

El juego como apuesta alternativa al mejoramiento de los procesos de la convivencia de niños y niñas en edades de 5 a 6 años.

Daniela Stephania Caicedo Rúaes

James Brian Álvarez Ruiz

Yuli Mabel Oviedo Erazo



**UNIVERSIDAD DE
MANIZALES**

Universidad de Manizales

Facultad de ciencias sociales y humanas

Maestría en educación desde la diversidad

Pasto

2022

El juego como apuesta alternativa al mejoramiento de los procesos de la convivencia de niños y niñas en edades de 5 a 6 años.

Daniela Stephania Caicedo Rúaies

James Brian Álvarez Ruiz

Yuli Mabel Oviedo Erazo

Asesor

Mg. Wilman Antonio Rodríguez

Universidad de Manizales

Facultad de ciencias sociales y humanas

Maestría en educación desde la diversidad

Pasto

2022

Contenido

1. Presentación	9
2. Justificación	12
3. Descripción del problema	16
3.1. Formulación de la pregunta	24
4. Objetivos	25
4.1. Objetivo general	25
4.2. Objetivos específicos	25
5. Marco contextual	26
6. Marco teórico	28
6.1. Juego	31
6.2. Convivencia	35
6.2.1. Actitudes	38
7. Marco Normativo.....	40
7.1. Constitución política de Colombia	40
7.2. Ley General de Educación del ocho de febrero de 1994	42
7.3. Ley 1620 Del 15 De marzo Para promover la convivencia escolar (2013)	44
7.4. La ley de Infancia y adolescencia (2006)	47
8. Propuesta metodológica	50
8.1. Tipo de Investigación	50

	4
8.2. Diseño de investigación	51
8.3. Unidad de Análisis	52
8.4. Unidad de trabajo	52
8.5. Técnicas e instrumentos de recolección de información	52
8.5.3. Diario de pedagógico.....	54
8.5.3. Cuaderno de notas.....	54
8.5.4. Registro fotográfico.....	54
8.5.5. Registro de video.....	55
8.5.6. Consentimiento informado.....	55
8.6. Procedimiento	55
9. Resultados.....	57
9.1. Fase descriptiva	58
9.1.1. Categoría Convivencia.....	64
9.2.1.1 Consideraciones sobre la convivencia.....	64
9.2.1.2. Actitudes.....	68
9.2. Fase interpretativa	86
9.2.1. Convivencia.....	86
9.2.2. Juego.....	95
9.2.3 Juego y convivencia.....	103
9.3. Fase construcción de sentido	105

9.4. Consideraciones finales	117
Referencias.....	123
Anexos	128

Listado de ilustraciones

Ilustración 1. Estudiantes en momento de refrigerio.....	63
Ilustración 2. Niños hacen parte de la actividad de baile.	75
Ilustración 3. Juego con baile	80
Ilustración 4. Juego de obstáculos.....	85

Listado de tablas

Tabla 1. Manifestaciones de la convivencia	64
Tabla 2. Expresiones naturales de los estudiantes	69
Tabla 3. Descriptor cognitivo.....	76
Tabla 4. Descriptor afectivo.....	81
Tabla 5. Descriptor conductual	83

Listado de anexos

Anexo 1. Consolidado de actividades.....	128
Anexo 2. Guion de entrevista semiestructurada	135

1. Presentación

Se comprende que en la etapa preescolar el juego se encuentra de manera constante en el día a día de los niños y niñas, debido a que la utilización de esta herramienta del juego posibilita el estímulo de diversas capacidades que pueden desarrollarse con ayuda de actividades, es entonces, el entorno de juego en el cual se propicia la fantasía, la creatividad, la destreza, y por medio del cual se pueden llegar a comprender y a poner en práctica valores, hábitos, además se llega a adquirir reglas (Martínez, S. 2013). Esta actividad puede llevarse a cabo ya sea de manera individual o grupal, entendiendo que en el segundo caso será el contacto directo con el desarrollo de competencias de tipo social lo que permita regular la conducta al tener interacción con otros niños, esclareciendo de esta forma lo ligado que se encuentra el juego a la convivencia.

El juego es todo este espacio lúdico en el que el niño o niña puede descubrir diferentes procesos referentes al aprendizaje, a la educación y al convivir en sociedad, el establecimiento de relaciones es otro proceso importante en el cual se involucra la relevante actividad del juego, todo lo mencionado se hace por medio de un sinnúmero de actividades y acciones que encaminan y conducen a una operación mediante un proceso ordenado que este fundamentado en algún área del conocimiento o encaminada a desarrollar cierta habilidad de interacción (Martínez, S. 2013).

De esta manera, y entendiendo la importancia de la herramienta del juego en la educación preescolar, etapa de alfabetización que tiene como objetivos específicos, según el artículo 16 de la Ley general de educación (Congreso de la República de Colombia, 1994) el conocimiento del propio cuerpo y de las capacidades del mismo, el crecimiento equilibrado del infante, el desarrollo de la creatividad, habilidades y destrezas genuinas de la edad, la ubicación espacio temporal y el ejercicio memorístico, la actividad con otros niños y adultos, y con ello la

capacidad para poder expresarse y relacionarse mediante la comunicación con reciprocidad y participación, es pertinente la actual investigación en la medida en que nos ayuda a entender como el juego puede aportar de manera significativa al proceso de convivencia en la edad escolar de transición, ya que este, como se podrá entender a través del marco teórico del presente trabajo de investigación, es una experiencia escolar que desarrolla distintos procesos, tanto de aprendizaje como de socialización y que acompaña al ser humano mayoritariamente en sus primeros años de desarrollo como lo son los años en los que se encuentran los participantes de la actual investigación, comprendida entre 5 y 6 años.

Por otra parte, entendiendo que un concepto importante en el desarrollo de una persona es la educación desde edades tempranas, se consideró necesario poner atención en las practicas que permiten a los infantes crecer en un ambiente que puedan visualizar desde diferentes perspectivas al respetar al otro, valorar sus características, las cuales son diferentes a las propias, y desde este punto razonar, pensar, dialogar y estar abierto a nuevos conocimientos, lo que conlleva a observar una realidad general, desarrollando valores como la generosidad, la solidaridad, la tolerancia y el respeto y por otra parte alejándose de la exigencia, la inflexibilidad, y la intolerancia (Bravo, L., Pardo, D. y Villabon, N. 2019), lo cual puede hacerse posible por medio de la implementación del juego en el aula.

De esta manera el presente proyecto de investigación tiene como elemento central de la propuesta la actividad del juego, entendido como un medio que permite aprender a partir de la interacción de una persona con diversos componentes del entorno y que aporta al desarrollo humano (Leyva. 2011). Por otra parte, se tiene en cuenta que el juego estará presente en los primeros escenarios de socialización con pares, que un niño en etapa preescolar vivencie, de manera que la convivencia será importante en el entorno educativo y de juego. Convivencia que

deberá generar unas normas y el necesario cumplimiento de las mismas para que facilite las relaciones interpersonales con su formulación previa en conjunto, su aplicación consistente y su fomento de resolución de problemas desde la confianza (Martínez. 2013).

Ligado a la convivencia se encuentra claramente el respeto por el otro, el cual por sus características personales o condiciones distintas en cuanto género, cultura, estilos de aprendizaje, necesidades educativas, estado de salud, entre otras conserva su diversidad, la cual deberá considerarse en las interacciones para que el reconocimiento de las diferencias de unos y otros, que se pueda generar al interior del aula, genere un respeto y una consideración de acuerdo a las diferencias de cada uno (Bell. 2002 citado en Guerra, 2018), que esté presente en todos los actores del ámbito escolar y que permita aportar al desarrollo integral de los infantes al buscar el propósito común de educar a todos (Bravo, Pardo, y Villabon, 2019).

Es necesario para este proceso que como docentes investigadores se tenga clara la importancia del juego en el proceso de aprendizaje y adaptación al ambiente social del niño y así mismo tener una meta donde se pueda usar la actividad del juego a favor y que esta sea el camino para que los estudiantes puedan aprender mientras juegan y gracias a la planificación previa del docente hacia el objetivo que se quiere alcanzar y las decisiones conscientes y colectivas que se aplicaron para llegar a este fin se promueva en el niño o niña procesos de autoaprendizaje y de aprendizaje colaborativo (Martínez, 2013), lo cual iniciará la vida social del infante permitiendo la interacción entre sus compañeros y con sus docentes.

2. Justificación

La importancia de la actual investigación radica en emplear el juego, como apuesta alternativa, planeado desde distintas actividades de esparcimiento por parte de docentes de primera infancia, como un medio para el entendimiento de la convivencia que los niños y niñas en edades entre 5 y 6 años pueden llegar a desarrollar en un ambiente educativo, ya que es pertinente tratar y ejecutar temas de relación los cuales van de la mano en la formación educativa y social de cada estudiante inmerso en su desarrollo integral futuro.

De modo, la realización de este proyecto fue importante en la medida en que se esta aportando a las diversas teorías sobre el juego y la relación intrínseca con la convivencia en la población específica de los estudiantes de grado transición del Jardín Infantil Talentos de la ciudad de Pasto, contribuyendo a nivel teórico a la comprensión de esta población establecida como objeto de estudio y aportando al desarrollo integral de los directamente involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir los maestros y los estudiantes de esta institución educativa.

Por otra parte, los objetivos específicos del actual proyecto de investigación se proyectaron a identificar, analizar e interpretar la importancia del juego en el desarrollo de los procesos de convivencia, por lo cual a nivel metodológico se coopera con la comunidad educativa del Jardín Infantil Talentos, así como a la comunidad interesada en general, con una metodología que tiene objetivos específicos y que promueve el desarrollo del niño el cual es considerado el principal actor de su propio crecimiento en cuanto a la socialización presentada en un aula de clases, no solo con sus pares si no también con su maestro (Jardín infantil talentos, 2016).

Lo descrito anteriormente concuerda con uno de los principales objetivos de la institución en la que se propone que por un lado los exalumnos formados en este espacio educativo reflejen en la sociedad los valores aprendidos, con lo cual la visión del proyecto aporta, en cuanto brinda herramientas de comprensión y de acción hacia el convivir de los estudiantes, y por otro lado va directamente relacionado con el propósito del Jardín Infantil Talentos, al querer convertirse en una institución líder a nivel regional de la investigación pedagógica infantil, objetivo que será promovido a través del modelo de formación pedagógica participativa, identificado como el modelo pertinente para el entorno escolar dentro del jardín infantil talentos (2016), y a partir del cual se requiere docentes con capacidades investigativas-participativas, con intención de transformación por medio de la acción intelectual y que generen teoría pedagógica.

Es pertinente resaltar el aporte a la relación de sociedad que se puede desarrollar en los niños, por medio del conocimiento que tienen de la aplicación de actividades donde el juego sea el propiciador de un óptimo aprendizaje, bajo el modelo educativo participativo (Jardín infantil talentos. 2016), contexto en el cual la emoción predominante durante el proceso de enseñanza es la alegría, la generación de conocimiento es una satisfacción, y esa convivencia que se quiere desarrollar en términos saludables es lograda en el sentido en que se regula socialmente a través de las normas sociales, las cuales a través de la convivencia se construyen de manera participativa entre docentes y estudiantes, tomando en cuenta la opinión de los demás y apropiándose progresivamente de las normas que regulan el comportamiento (Rojas, 2020) se está aportando a un entendimiento de cómo comportarse a nivel social y cómo lograr una convivencia en la que todos sean incluidos no solo en el entorno educativo si no también fuera de este.

Un punto a destacar es el aporte que la investigación pueda brindar hacia la comprensión de la importancia del juego, hacia el desarrollo de la convivencia y socialización entre preescolares, debido a que en los antecedentes regionales y nacionales se encuentra un abordaje general hacia el juego que no incluyen factores de cooperación entre estos como lo es el antecedente nacional de Gómez (2008) titulado “La vida cotidiana y el juego en la formación ciudadana de los niños” y el referente regional de Arango, L, Buzzi, C, y Caicedo S. (2008), que se titula “El juego simbólico amigo fiel en el aprendizaje del niño”, el cual no abarca directamente el gran valor de la implementación del juego en el desarrollo socializador y de convivencia de niños y niñas en edad preescolar, característica que si es encontrada en antecedentes de carácter internacional, y es una realidad identificada que buscará ser corroborada en el contexto específico del Jardín Infantil Talentos de la ciudad de Pasto. Por ultimo un antecedente regional es el documento de Linares (2009) de la ciudad de Pasto denominado “El juego como estrategia metodológica para favorecer los comportamientos de los niños y niñas de cuatro a seis años”, de esta manera teniendo en cuenta estos referentes teóricos se plantea como pertinente indagar específicamente sobre el proceso del juego como propuesta alternativa para la convivencia, aportando así al entendimiento global de este fenómeno desde un contexto específico dentro del Jardín Infantil Talentos.

El valor del actual proyecto investigativo aporta en primera instancia a los directamente implicados en el proceso de convivencia por medio del juego, es decir la unidad de trabajo de la presente investigación, quienes por medio de la guía y participación de los investigadores lograron desarrollar ciertas habilidades de convivencia necesarias para el desarrollo escolar que les espera en sus siguientes años de educación, y que sean capaces de participar en actividades de convivencia y socialización con una actitud favorable, ya que según lo evidenciado por los

docentes de la institución sobre estas actividades suelen generarse reacciones de temor, evitación e incomodidad; también es importante el insumo de actividades para la institución como tal, quienes evidenciando los cambios conductuales, cognitivos y afectivos de los estudiantes de preescolar hacia sus compañeros y hacia la participación activa en clase podrán hacer uso de las actividades planteadas replicándolas a los diferentes grupos, lo cual generará un beneficio para la convivencia institucional y para el aprendizaje de socialización de cada uno de los estudiantes que sean parte del Jardín Infantil Talentos.

La consolidación de esta investigación se plantea como un insumo que dará paso a que otros investigadores teniendo el entendimiento de los componentes convivencia, primera infancia y juego en preescolares de la ciudad de Pasto puedan enfocarse en otros caminos investigativos que al ser construidos desde el pequeño peldaño que se conforma con la comprensión de los componentes mencionados con anterioridad, y se delimite problemáticas dentro de la región en cuanto a la convivencia, o al aporte que se puede alcanzar con el uso del juego.

3. Descripción del problema

El propósito de esta investigación se formó en relación a la interacción que se presenta en el Jardín infantil talentos, en el cual los investigadores observaron algunas dificultades en las que los infantes al tener que participar en juegos grupales se notaban medianamente incomodos y temerosos hacia el contacto con sus compañeros, percepción relatada de igual manera por docentes de la institución, por otra parte, era común observar que para los niños y niñas era difícil establecer contacto con sus maestras y maestros por fuera de lo que los mismos preguntaran o motivarán, es así que como docentes comenzó un cuestionamiento en torno a esta problemática.

Otro punto importante que motiva al desarrollo de la investigación es el aporte que como institución educativa se ha planteado hacia la comunidad perteneciente a la misma institución, en la que se propone formar seres humanos de manera integral, con las herramientas necesarias para formarse como ciudadanos, por lo cual el componente socializador dentro de los primeros años debe ser desarrollado de manera óptima para generar estos resultados a largo plazo.

A pesar de las numerosas investigaciones que resaltan al juego como una estrategia de diferentes tipos (metodológica, didáctica, educativa) y explican como la utilización de estas en un escenario educativo pueden generar múltiples beneficios tanto a nivel de aprendizaje, como en un nivel social en el que los estudiantes aprenden cómo comportarse en comunidad y como interactuar, tanto con sus pares como con adultos, la propuesta del actual proyecto radica en llevar este conocimiento a un escenario practico en el que se exponga de manera clara una herramienta que incluya actividades específicas y por parte de los estudiantes preescolares para el desarrollo óptimo de todas las capacidades que son atribuidas al juego.

El planteamiento del actual problema de investigación concuerda con lo establecido en la sentencia C371 de la Corte Constitucional “que el interés de toda la sociedad colombiana debe ser fortalecer la convivencia mediante prácticas que acepten la diferencia, que resuelvan el conflicto, que protejan la vida, los derechos humanos y la felicidad”, sentencia que tiene los componentes de interés investigativo en cuanto a la convivencia, objetivo que planea lograrse por medio de la aplicación de diferentes métodos que incluyan al juego como su principal actividad, ya que esta se encuentra catalogada por Elkonin (2003) como una “actividad vital en esta edad preescolar, es el medio fundamental para que el niño vaya asimilando las normas éticas” (p. 253)

En consecuencia, al ser el juego propiciador de desarrollo de competencias sociales y moderadoras, así como favorecedor de interacción con otros individuos, desarrollador de competencias a nivel comportamental, y entendido como un componente eficaz en la contribución al reconocimiento y aceptación del mundo, facilitador de medios para el pertinente ajuste al entorno, se evidencia que esta herramienta debe tener ciertos lineamientos para producir todo lo que en teoría se comparte, y que todas estas relaciones satisfactorias sean visibles en el entorno del Jardín infantil Talentos.

Frente a lo mencionado anteriormente se encuentran algunos antecedentes que permiten vislumbrar como el objeto de estudio ha sido de interés en otros avances investigativos. Dentro del proceso de investigación llevado a cabo, se ve necesario reconocer otras experiencias y proyectos educativos aplicados al escenario de la formación infantil, que estén orientados a reconocer el juego como apuesta alternativa dentro del aula de clase para fomentar los procesos de convivencia, para ello, se analizaron diferentes proyectos desarrollados con intenciones similares a las pretendidas en este proyecto, alcanzando a reconocer en términos generales que el

juego incide de manera positiva en la creación de ambientes motivacionales en el aula, como también a tener una buena convivencia.

Como antecedente internacional está la propuesta investigativa elaborada por Galindo (2011), que se titula: El Juego como estrategias para la socialización de los niños en edad escolar, desarrollada y ejecutada en México, el propósito de esa investigación fue fomentar por medio de eventos comunicativos la expresión e interacción en un espacio seguro, sin miedo, sin temor, tanto en el contexto educativo como en otros escenarios, tomando como principal método el juego para que pueda tener una socialización adecuada y efectiva, teniendo en cuenta las distintas habilidades que permitan acceder a la formación personal dentro de una experiencia significativa, fomentando en los niños una adquisición de madurez socio afectiva, emocional, además de un compromiso presente tanto consigo mismo como con otros, reconociendo deberes y obligaciones. De esta manera se establece una clara relación entre la implementación del juego en un entorno educativo y el aporte que este realiza hacia el desarrollo de tipo social en estudiantes de preescolar.

Se encuentra además el trabajo desarrollado por Maldonado (2014), titulado: El juego como estrategia didáctica para el proceso de socialización de las niñas y niños de primer año de educación básica, cuyo propósito principal es sensibilizar tanto a docentes como a padres de familia sobre la importancia de utilizar el juego como estrategia didáctica para optimizar el proceso de socialización de las niñas y niños, mencionando que el juego influye positivamente en el proceso de socialización, puesto que el aprendizaje de lo social, debe comenzarse según el autor mencionado, desde el nivel preescolar, utilizando actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre, concluyendo que, mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos de conocimiento por el cual ellos, empiezan a potencializar su

inteligencia y con ello la entrada a la socialización y relación con el que convive en el ambiente educativo, es decir su compañero. La conclusión de este proyecto al asegurar que el juego aplicado en el aula desde distintos métodos favorece la creación de relaciones sociales corrobora la importancia de la aplicación de las mismas en el ambiente del preescolar, para formar personas sociales que sepan interactuar con sus pares desde valores aceptados por la comunidad en general.

El juego también es usado como una estrategia desde la investigación internacional elaborada por Cámara (2017) quien desarrolla el proyecto llamado el juego como estrategia para fomentar la socialización en niños en educación inicial. La autora de esta investigación reconoce el trabajo importante en el que se fomenta la socialización, incluyendo a los docentes en un rol principal en el que su propósito es involucrar al juego como su estrategia, mejorando la relación de docente alumno con las diferentes actividades de juego, así también su convivencia en casa, observando que fácilmente interactúan, rompen el miedo de comunicarse con sus compañeros de clase y hasta pueden formar amistades, lo cual reivindica el papel protagonista que las estrategias de juego toman en esta edad de la primera infancia, donde el niño o niña necesita actividades que disfrute para poder desarrollar posteriormente las habilidades que servirán para ser parte de la sociedad en la que vive.

La propuesta de Martínez (2013), *El Juego como Una Estrategia Didáctica*, para aprender a convivir en el jardín de niños, ejecutada en México, la cual menciona la importancia del juego en esta edad preescolar, es una valiosa información dentro del actual proyecto de investigación debido a que en este se especifica que las actividades lúdicas y recreativas son consideradas enriquecedoras y propician a la fantasía, la creatividad y las destrezas propias de los infantes, como también está presente el desarrollo de valores, comprensión de los temas abordados en

clase, la adopción de una forma de vida, la formación de hábitos y la adquisición de reglas y límites, además menciona que el juego ayuda en su aprendizaje tanto grupal como individual, y propicia el desarrollo de competencias sociales y reguladoras por varias situaciones de interacción con otros niños, afirman su personalidad y enriquecen su vínculo social, influenciando el comportamiento y la integración e interacción de los niños, constituyendo de esta manera al juego como la principal herramienta que es de disfrute tanto para los maestros como para los estudiantes que genere un aprendizaje integral.

En el mismo sentido importante resaltar que también fue posible acceder a antecedentes nacionales entre los cuales se encuentra el elaborado por Gómez (2008), en la ciudad de Bogotá designada, La vida cotidiana y el juego en la formación ciudadana de los niños, cuyo objeto de exposición es la interacción del juego como herramienta para el proceso progresivo de una ideología reflexiva, en la cual se organizan varias definiciones que los estudiantes ejecutan acerca de la dinámica social y de convivencia que se expresa en su entorno, a partir de esto se brinda oportunidades a los niños de relacionarse en varios espacios como lo es la escuela, el parque, donde hay ese trato con el otro; con el fin de que ellos logren descubrir las necesidades y aspectos adecuados a la hora de interactuar con otros miembros de la sociedad, preparando así al educando a pensar de manera crítica y reflexiva frente a las situaciones que se presenten. Lo valioso de esta investigación radica en el énfasis que se realiza hacia el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, necesario en la sociedad para poder interactuar con el otro desde el respeto y la argumentación, características que si son promovidas desde la infancia se desarrollaran de excelente manera en un futuro encontrando a adultos responsables de sí mismos.

Un aporte importante es el encontrado en el documento de investigación desarrollado por Gonzales, C., Solovieva, U. y Quintana, L. (2011), en el cual enfatiza la incidencia del juego en

la adquisición de prácticas sociales, la investigación se titula actividad reflexiva en preescolares: perspectivas psicológicas y educativas, en la cual se articula la idea de pensar en el valor positivo del juego en la correlación con algunos escritores tradicionales, teniendo como eje central el estudio del procedimiento del juego en la formación del pensamiento reflexivo y de convivencia en la comunidad educativa, de manera que se involucra esta investigación por su inmersión en la esfera educativa que se puede formalizar desde etapas tempranas y su proseguir en etapas formativas. La anterior investigación proyecta y desencadena una serie de estrategias de apropiación convivencial en etapas iniciales, involucrando esa idea como primera enseñanza y no hacer antesala a que los niños desplieguen dificultades escolares, así identificar los aspectos que pueden desatar problemas de trabajo grupal y fortalecer los lazos de coexistencia personal, utilizando el juego como una estrategia metodológica de socialización para el proceso de escolarización. De esta forma se puede decir que la actividad del juego no solo ayuda a que en primera instancia se aprenda a socializar de manera adecuada, sino que también es una herramienta útil en casos en los que hay problemas de convivencia y se necesita una adecuación de los niños a las normas.

Sobre lo encontrado a nivel regional se resalta la investigación desarrollada por Arango, L, Buzzi, C, y Caicedo S. (2008), la cual se denomina el juego simbólico amigo fiel en el aprendizaje del niño y fue ejecutada en la ciudad de Pasto. En esta perspectiva se encuentran diversas características que recopilan la importancia de la práctica del juego y sus condiciones fundamentales, las cuales son las generadoras de la formación para la vida, incluyendo rasgos positivos con los que los niños llegan al punto de generar un aprendizaje significativo y son capaces de prepararse ante posibles problemas que pueden ser de gran complejidad, dándole puntadas y adaptándolo a tomar la iniciativa en utilizar su creatividad e imaginación que

despierta en ellos el entusiasmo y el encanto de aprender algo nuevo y enaltecer ese sentimiento de buena convivencia, además desarrollar capacidades que impulsen de manera adecuada el entablar relaciones y valores como la igualdad, la reciprocidad y el respeto. Es en consecuencia, el aporte para la actual investigación lo necesario que se denota la actividad del juego al entender que la misma puede formar en el niño todo lo que como sociedad se busca en un adulto, el cual sepa convivir en diversos entornos desde valores y generando en sí mismo una satisfacción, sin embargo no tiene el lineamiento que en la actual investigación sería un aporte para la ciudad de Pasto referido a la utilización de las actividades de juego hacia la consecución de una meta clara referida a identificar, analizar e interpretar los procesos de convivencia, acudiendo para ello al entendimiento de la actitud, como el constructo teórico que comprende las acciones humanas desde lo cognitivo, afectivo y comportamental, elementos que serán la base para indagar sobre los procesos de convivencia dividiendo cada uno de ellos en estos tres descriptores.

Como complemento a la anterior investigación se encuentra el proyecto realizado por Linares (2009), denominado el juego como estrategia metodológica para favorecer los comportamientos de los niños y niñas de cuatro a seis años del Centro de Atención Psicosocial y Psicopedagógico para familias en situación de desplazamiento, sede Nororiental, realizado en la ciudad de Pasto, tesis que busca consolidar un proceso donde los niños implementen un procedimiento de trabajo que promueva el dialogo reflexivo entre ellos, incluyendo la interacción educativa directa con la familia, con el objetivo de sistematizar y hacer más seguras las influencias sobre la formación integral de sus hijos; por lo tanto se hace referencia del resultado de la investigación la cual pretende brindar una herramienta de trabajo, que faciliten la labor del docente en consecuencia del paso a la enseñanza – aprendizaje sustentando el mejoramiento del comportamiento de los niños, del mismo modo utilizando como guía los

deberes escolares y su cumplimiento, lo que le posibilita al juego ser un potenciador en la consecución de buenas prácticas y sobre todo en la generación esencial de una sana convivencia. En cuanto al aporte de la investigación descrita esta radica en el enfoque del aporte del juego para la convivencia tanto dentro como fuera del entorno escolar, proceso comunitario que se describe apoyado de varios agentes de esta realidad social, sin embargo en la actual investigación se indaga sobre la convivencia y la implementación del juego para la generación de la misma bajo unas especificaciones del contexto en el que se desarrolla la investigación misma, de manera que se comprenda otra realidad social referida a un entorno escolar en el que debido al contexto familiar en el que crecen y se desarrollan los infantes es difícil el contacto con padres de familia ya que los mismos acuden al centro de Jardín Infantil como un lugar de cuidado y no solo educativo en el que sus hijos puedan estar seguros mientras desempeñan labores necesarias para el mantenimiento económico, descripción comprendida desde un agente clave de la institución.

Para resaltar lo que la actual propuesta de investigación aporta a esta sana convivencia mencionada es el entendimiento de este proceso desde la naturalidad del juego en consonancia con la especificación de las actitudes de convivencia en su aspecto cognitivo, conductual y afectivo, que aportará a la identificación clara de los componentes ya desarrollados en el grupo de participantes, así como brindará características de los componentes en los que aún se esta promoviendo un desarrollo.

A partir o acorde con los elementos que se han relacionado en las diferentes investigaciones se comprende que el juego ha sido importante en el entendimiento del desarrollo infantil y en la educación preescolar, y que a través de su implementación se especifica un cambio en diversas habilidades infantiles como lo son la capacidad comunicativa, el

establecimiento en relaciones sociales, la formación de amistad, el aprendizaje integral, el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo, de convivencia y la consecución de buenas prácticas, entre otras muchas habilidades, las cuales son corroboradas por investigadores y en cierta medida representan un panorama general, ya que se evaluaron en conjunto con muchas otras más habilidades, de manera que el propósito de la actual investigación será identificar el desarrollo de la convivencia en los aspectos actitudinales en los estudiantes del Jardín Infantil Talentos en las dimensiones afectiva, cognitiva y conductual, a través de la aplicación del juego como herramienta básica para el propósito inicial y evaluar estos dos aspectos mediante la actitud de los estudiantes en su ámbito cognitivo, afectivo y conductual, lo cual permitirá obtener datos veraces sobre tres esferas globales como las mencionadas sobre la relación entre juego y convivencia.

3.1. Formulación de la pregunta

¿Cuál es la importancia del juego como apuesta alternativa al mejoramiento de los procesos de convivencia de niños y niñas en edades de 5 a 6 años estudiantes del Jardín Infantil Talentos de la ciudad de Pasto?

4. Objetivos

4.1.Objetivo general

Describir la relación del juego como apuesta alternativa al mejoramiento de los procesos de convivencia en un grupo de niños y niñas, en edades de 5 a 6 años estudiantes del Jardín Infantil Talentos de la ciudad de Pasto.

4.2.Objetivos específicos

1. Identificar las experiencias que ofrece el juego en los procesos de socialización en un grupo de niños y niñas de 5 a 6 años del Jardín Infantil Talentos de la ciudad de Pasto.
2. Describir los procesos de convivencia en los niños y niñas de 5 a 6 años del Jardín Infantil Talentos de la ciudad de Pasto.
3. Describir la relación del juego en el desarrollo de los procesos de convivencia, como alternativa pedagógica, en un grupo niños y niñas de 5 a 6 años del Jardín Infantil Talentos de la ciudad de Pasto.

5. Marco contextual

El presente trabajo de investigación se desarrollará en el municipio de Pasto, ciudad capital del departamento de Nariño, su ubicación es el suroccidente de este departamento, en donde limita al norte con el Cauca, al este con Putumayo, al sur con Ecuador y al oeste con el océano pacífico.

Dentro de este territorio en el cual se registran 75 colegios, 23 de los cuales se catalogan en la categoría superior; se trabajará con los estudiantes de grado transición suscritos al jardín infantil talentos, proyecto interdisciplinar desarrollado bajo la regulación de la constitución política colombiana, regulación que propone pautas generales para el sistema educativo colombiano, mediante las cuales se pudo dar apertura a la sede física de carácter privado ubicada en el barrio Santiago, carrera 24 número 11-50 de la ciudad de Pasto.

La institución tiene como misión formar a los niños y niñas con integridad, apoyar su proceso de desarrollo mediante el acompañamiento a su crecimiento, fomentando su autonomía, respeto, responsabilidad en relación con el medio y hacia sí mismos, además se plantea como objetivo el acercamiento a la ciencia, la cultura y la tecnología estableciendo así una orientación de calidad basada en valores que contribuyan a la convivencia familiar y social del ciudadano en desarrollo, sin dejar de lado la atención a las necesidades emocionales de los menores, preocupándose de esta manera por la educación inclusiva.

En una mirada a futuro el jardín infantil talentos se pretende consolidar como una institución educativa reconocida en la región nariñense como la de mayor estándar de calidad, que sustente su desarrollo mediante la gestión educativa de excelencia que se refleje en los exalumnos de la institución y por otra parte la activa investigación pedagógica infantil basada en el modelo de formación pedagógica participativa.

Al tener el interés en desarrollar al ser humano de manera integral, el Jardín Infantil Talentos apuesta en el desarrollo de agradables interacciones socio afectivas que sean la base para los niños de manera personal, y que promuevan una interacción social, una identificación de sí mismos como sujetos, parte de una sociedad, el rol que desempeñan en la misma, la forma de interactuar en cuanto a las decisiones, lo que repercute de manera global en la sana convivencia, todo esto basado en una interacción libre con el entorno y que involucre el juego como herramienta importante para el desarrollo físico, cognitivo y de habilidades específicas.

La institución descrita trabaja con la metodología de enseñanza en la que no se centra al docente como fuente del conocimiento, si no que por el contrario intenta que los niños y niñas por si mismos logren descubrir sus talentos, por lo cual se eligió este concepto como el idóneo para representar al jardín infantil, destacando así el rol primordial en los estudiantes en la medida en que los mismos son quienes descubren lo que para ellos se produce de manera natural y que generará felicidad y prosperidad en la vida de los mismos.

6. Marco teórico

Para la puesta en marcha del proceso investigativo fue necesario reconocer en primera instancia las características que involucran a la unidad de trabajo, refiriéndose esto al entendimiento de lo que significa la primera infancia y la escolarización en un preescolar, para posteriormente reconocer las implicaciones de las dos categorías que guían la investigación, referidas al juego y a la convivencia con sus respectivos descriptores o subcategorías.

Es de esta manera que para situarnos en la unidad de trabajo de interés se debe comprender la etapa de la primera infancia, la cual abarca desde el nacimiento hasta los ocho años de edad, y se reconoce por ser el periodo con más significancia en la formación del individuo, ya que durante este lapso de tiempo en el desarrollo de un ser humano se estructuran las bases del desarrollo y de la personalidad, base sobre la cual posteriormente se cimentara y consolidara el resto del desarrollo humano (Organización de los estados americanos. 2010). Es para el presente trabajo investigativo de importancia definir qué características generales posee esta etapa para entrar en el contexto que se encuentran atravesando los participantes de la investigación, entendiendo que tienen una edad de entre 5 y 6 años y por lo tanto se encuentran en la etapa de la primera infancia.

Durante esta etapa tanto las estructuras neurofisiológicas como psicológicas se encuentran en un amplio proceso de maduración, donde es de suma importancia la calidad y cantidad de estímulos que sean recibidos por los niños tanto de su entorno familiar, socioeconómico, como cultural, debido a que estos los moldearan de manera definitiva, de esta manera la educación generará una acción determinante en el niño o niña, ya que estará actuando sobre estructuras que están en una fase de maduración y desarrollo, y que están siendo

moldeadas por cada uno de los estímulos que llega al infante (Organización de los estados americanos. 2010).

No solo se incluye el crecimiento físico, sensorial y preceptivo en esta etapa, sino que es el despertar de habilidades de tipo emocional, intelectual y social, entre ellas el desarrollo del lenguaje y diversas formas de expresión (Organización de los estados americanos. 2010), por lo cual el actual proyecto hará parte de una de las experiencias sociales que según la organización mencionada son tanto críticas como cruciales, dejando huella en lo que los infantes serán en el resto de su vida, esto claramente dependiendo de la cantidad de estímulo recibido y la apropiación del mismo a la vida diaria.

Entendiendo la importancia de esta etapa de desarrollo de los seres humanos se ha asumido en un interés para Colombia que la primera infancia ocupe un lugar relevante en la agenda pública, consiguiendo así la promoción del desarrollo integral de las niñas y los niños menores de seis años, reconociendo que un factor clave para el desarrollo infantil es la relación con entornos de socialización, y las interacciones cotidianas que niños y niñas puedan experimentar para impulsar su potencial educativo. Este potencial educativo al cual se hace referencia es en gran medida desarrollado en la etapa del preescolar, concepto que se explicará a continuación para el entendimiento del periodo escolar en el que se encontrará inmersa esta investigación.

La educación preescolar es entendida desde el Ministerio de Educación Nacional de Colombia como la que se ofrece a los niños y niñas menores de seis años, con miras a desarrollar de manera integral el aspecto biológico, el cognoscitivo, el psicomotriz, el espiritual y el socio afectivo, objetivo que se logra por medio de la aplicación de estrategias pedagógicas y

recreativas que se convierten en experiencias de socialización (Congreso de la República de Colombia. 1994).

El concepto identificado ratifica la pertinencia del objetivo investigativo enfocado al desarrollo socio afectivo y psicomotriz que será promovido por medio de la implementación del juego en interés por fomentar la convivencia en estudiantes de grado transición del Jardín Infantil Talentos.

Para finalizar, estas notas introductorias, es relevante recalcar que el juego está íntimamente ligado con el periodo vital de la primera infancia, y se presenta de una manera espontánea desde que el niño es un bebe, este se desarrolla desde la comunicación facial entre padres e hijos cuando se comparten sonrisas, esto es mencionado por Anderson, J., Bailey, S. (S.F.) en su artículo la importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia, en donde también se nombra que el juego es para el niño un mecanismo considerado agradable y espontaneo que permite que el infante adquiera habilidades motoras, cognitivas y sociales, y por tanto será necesario para el desarrollo cerebral del infante ya que mediante el juego se estimula la formación de conexiones entre las células nerviosas, con lo cual además de ayudar a la adquisición de habilidades motoras será un factor importante para desarrollar el lenguaje, aprender a comunicar emociones, y resolver problemas.

Anderson. y Bailey. (S.F.) resaltan el papel indispensable que los padres o cuidadores desarrollan en un primer momento al jugar con los niños, ya que es su deber encontrar un tiempo para jugar con los mismos, con lo cual lograran transmitir hacia el infante por medio de actividades de juego las reglas familiares, las expectativas del niño, y esto posteriormente será trasladado a los demás contextos en los que el niño se desarrolle, y aprenderá a largo plazo a actuar en la sociedad, jugar con otros niños, establecer vínculos duraderos con sus

padres, reconocer su valía como ser individual, desarrollar su autoestima, generar una visión del mundo y del papel que cumplen dentro del entorno en el que viven. Con la anterior información es pertinente comprender la categoría de juego y de convivencia, las cuales guían el interés investigativo del actual proyecto.

6.1. Juego

Es comprendido por Rousseau (1762 citado en Leyva 2011) como una forma de expresión, también puede entenderse como un regulador de conducta y un ejercicio en donde el niño demuestra su libertad y su felicidad, para Leyva (2011) el juego es una herramienta que pueden usar los docentes en el aula, por otra parte, para los niños y niñas es un momento de goce y disfrute en su vida en el que se pueden manifestar, y aprender de manera natural, también es útil para que los niños representen su mundo y se comuniquen con su entorno, por lo cual exponen sus deseos, sus fantasías y sus emociones.

En los niños la actividad del juego es interesante y divertida, y a su vez es un elemento fundamental para formar la personalidad adulta y desarrollar la potencialidad de quienes juegan (Bañeres et al. 2008, citado en Leyva, 2011). Para Pellicciotta et al. (1971 citado de Leyva. 2011) la realización del juego es libre y espontánea en el mundo infantil, logrando en el niño una consolidación de su personalidad y sus primeros encuentros de comunicación en sociedad ya que promueve actividades grupales y brinda la posibilidad de compartir y colaborar.

En cuanto a los recursos con los que se desarrolla la actividad infantil del juego (Pellicciotta et al. 1971, citado en Leyva, 2011) dice:

El niño juega utilizando todos los elementos que están a su alcance: primero la voz y el cuerpo; luego los juguetes adquiridos o aquellos creados por él con los

más variados elementos. Elementos que ofrecen un amplísimo campo para averiguar, descubrir, probar, crear juguetes. (p. 77)

Comprendiendo la influencia del juego en el desarrollo intelectual e integral de los niños que hacen parte de la educación infantil se debe tener en cuenta que el juego al ser parte del ciclo vital y formativo sirve en la adaptación al entorno y también fortalece el desarrollo afectivo, físico y social de cada individuo, todo lo anterior es expuesto por Leyva (2011), quien además afirma que el juego es un medio de aprendizaje, en el que se utilizan distintos recursos de tipo material y natural que se encuentran en el entorno, los cuales promueven en el niño su desarrollo cognitivo mediante la interacción. El desarrollo cognitivo, mencionado, puede entenderse como la capacidad que se logra a través de la actividad de juego para ser capaz no solo de cumplir con las demandas de tipo intelectual dentro de un aula si no que servirán en el desarrollo social y afectivo nombrado por el autor, lo que propiciará la convivencia con otros.

Este desarrollo cognitivo es el primer descriptor del juego, identificando que el mismo en la etapa de la primera infancia se refiere al conjunto de herramientas mentales que los niños utilizan para interactuar en su entorno, entre las que se encuentra la clasificación, la planeación, la predicción o anticipación, la inferencia y la formulación de hipótesis (Ministerio de educación nacional. 2009).

A modo de conclusión se puede resaltar la contribución de Moreno (2002) quien recalca que el juego está continuamente presente en el ciclo vital, acompaña al ser humano en su evolución, maduración y aprendizaje, aportando así al crecimiento de tipo biológico, psicológico, espiritual y emocional, de manera que propicia el crecimiento integral de la persona, al nutrirla formarla y alimentarla.

Se destaca las conexiones sistemáticas que el juego guarda con el ser humano desarrollándolo integralmente en su creatividad, la capacidad para solucionar problemas, la adquisición del lenguaje, el entendimiento de los roles sociales, entre otros aspectos, el juego como actividad holística se vincula con la persona en su totalidad, incluyendo las actividades realizadas (Bautista, J. y López, R. 2002), es por todo lo anterior que el juego es la actividad conveniente para la integración de un infante a entornos sociales y de convivencia, debido a la estrecha relación que guarda el juego con la comprensión de los roles sociales, como también en la adquisición del lenguaje, lo que le permitirá convivir y agregado a esto la capacidad para solucionar problemas que ayudará a la interacción con otros.

Para que sea posible describir esta gran influencia, entendida desde diversos autores, acerca de la categoría de juego se hará uso de cómo se nombró anteriormente el descriptor cognitivo, acompañando el mismo de los descriptores afectivo y conductual, los cuales se encuentran estrechamente relacionados.

El entendimiento del aspecto afectivo hace referencia al conjunto de emociones, estados de ánimo, sentimientos y sensaciones. Todos ellos subjetivos que se revelan frente a los distintos acontecimientos de la vida, por lo que constituye en una orientación a la conducta de los infantes, involucrando competencias interpersonales, es decir la vinculación de un infante consigo mismo, las competencias interpersonales, que se refieren a la relación de un niño o niña con otros infantes y por último las competencias socio grupales, que son aquellas que permiten que el niño se relacione en grupos (Villalobos, C. 2014).

Por último, en las actividades de juego que se desarrollaron se propuso hacer evidente mediante la observación participante la conducta de los infantes en el aula de clase, referida al sin número de acciones realizadas, las cuales son influidas por el aspecto cognitivo y afectivo

explicados anteriormente y determinaran la cercanía o lejanía con las actividades lúdicas y de clase, así como el aprendizaje e interacción con compañeros de clase (Loza, M. 2010).

Es de interés reconocer por otra parte que existen tipos de juego, que muchas veces se ligan con la edad que el niño tiene (Anderson, J., Bailey, S. S.F.), es así como pasa, entonces, en una primera instancia por el juego libre (0 a 3 meses), juego en solitario (3 a 18 meses), juego del espectador (12 a 36 meses), juego paralelo posible en cualquier edad, pero más común entre los 18 y 24 meses, luego se llega al juego asociativo entre los 3 y 4 años de edad, encontrando la manera de compartir con otros, estimula el lenguaje, y se involucra la capacidad de resolver problemas y la cooperación, teniendo en el grupo de infantes metas similares, aun no hay una organización formal en el juego.

Posteriormente se llega al juego social, el cual será de interés para la actual investigación, tanto por la edad en la que se desarrolla como por el tipo de interacción que se genera, es entonces que a partir de los 3 años en adelante se hace posible que los niños empiecen a socializar entre ellos, interactúan en entornos de juego, aprenden reglas sociales tales como dar, recibir y cooperar, se hace posible que entre ellos compartan juguetes e ideas, y son capaces de desarrollar un sentido de valores que les servirá como referencia de funcionamiento en el mundo adulto (Anderson, J., Bailey, S. S.F.).

Otros tipos de juego de interés para esta investigación son el juego colaborativo y de fantasía, ambos son posibles en un tiempo de finalización preescolar, en donde por una parte el juego ya tiene un objetivo para el grupo, un reconocimiento de los contratos sociales y las reglas, se hace parte de un grupo específico dentro del juego; por parte del juego de fantasía se prueban nuevos roles desde la imaginación, se experimentan lenguajes y emociones a partir de la imaginación y se empieza a pensar desde un ámbito abstracto, por medio del cual extienden su

imaginación y usan lo aprendido como números y palabras para expresar conceptos, sueños e historias (Anderson, J., Bailey, S. S.F.).

A través de la consecución de una meta en común se desarrollan diversas habilidades sociales por parte de los estudiantes que ponen en práctica el juego colaborativo, este se puede clasificar por dimensiones (Delgado, C. 2021), una de ellas es la cooperación referida a los juegos que se desarrollan en equipos y en los cuales se comparte una meta grupal que es conseguida si los diferentes participantes aprenden a interactuar y comunicarse. Por otro lado, se encuentra la dimensión de participación, la cual es referida a que cada estudiante de preescolar se muestre activo al momento del juego y desarrolle diversas habilidades (Chavieri, 2017. cómo se citó en Delgado, C. 2021) como lo son el auto concepto, la empatía, el aprecio hacia sí mismo y hacia los demás, la comunicación, las relaciones sociales, la implicación de la emoción de la alegría y con ello la desaparición del miedo al fracaso y al rechazo ya que se estaría incluyendo en el grupo.

Se retoma en específico las características del juego colaborativo porque desde el equipo investigador son consideradas importantes la propiedad de colaboración, en cuanto promoverá el contacto entre dos o más estudiantes, hasta poder involucrar al grupo en su totalidad, y por otro lado la participación fue muy importante para lograr la meta en común que se propone, por lo cual son elementos que se rescatan de este tipo de juego y con su consolidación en el apartado de actividades promoverán los aspectos con vivenciales deseados.

6.2. Convivencia

Esta puede ser entendida como la acción de vivir con la compañía de otros seres humanos, inmersos dentro del contexto escolar, con armonía y de manera pacífica, por lo tanto, hace referencia a las diferentes relaciones que se dan a lugar dentro de la comunidad educativa,

dentro de la cual es necesario la construcción y aceptación de normas que permitan autorregulación social y sistemas que hagan cumplir estas normas (Muñoz, 2018). Según Pérez, J. (2007 citado en Muñoz, 2018) convivir hace alusión a una serie de pasos que diariamente deben integrarse y cultivarse en diferentes espacios escolares.

Martínez (2013) reitera la importancia de las normas dentro de un contexto escolar, y el necesario cumplimiento de estas para el ambiente inmerso en los centros educativos y en las aulas escolares, un conjunto de normas facilita las relaciones interpersonales. Aportando así a la formación y educación ya que ayudan a los diferentes actores de la institución a desarrollar correctamente el rol que les pertenece.

Martínez (2013) sustenta que para que un sistema de normas sea efectivo, se debió haber elaborado conjuntamente entre docentes y estudiantes, debe aplicarse consistentemente, debe considerar la opinión y participación de los estudiantes en la gestión de las instituciones, en cuanto se tenga en cuenta la gestión de normas como la resolución de conflictos de manera que se fomente su confianza, puesta en práctica y evaluación de las normas de convivencia; en el caso puntual del Jardín Infantil Talentos al tratarse de estudiantes de preescolar se precisará a manera de juego la participación en las normas en cuanto a la elección de dos o más opciones que permitan de alguna manera tener en cuenta la opinión de los infantes en la gestión de actividades, además se observará de qué manera son presentadas las diferentes normas a los estudiantes por parte de los docentes, si estas son explicadas y planean estar en sintonía con el estado de ánimo de los niños y niñas o si por el contrario son impuestas haciendo uso de la autoridad de los docentes, lo que delimitara, en este grado en específico, la opinión y participación entendida desde la aceptación de las normas desde su comprensión más no desde una regla impuesta por autoridad.

En cuanto a la convivencia comprendida desde los estudiantes de preescolar, Martínez (2013), resalta que al ser el primer contacto fuera del hogar el que se forma en la relación con sus maestros, esta vinculación influirá directamente en su formación y educación, así como a través de la misma se determina el clima de convivencia existente en el aula con lo que existirá o no satisfacción del alumno hacia las actividades académicas y hacia la interacción con sus pares, por lo que se podría decir que tanto las relaciones como la comunicación que se establezca entre los diferentes actores educativos definirán la eficiencia y eficacia de un proceso de enseñanza.

Por último, cabe destacar la importancia que el juego como herramienta propiciadora de competencias sociales y autorreguladoras en diversos contextos de interacción entre niños y de estos con adultos hace parte conjunta de la convivencia escolar, ya que mediante el juego se explora y ejercita las competencias a nivel físico, se identifican diversos roles y escenarios en los que se recompone la vida social y familiar, también se desarrolla una organización e ideas de secuencia a través del juego simbólico en el que se intercambian propuestas y se consolidan acuerdos (Martínez, S. 2013).

Entendiendo las definiciones anteriores alrededor del concepto de convivencia, para el actual proyecto de investigación se buscó comprender como los estudiantes de transición, del jardín infantil talentos, están inmersos en los procesos y consensos para la generación de normas y como aceptan las mismas, se observó su comportamiento en cuanto a la interacción con otros compañeros de clase y la forma de comportarse de los mismos hacia los juegos colaborativos, estas observaciones fueron contrastadas con el auto reporte que cada estudiante pudo relatar las emociones frente a la interacción, el grado de relación con los estudiantes de transición, por último los pensamientos y opiniones sobre las actividades que fueron desarrolladas, procurando que se comprendan los descriptores propuestos para la categoría de convivencia, referidos a la

actitud en su ámbito cognitivo, afectivo y conductual frente a los procesos de convivencia fomentados por el juego.

6.2.1. Actitudes

Son explicadas desde las actuaciones que lleva un ser humano a cabo, tales como sus decisiones, elecciones personales, posición política, gustos, entre muchos otros temas, en los que según la explicación teórica de las actitudes planteada por Pacheco, (2002) existe una valoración ya sea positiva o negativa por parte de una persona, la cual independientemente de si es positiva o negativa se denomina actitud, y estas son útiles en la medida en que acompañan la adquisición de nuevos conocimientos al relacionar información nueva con las dimensiones evaluativas que ya tienen creadas, por otra parte también sirven para recuperar esta información, incluyendo la del entorno y la de sí mismo, están por otra parte estrechamente ligadas con la conducta de la persona en la medida en que influyen en cómo se piensa y se actúa, ya que una utilidad más, de las actitudes, se encuentra en hacer visible la interiorización que la sociedad por medio de valores, normas, reglas y preferencias ha inculcado en los individuos pertenecientes a esa sociedad.

Este concepto es entendido por Martín-Baró, I. (2008) como: “aquella estructura congnotativo-emocional que canalice la significación de los objetos y oriente al correspondiente comportamiento de la persona hacia ellos” (p. 281). Se puede explicar también como un estado mental y nervioso, que involucra una disposición para responder, y es formada según la experiencia, ejerciendo una dirección en la respuesta de los individuos hacia los objetos, situaciones y procesos que se presentan en la cotidianidad (Martín-Baró, I. 1976).

Las actitudes en el actual proceso de investigación fueron comprendidas desde la relación significativa que los niños sostienen sobre aspectos de su realidad escolar, evaluando la

disposición que los infantes desde las creencias individuales sobre situaciones se comporten frente a las actividades propuestas por el docente mediante la actividad de juego, accediendo a ellas por medio de los diálogos inmersos en actividades, observación participante y entrevista semiestructurada, todas aquellas actividades adaptadas a la edad de los participantes, quienes teniendo entre 5 y 6 años son capaces de relatar características importantes de su interacción en el juego, o de la amistad si se llegara a contemplar, donde se consideraran importantes las actividades que desarrollan juntos, sentir cariño el uno por el otro, agradarse, compartir, vivir cerca, asistir a la misma escuela, y por otra parte también el rechazo que los niños puedan sentir hacia compañeros poco pro sociales, que sean revoltosos, o agresivos (Papalia. 2012).

7. Marco Normativo

La presente investigación al desarrollarse en un espacio de educación preescolar está fundamentada en las siguientes leyes y normas, las cuales proporcionaran noción sobre el cumplimiento de los deberes y derechos de los infantes, así como el manejo, seguimiento del conflicto escolar, la formación ciudadana a través de la implementación de la convivencia escolar.

- Constitución Política Colombiana de 1991.
- Ley General de Educación de 1984. Ley 1295 de abril de 2009 atención integral a la primera infancia.
- La Ley 1620 para promover la convivencia escolar.
- Ley de Infancia y Adolescencia, 1098 de 2006.

7.1. Constitución política de Colombia

Uno de los derechos fundamentales de todo ser humano es la educación, se lo puede constatar en la constitución política colombiana en su artículo, 67, 68 y 71 donde se manifiesta que:

- Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.
- La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.
- Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la

mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

Nadie nace sabiéndolo todo, de ahí la importancia de crear estrategias de aprendizaje que garanticen la adquisición de conocimientos nuevos a través de una formación escolar, los diversos aportes del saber que brindan los maestros permiten la construcción y el desarrollo del individuo desde las diferentes perspectivas en las que se lo requiera, brindando la oportunidad de formación, siendo este aspecto trascendental para los procesos evolutivos.

Artículo 68. La enseñanza estará a cargo de personas de reconocida idoneidad ética y pedagógica. La Ley garantiza la profesionalización y dignificación de la actividad docente.

La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación.

La educación es un derecho que se le garantiza al colombiano, su objetivo es aportar conocimientos que garanticen un mejor desenvolvimiento en cualquier contexto. El aprendizaje le aporta a la persona la capacidad de desarrollar en gran parte la cognición y emprender procesos investigativos que contribuyen al desarrollo humano, se busca salida a los diversos problemas a partir de ideas implementadas en primera base por el sistema de educación, el mismo nos dice que:

Artículo 71. La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la

tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.

Tal como se manifiesta en este artículo, cada persona es libre de buscar el conocimiento para enriquecer su saber mediante el aprendizaje que la institución, maestros y familia inculquen a sus estudiantes, este aprendizaje debe ir en la misma sintonía en los diferentes grupos sociales que se desenvuelve el niño y la niña, para la formación de una vida llena de conocimiento dando la capacidad de tomar decisiones y adquirir madurez personal, y a la vez aportando hábitos, destrezas y actitudes que faciliten el dominio de los propios actos.

7.2. Ley General de Educación del ocho de febrero de 1994

En su sección segunda correspondiente a la Educación inicial anuncia en sus artículos:

Artículo 15. Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, psicomotriz, socio afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

La formación inicial quiere desarrollar las primeras competencias que luego serán establecidas como la base de los demás espacios académicos propios de la alfabetización, dentro de la cual se regula la enseñanza desde los procesos didácticos y metodológicos, donde los niños y niñas obtienen las primeras experiencias de socialización y aprendizaje, además se inició el aprendizaje de valores que ayudan a fortalecer las relaciones interpersonales dentro y fuera de los centros educativos con el fin de mejorar la convivencia y los espacios lúdico-recreativos propios del niño y la niña frente a sus semejantes.

Artículo 16. Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar:

- f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.

g) El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.

h) El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento.

i) La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio.

La educación inicial tiene como finalidad lograr el desarrollo de los infantes, a partir de procesos integrales que potencien la parte intelectual, afectiva, emocional, motriz, actitudinal, comportamental y física, que todo en conjunto promueve la formación de una personalidad basada en valores y respeto a las normas de convivencia para crear ambientes educativos amenos dentro del ámbito escolar.

Es importante resaltar el Decreto 2247 de 1997 por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar y se dictan otras disposiciones, se reglamenta los deberes y obligaciones de las instituciones que ofrezcan el nivel, donde se esclarece que el ingreso a cualquiera de los grados de educación preescolar no estará sujeto a ningún tipo de prueba o examen psicológico o de conocimientos, ni consideración de ningún tipo hacia la raza, el sexo, la religión u otra, y el manual de convivencia establecerá los mecanismos de asignación de cupos, requiriendo únicamente el registro civil de nacimiento y el certificado de vinculación a un sistema de seguridad social, también se expresa que en este grado no se reprobaban actividades ni el grado mismo, ya que se avanza en el proceso educativo según sus capacidades y aptitudes personales.

En el capítulo 2 del decreto descrito también se esclarecen los principios de la educación preescolar, siendo estos la integralidad, la participación, y la lúdica, aspecto de suma importancia

en el actual proyecto de investigación. Acerca de la lúdica se expresa que el juego es el dinamizador de la vida del educando, a partir del cual se construyen conocimientos, se encuentra consigo mismo y con el mundo social, desarrolla habilidades comunicativas y se apropia de normas mientras encuentra formas de acción y convivencia, lo cual aporta a todos los entornos del infante.

7.3. Ley 1620 Del 15 De marzo Para promover la convivencia escolar (2013)

Donde afirma que Colombia ya cuenta con herramientas que le permitirán prevenir y mitigar la violencia escolar, proteger y fortalecer el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos en el sistema educativo.

Artículo 1. De acuerdo con la normatividad vigente se crea el Comité Escolar de Convivencia como una instancia del establecimiento educativo encargada de apoyar la labor de promoción y seguimiento a la convivencia escolar, a la educación para el ejercicio de los Derechos Humanos, Sexuales y Reproductivos, así como al desarrollo del Manual de Convivencia y a la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar (Congreso de la República, 2013, párr. 1) .

Es evidente que las interacciones mismas de los estudiantes con conductas adecuadas generan un ambiente ameno donde prima la convivencia y la práctica de valores, sin embargo, en todas las instituciones educativas se generan problemáticas que atentan contra ella, destruyendo la relación entre semejantes y generando conflictos que en muchas ocasiones llevan a agresiones físicas y verbales, una situación que se hizo muy notoria en la sociedad.

De este modo se quiere instruir a los educandos en normas y valores que rijan su parte actitudinal y que sean la guía comportamental en el camino de la educación, estos aspectos

promulgaron la sana convivencia y generaron ambientes educativos en donde los niños y niñas construyan un aprendizaje significativo más armónicos contribuyendo a un mejor futuro.

Artículo 2. En el marco de la presente Ley se entiende por:

Competencias ciudadanas: Es una de las competencias básicas que se define como el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en una sociedad democrática (Congreso de la República, 2013, párr. 2).

Es así como las competencias ciudadanas juegan un papel trascendental para el fortalecimiento de la convivencia en la sociedad, pues son estas mismas las que promueven las habilidades y requerimientos necesarios para que las interacciones fluyan en síntomas de tolerancia, respeto, responsabilidad, entre otras, igualmente contribuyan a la solución de conflictos aplicando estrategias comunicativas como el dialogo y la democracia para que se tenga igualdad y no haya cabida a pleitos y discusiones.

Artículo 4. Objetivos del Sistema. Son objetivos del sistema nacional de convivencia escolar y formación para los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar:

1. Fomentar, fortalecer y articular acciones de diferentes instancias del Estado para la convivencia escolar, la construcción de ciudadanía y la educación para el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los niños, niñas y adolescentes de los niveles educativos de preescolar, básica y media.
2. Garantizar la protección integral de los niños, niñas y adolescentes en los espacios educativos, a través de la puesta en marcha y el seguimiento de la ruta de

atención integral para la convivencia escolar, teniendo en cuenta los contextos sociales y culturales particulares.

3. Fomentar y fortalecer la educación en y para la paz, las competencias ciudadanas, el desarrollo de la identidad, la participación, la responsabilidad democrática, la valoración de las diferencias y el cumplimiento de la ley, para la formación de sujetos activos de derechos.

4. Promover el desarrollo de estrategias, programas y actividades para que las entidades en los diferentes niveles del Sistema y los establecimientos educativos fortalezcan la ciudadanía activa y la convivencia pacífica, la promoción de derechos y estilos de vida saludable, la prevención, detección, atención y seguimiento de los casos de violencia escolar, acoso escolar o vulneración de derechos sexuales y reproductivos e incidir en la prevención y mitigación de los mismos, en la reducción del embarazo precoz de adolescentes y en el mejoramiento del clima escolar.

5. Fomentar mecanismos de prevención, protección, detección temprana y denuncia de todas aquellas conductas que atentan contra la convivencia escolar, la ciudadanía y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes de preescolar, básica y media, particularmente, las relacionadas con acoso escolar y violencia escolar incluido el que se pueda generar a través del uso de la internet, según se defina en la ruta de atención integral para la convivencia escolar.

6. Identificar y fomentar mecanismos y estrategias de mitigación de todas aquellas situaciones y conductas generadoras de situaciones de violencia escolar.

7. Orientar estrategias y programas de comunicación para la movilización social, relacionadas con la convivencia escolar, la construcción de ciudadanía y la promoción de los derechos humanos, sexuales y reproductivos (Congreso de la República, 2013, párr. 10-16).

Cabe resaltar que la socialización de las personas se realiza con el intercambio de interacciones en las diferentes poblaciones de nuestro entorno para que de esta manera cada ser humano empiece a conocer y reconocer las diferentes conductas de comportamiento y partiendo de ello pueda adoptar las diferentes mareas de integrarse con las distintas poblaciones.

De igual manera, este artículo va en contra de la violencia tanto física como verbal entre otras, por ende, este derecho apoya al niño y la niña desde un desarrollo armónico e integral ejerciendo sus derechos, pero si partimos del contexto y de la realidad en que hay situaciones conflictivas en donde muchos se ven realmente afectados.

7.4. La ley de Infancia y adolescencia (2006)

En su artículo 43, señala: Obligación ética fundamental de los establecimientos educativos.

Las instituciones de educación primaria y secundaria, públicas y privadas, tendrán la obligación fundamental de garantizar a los niños, niñas y adolescentes el pleno respeto a su dignidad, vida, integridad física y moral dentro de la convivencia escolar. Para tal efecto, deberán:

1. Formar a los niños, niñas y adolescentes en el respeto por los valores fundamentales de la dignidad humana, los Derechos Humanos, la aceptación, la tolerancia hacia las diferencias entre personas. Para ello deberán inculcar un trato

respetuoso y considerado hacia los demás, especialmente hacia quienes presentan discapacidades, especial vulnerabilidad o capacidades sobresalientes.

2. Proteger eficazmente a los niños, niñas y adolescentes contra toda forma de maltrato, agresión física o psicológica, humillación, discriminación o burla de parte de los demás compañeros y de los profesores.

3. Establecer en sus reglamentos los mecanismos adecuados de carácter disuasivo, correctivo y reeducativo para impedir la agresión física o psicológica, los comportamientos de burla, desprecio y humillación hacia niños y adolescentes con dificultades en el aprendizaje, en el lenguaje o hacia niños y adolescentes con capacidades sobresalientes o especiales (Congreso de Colombia. 2006, p. 16)

El anterior artículo pretende fomentar en las instituciones educativas el trabajo de los valores referentes al respeto, la tolerancia y la convivencia para que los estudiantes tengan una buena relación con los demás de una manera agradable, generando en las demás personas una buena comunicación y solidaridad entre sus compañeros de esta manera los estudiantes mejoraron sus relaciones interpersonales con los demás, y entendiendo que el periodo del preescolar se considera el primer ciclo de la educación se aplicaría este tipo de trabajos.

Todas estas leyes, permiten establecer un desarrollo en principio constitucional de la corresponsabilidad entre instituciones educativas, familia, sociedad y Estado, con esta iniciativa también se busca fortalecer la convivencia pacífica en el interior de los colegios públicos y privados, promoviendo el desarrollo de competencias ciudadanas.

Permitiendo así, no solo evitar la deserción escolar, problemas de aprendizaje, generados por los conflictos relacionados con el acoso escolar, la agresión física y verbal. Sino que velan

por la buena práctica de los derechos de los infantes, siendo ellos entes primordiales para la formación humana y del ciudadano.

Una buena herramienta para inculcar valores en los niños y niñas es el juego, en donde se muestra de forma clara los valores que tienen que practicarse, de esta manera los niños quieren adoptar conductas positivas, para divertirse todos; también para educar a los niños en valores es de vital importancia el ejemplo. Esto quiere decir que el padre o maestro le puede decir a los niños que no sean egoístas, pero si los pequeños ven que los padres lo son, van a adoptar el comportamiento que ven.

8. Propuesta metodológica

8.1. Tipo de Investigación

La investigación se llevó a cabo bajo un enfoque **crítico social**, enfoque que es entendido como una intervención o un estudio acerca de una práctica local, y que por medio de la autorreflexión permitirá generar cambios y transformaciones en los protagonistas y que se usa tanto a nivel social como educativo (Melero, N. 2012), lo cual es valioso en la medida en que en la actual investigación los educadores desarrollaron un pensamiento crítico, a partir del cual promovieron la transformación de la realidad estudiantil de la que hacen parte por medio del dialogo, la toma de decisiones y la concertación conjunta.

El enfoque critico además no solo está interesado en explicar la realidad que se investiga si no que la misma al culminar el proceso de investigación se vea transformada, lo cual se logra mediante una dinámica liberadora y emancipadora en la que cada persona deberá implicarse a sí misma para que las estrategias metodológicas que se empleen sumen al proceso de investigación (Melero, N. 2012), en este caso en particular las estrategias de investigación estuvieron enfocadas en construir una actividad de juego encaminada a la generación de valores, normas y control de acciones; generando procesos de socialización, integración, exploración, llevando a cada niño a que descubra por sí mismo el aprendizaje significativo por medio del juego como medio de interés entre el maestro y el educando, así como en grupo y desarrollando la colaboración por medio del trabajo colaborativo.

Esta propuesta investigativa tiene una gran relevancia en el ámbito educativo (Melero, N. 2012) ya que desde este entorno es promovida la construcción de sujetos como personas activas de su propio proceso, sea este el de aprendizaje, el cambio social, el estructural, y que además

influye en la creación de un conocimiento colectivo formado en conjunto con todos los participantes y la interacción de los mismos.

8.2. Diseño de investigación

El método que se ejecutó teniendo en cuenta el enfoque crítico social es la **Investigación Acción**, porque permitió indagar sobre una realidad social educativa combinando el conocimiento teórico con la práctica en el salón de clase, a través del trabajo colaborativo de los investigadores (maestros, estudiantes) el tema objeto de estudio que sea de atención dentro de las diferentes instituciones educativas en donde se realiza el trabajo pedagógico correspondiente.

La anterior concuerda con la definición de investigación acción en la que se explica que la población de la investigación está implicada en cada una de las fases de la misma, que tiene como propósito principal una mejora de situaciones sociales o de problemática colectiva, y que basa los objetivos en las necesidades de la comunidad, por lo tanto los principales actores de la investigación son sus participantes debido a que la transformación de los mismos, luego del paso por la investigación en sí misma, dará resultado a la transformación del entorno a la cual se quiere llegar (Melero, N. 2012), esto es necesario en el actual problema de investigación en el que lo que se intenta es que los estudiantes de grado transición sean capaces, a través de sus acciones y pensamientos convivir en una sociedad diversa.

Por otra parte, McKernan (1999) afirma que la investigación acción:

Es el proceso de reflexión por el cual en un área problema determinada, donde se desea mejorar la práctica o la comprensión personal, el profesional en ejercicio lleva a cabo un estudio -en primer lugar, para definir con claridad el problema; en segundo lugar, para especificar un plan de acción. (p. 7)

Esta definición aporta en la medida en que la finalidad de este proceso investigativo es llegar a la consolidación de una actividad lúdica de la cual se sostengan unos objetivos claros concernientes con lo que como comunidad se construye y que esta actividad de juego pueda movilizar a los estudiantes y llevarlos hacia una convivencia óptima.

8.3. Unidad de Análisis

La investigación se llevó a cabo en un contexto publico donde se trabaja con la categoría principal del juego colaborativo como mecanismo de aprendizaje significativo, a través del cual se logra llegar a una convivencia adecuada en un entorno educativo, teniendo en cuenta el desarrollo de estos conceptos en los estudiantes del Jardín infantil talentos, el comportamiento de los mismos al enfrentarse a actividades de interacción, las acciones que los mismos realizan cuando se encuentran en interacción con sus pares y la reacción ante la actividad lúdica que se planea aplicar.

8.4. Unidad de trabajo

Se compone de un grupo base de estudiantes del Jardín Infantil Talentos elegidos por conveniencia que como características comunes se encuentran en las edades acordadas entre los 5 y 6 años, edad en la que están cursando el grado de transición, próximos a iniciar su vida escolar de manera formal.

8.5. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para ejecutar esta investigación fue conveniente utilizar las siguientes técnicas que permiten la recolección de información directa de la realidad del contexto; entre ellos se encuentra la observación y la entrevista semiestructurada.

8.5.1. *Observación participante*

Es una forma de acercarse al contacto vivencial con la realidad que es objeto de estudio, se encuentra entre las técnicas que se desarrollan en el trabajo de campo, desde el cual se crea una perspectiva de lo que sucede en el espacio que se está investigando, útil para reconocer patrones culturales, desde esta técnica el actor que observa se encuentra dentro de la realidad a la que se quiere aproximar, se apoya en la herramienta del trabajo de campo para el registro de las observaciones, las cuales pueden ser consideradas con anterioridad y en que escenarios precisos se estará presente aplicando la técnica (Sandoval, 2002).

8.5.2. *Entrevista semiestructurada*

Se define como una técnica de investigación que permite acceder a cierto tipo de información, del niño o niña por medio de preguntas de los maestros orientadores con el fin de indagar acerca de las concepciones y comportamientos que tienen los niños y niñas.

En la entrevista los tópicos a tener en cuenta son: cómo se comporta el niño y la niña en el salón de clase, en el descanso, en el restaurante escolar, como la maestra trabajó la parte social y afectiva de los niños, qué hizo frente a comportamientos disruptivos que impedían la sana convivencia y a partir de ello se puede inferir un proceso metodológico acorde a las necesidades de los niños y niñas con el fin de aportar a la convivencia en el aula. Debido a la edad de los niños y niñas entrevistadas se hace uso de un guion de preguntas que abordan los temas mencionados anteriormente, pero en el momento de interacción las preguntas se adecuaron para que sean entendibles para él o la entrevistada, es decir se reformuló en términos familiares si así se lo ve necesario, tampoco se seguirá estrictamente un orden, si no que con cada persona se adecuó el orden de las mismas para que la charla sea amena y tranquila (Sandoval, 2002).

En cuanto a los instrumentos de recolección de información se encuentra tanto un diario pedagógico como un cuaderno de notas, además de registros visuales y audiovisuales.

8.5.3. *Diario de pedagógico*

Por medio de este instrumento se acompaña la técnica de observación, en este se planea registrar experiencias, los hechos observados ya sean acciones verbales o no verbales que se presentan diariamente en la institución, pero al tener un carácter pedagógico no solo se limita a un registro sino que también tiene un carácter epistemológico, al propender ser un sustento pedagógico, que dará cuenta en un posterior análisis de una cualificación del proceso educativo, el diario es entonces un sistema de registros usado para hacer referencia en este caso a la manera de convivir y jugar de los estudiantes de transición del Jardín infantil talentos, identificando el momento de ocurrencia, permitiendo la reflexión posterior en cuanto a las fortalezas y oportunidades de mejora en la práctica educativa que parte de un contexto general y se dirige a focalizarse en aspectos de interés más puntuales (Monsalve, A. y Pérez, E. 2012).

8.5.3. *Cuaderno de notas*

Es una herramienta importante de gran ayuda para el diario de campo porque es donde se escribe cada uno de los datos o hechos que cautivan y llaman la atención de actividades que se desarrollan de manera inmediata en la institución para que no sean olvidados.

8.5.4. *Registro fotográfico*

Este instrumento muestra al niño y todas las actividades que se realizan, gracias esto se puede obtener evidencias donde se comprueban todos los hechos narrados de lo ejecutado en esta investigación, teniendo en cuenta el consentimiento expreso por parte de la institución, la cual ya tiene el consentimiento expreso por cada uno de los padres de familia, correspondiente para llevar a cabo dicha evidencia.

8.5.5. Registro de video

Por medio se puede observar, escuchar y comprobar cada una de las actitudes del niño o niña de la institución, y se llegó a conocer el comportamiento de los niños y niñas cuando se encuentran interactuando entre compañeros, con maestros y siendo parte de las actividades de juego.

8.5.6. Consentimiento informado

Previo a la aplicación de cualquier técnica mencionada o del uso de cualquier instrumento se deberá diligenciar un documento escrito en el que se corrobore que por parte de la institución se expresa libremente la participación de los estudiantes, misma que fue otorgada a la institución por cada uno de los padres de familia.

8.6. Procedimiento

En primera instancia se acudió con el permiso otorgado por la institución a una observación, realizada por los investigadores, quienes estuvieron presentes en diversas actividades de los estudiantes de transición en el Jardín Infantil Talentos y se enfocaron en observar y dar análisis y reflexión a lo observado en torno a la convivencia escolar, la adopción de normas en las distintas actividades, la elaboración de normas o elecciones en conjunto con los estudiantes, la sensación de armonía y paz dentro del aula de clases entre los distintos actores y la presencia del juego en todos los anteriores puntos de interés. El trabajo de campo además se desarrolló bajo el protocolo de encuentro el cual corresponde al anexo 1 del presente documento.

Desde lo anterior se proyectó:

- Fase I: Generar una descripción de la convivencia escolar en el grado transición del Jardín infantil Talentos por medio de la observación.

- Fase II: Establecer un consolidado de actividades de juego (anexo 1) que permitan fortalecer la convivencia escolar a través de actividades de juego, mientras todas las acciones son observadas.
- Fase III: Aplicar las actividades propuestas adaptándose a los tiempos de ejecución del jardín infantil y la interacción con los participantes.
- Fase IV: Desarrollar una entrevista semiestructurada (anexo 2) que permita conocer la percepción, emociones, actitudes y opiniones de los estudiantes frente a las actividades desarrolladas y a la convivencia dentro del aula.
- Fase V: Analizar la información recolectada y el impacto generado en los estudiantes de transición desde la creación conjunta de las actividades de juego.

9. Resultados

En el presente trabajo de investigación se llevó a cabo el tratamiento de los datos a través de tres fases para la consolidación de los resultados, estas son: la fase descriptiva, la interpretativa y por último, la fase de construcción de sentidos.

En cuanto a la primera fase, esta hace referencia a la organización de los datos, y el primer procesamiento de los mismos, obteniendo así una agrupación de la información acorde a las categorías de análisis, esto, es lo que se refiere al proceso de codificación axial, el cual, es un proceso que conlleva tanto a la organización de las expresiones naturales de los estudiantes entrevistados en las categorías de análisis, así como a descripción que da cuenta de los aspectos observados, los cuales se consideran relevantes en la consolidación de estas categorías; las expresiones naturales de los estudiantes son recolectadas y codificadas en las categorías mencionadas (juego, convivencia y sus respectivos descriptores) lo cual, posibilita la identificación de los elementos discursivos valiosos para comprender como se conforma la categoría en la población en cuestión, identificando lo que los estudiantes comprenden por juego, clasifican como juego, y por otra parte lo que perciben como procesos de convivencia con cada uno de sus descriptores.

Teniendo entonces como insumo esta descripción de la información y la organización de la misma, se procede a la fase de interpretación, en la cual, se contrastan los hallazgos obtenidos de la realidad objeto de estudio con la información que se obtiene de la teoría expuesta en el marco teórico desde la perspectiva de diferentes autores, así como lo recabado en el marco de antecedentes, es decir, el equipo investigador contrapone lo encontrado en el trabajo de campo con los lineamientos teóricos que soportan la categoría de estudio y que dan sentido a la misma, esto, se lleva a cabo a partir de una lectura a profundidad de ambas fuentes de información, en

primera instancia, el discurso de los estudiantes codificado en categorías y descriptores, y de otra parte, el sustento investigativo valioso para el entendimiento de la categoría desde una visión de la disciplina educativa y desde el entendimiento del fenómeno de interés.

Por último, se procede a la fase de construcción de sentido, en la que se llega al horizonte investigativo y se presentan los aportes de este proceso, esto, se realiza teniendo en cuenta los hallazgos, así como los elementos teóricos-conceptuales, obteniendo de esta manera una mirada crítica sobre el fenómeno de estudio.

9.1. Fase descriptiva

En esta fase se expondrán los elementos vivenciales de la población participante, obtenidos a partir de la técnica de recolección “observación participante”, por medio de la cual, fue posible reconocer generalidades del día a día de la población participante en el entorno del Jardín infantil, con la que se tuvo acceso en cinco oportunidades, en las fechas 5,7,12,19 y 28 de octubre, referidas a los días martes y jueves en horas de la mañana, de 8 am a 12 m, oportunidades en las cuales se logró recolectar información para la siguiente descripción sobre la convivencia, diligenciamiento de entrevistas con los estudiantes, y la comprensión de igual manera de las características del juego y consideraciones sobre el mismo.

Como se mencionó anteriormente, durante el trabajo de campo se dio paso además de la observación participante, al desarrollo de entrevistas semiestructuradas, las cuales, permitieron la recolección de información valiosa para el entendimiento de las categorías de estudio; en esta fase, la información, nace del discurso de los estudiantes, es codificada según su importancia dentro de categorías de análisis y sus correspondientes descriptores, es decir, esas expresiones naturales son los hallazgos que al ser parte de una categoría posibilitan el establecimiento de conceptos, experiencias, ideas y hechos relevantes, todo esto obtenido directamente de la

población.

Lo logrado anteriormente se hizo a partir del proceso de codificación, el cual consistió en una interpretación minuciosa de cada una de las categorías y descriptores, y de los hallazgos que las componen para consolidar el significado de la categoría en su totalidad para la población de estudio. Es así como se expresa qué es la convivencia para los estudiantes del jardín infantil talentos desde sus propias expresiones y acciones, así como para la categoría del juego, proceso sumamente importante para el posterior contraste que se planea desarrollar teniendo en cuenta el sustento teórico en la fase interpretativa.

Para entender el contexto en el que se desarrolló la recolección de información se compartirán características del grado transición del Jardín Infantil Talentos, liderado por una docente de 24 años de edad, licenciada en pedagogía infantil de la Universidad Mariana, quien amablemente se comunica tanto con los docentes investigadores como con los estudiantes, estableciendo una relación de cordialidad entre los profesionales y con sus alumnos.

Se observa que los 15 estudiantes pertenecientes al grado transición interactúan con total naturalidad hacia su maestra, generan preguntas si tienen alguna duda y exponen su opinión sin temor, algunos de ellos saltan, corren y permanecen fuera de su lugar asignado, acatan parcialmente la recomendación de volver al mismo. Estas observaciones indican como se llevan a cabo las relaciones sociales entre maestra y estudiantes dentro del salón de clases, indicando que existe confianza entre los actores educativos nombrados, ya que los mismos actúan sin temor a regaños o represalias por parte de la figura de autoridad; con estos datos existe una pequeña aproximación a la categoría de convivencia desde una perspectiva general.

Los estudiantes saludan efusivamente cuando se presenta a los “profes” que los acompañaran las siguientes semanas en algunas actividades, recibiendo la presencia de los

investigadores favorablemente, se contactan con los mismos y preguntan si es posible salir del salón. Se evidencia que cumplen con las actividades de la clase de inglés, en la cual se compartió con ellos, se obtiene información sobre la consolidación del grupo como tal, entendiendo que se encuentran juntos desde el inicio del presente año, con algunas variaciones en sus integrantes, datos que sirven para comprender la realidad en la que se desarrollan los estudiantes, en la cual algunos de ellos apenas se están incluyendo en la interacción estudiantil y otros alumnos ya conocen las dinámicas relacionales con las que se comunican habitualmente desde años anteriores en los que han compartido salón de clases.

El grupo investigador, acerca de la interacción entre maestra y estudiantes, puede inferir que la relación observada se puede concebir como un factor que promueve la buena convivencia en los estudiantes del Jardín, ya que la confianza para comunicar sus dudas como también sus observaciones generales son valiosas para solucionar cualquier tipo de problema si lo hubiese, y también para la transmisión de valores y comportamientos adecuados al interior de la institución.

En cuanto a los protocolos de ingreso al Jardín Infantil a las 8 de la mañana, por parte de la institución existe una recepción de los estudiantes, en la cual se aplican los protocolos de bioseguridad y hay una despedida hacia los padres de familia. Este recibimiento se extiende aproximadamente unos 20 minutos después de la apertura, y hace evidente algunos retrasos en la llegada a la institución. Sin embargo, este recibimiento permite una guía a los estudiantes a un espacio común en la institución; posterior al mismo se realiza una actividad de bienvenida “ABD” referida a un saludo entre la comunidad educativa. Consecutivamente, esta bienvenida, es precedida de una contextualización sobre cómo se encuentra el clima y una canción “sol solecito”, sin importar si el día se encuentra lluvioso o soleado. Posterior al canto se realizan movimientos o ejercicios corporales, acompañados a veces de tonos musicales o melodías que

los infantes conocen, también se incluyen actividades que se remiten al entendimiento de hábitos, como lo son canciones acerca de la higiene personal.

La implicación de los estudiantes en estas actividades permiten que se observe diferenciaciones en las actitudes de los infantes, dependiendo estas de sus características personales, mientras una parte de los estudiantes participan activamente denotando un estado de ánimo positivo, otros mantienen sus movimientos y cantos al mínimo, lo cual mediante la observación y consolidación de información del grupo investigador puede inferirse por situaciones específicas como las experiencias previas a la llegada a la institución, incluyendo dinámicas familiares, estilos y pautas de crianza, así como el clima, dificultad para acceder a la institución, y alimentos dispuestos para los estudiantes antes de su llegada al Jardín Infantil Talentos; una última consideración acerca de la influencia del contexto externo en el grado de participación de los estudiantes son los aspectos de salud, denominados por la maestra como la presencia de síntomas posteriores a la vacunación, situación que es habitual en las edades que cursan los participantes, por lo cual se consideró con un factor de intervención para la implicación en el “ABD” dentro de los datos expuestos.

Acercas de las observaciones en el espacio de bienvenida al Jardín infantil se puede inferir que: el uso de canciones y movimientos en este espacio son útiles para que los estudiantes se aproximen a comportamientos de interacción deseados, como la consecución de normas, el seguimiento de instrucciones, acciones que los chicos sostienen sobre las indicaciones de las docentes y la interacción de sus sentidos con el espacio social, es decir la repetición de canciones infantiles, el espacio que mantienen entre estudiantes, el movimiento según lo indicado y la escucha para todo lo nombrado anteriormente, genera información acerca del seguimiento de normas implícitas que los niños reconocen y replican conforme la actividad avanza, así pues, a

más minutos dentro de la actividad existe mayor reconocimiento de las normas que rigen la misma.

La observación también fue posible en el momento del refrigerio a media mañana, momento en el cual los estudiantes se desplazan del salón de clases hacia el comedor en un primer piso de las instalaciones del Jardín infantil, algunos de ellos llevan en sus manos los alimentos propios y se disponen para bajar guiados por su maestra. Un grupo de estudiantes bajan sin supervisión docente detrás de la maestra, en el comedor se disponen sillas para cada niño y niña. Antes de iniciar la ingesta de alimentos la maestra entona una oración, ellos la siguen y agradecen por la comida con la oración que ya conocen; los que llevan sus propios alimentos se disponen a ingerir sus alimentos, los estudiantes que no llevan sus propios alimentos deben esperar a que se les sirva sopa de pollo la cual es realizada por el personal del Jardín Infantil. Los niños a pesar de encontrarse en una misma mesa no charlan entre ellos, solo algunas parejas comparten palabras, pero la mayoría de ellos de manera silenciosa consume su refrigerio (ver ilustración 1), varios de ellos no se quedan en el lugar indicado y se desplazan a otras mesas. Al finalizar su refrigerio ayudan a su maestra a ordenar las sillas y suben a su salón de clases algunos en fila y otros de manera desordenada.

Ilustración 1.

Estudiantes en momento de refrigerio



Fuente: Registro fotográfico octubre 2021

Sobre la observación en este espacio de interacción se hace visible la construcción y aceptación de normas, en el sentido que los niños reconocen que deben esperar su comida, deben pedir permiso si quieren tomar alguna comida que un compañero de la mesa llevo, y también existe una distinción de la norma, ya que los niños reconocen que no deben bajar corriendo las gradas, y que deben comer sentados en la mesa. Sin embargo, cuando la docente no se encuentra presente reconocen que pueden desarrollar estas conductas ya que no habrá ninguna repercusión sobre la misma debido a la ausencia de la figura de autoridad, como en el acontecimiento

mencionado anteriormente en el cual al subir solos por las escaleras sin visión directa de su maestra deciden seguir la regla de no correr o por otro lado omiten la misma.

9.1.1. Categoría Convivencia

Entendiendo que la convivencia es un proceso social que permite ser parte de un grupo y compartir con los integrantes del mismo, en el salón de clases del grado transición se aborda tanto la interacción entre alumnos como entre docente y alumnos, y la presencia o ausencia de valores en esta interacción, así como la definición que se acarrea sobre las relaciones interpersonales en clase, de esta manera, se explicará por medio de los descriptores, que abarcan tanto el concepto de convivencia como las actitudes para concebir de que se trata este fenómeno en el grado transición abordado.

9.2.1.1 Consideraciones sobre la convivencia. Para acercarse al entendimiento de este constructo fue necesario realizar varias preguntas alrededor del tema “compartir con compañeros”, identificar si hay alguien con quien no les gusta compartir, el conocimiento de normas y el agrado que se tienen sobre estas, incentivando las respuestas amplias, y fomentando expresiones de historias y recuerdos que ejemplificaran las descripciones “bien”, “si me gusta”, “si hay” entre otras que no permitían el entendimiento de toda la información; para salvaguardar la identidad de los participantes se utilizará la identificación P, y los nombres que están al interior de las expresiones naturales de los estudiantes serán sustituidos por iniciales.

Tabla 1.

Manifestaciones de la convivencia

Preguntas	Expresiones naturales de los estudiantes
¿Le gusta compartir con sus compañeros de clase?	P1: Si, por que con SM y T jugamos a Minecraft que es un juego de construir, aquí en el jardín, y me prestan los

<p>- ¿Qué actividades le gusta hacer con sus compañeros de clase?</p>	<p>juguetes....</p> <p>P1: Con todos [...], si todos son mis amigos, A veces hacemos una de matemáticas, a veces escribimos, a veces dibujamos y a veces hacemos tareas que es de pintar, y luego hacemos otra vez matemáticas.</p> <p>P3: aja si, a veces uno con E, mañana con otro, mañana con otro así.</p> <p>P4: si, jugar football aunque nosotros llevemos un punto menos luego lo reponemos, [...] me gusta jugar con JP.</p>
<p>¿Con quién no le gusta jugar/compartir? – ¿Hay algún compañero con el que no le guste jugar/compartir? - ¿Cómo se sentiría si lo ponen en un grupo con JD?</p>	<p>P4: ehh...con JD, por que miente cuando hace algo culpa, me culpa a mi si está jugando conmigo, sabe mentir. - Mal, porque el miente, y con la cartuchera y la profe me dice que me siente con él, me debe quitar y ya no me debe devolver.</p> <p>P5: No, yo comparto con todos, a menos a JD no le comparto porque él es muy peleón. – Bien, él no me comparte nada, yo si haría grupo con él, pero no jugaría.</p> <p>P6: umm con JD no me gusta mucho, porque yo digo si le presto un juguete lo pierde....- No le prestaría, porque lo perdería [...],haría lo del libro, sí.</p> <p>P3: A mí no me gusta escoger a SM, Porque ellos juegan Minecraft, y no, no me gusta ese juego, porque es de construcción y no tengo yo juguetes.</p>

¿Hay reglas o pasos que debamos seguir en la clase? ¿Cuales? – ¿Eliminaría alguna regla si pudiera? – ¿Por qué son importantes las reglas?

P6: ahh la oración, antes de comer [...], umm no jugar, también estar atento, ahhh, hacer las tareas - sí, si son importantes, umm para que no nos regañen, no nos castiguen, para que no nos caigamos.

P5: Podría ser jugar al parque, también, también jugar a las tuberías, si, en football no salirse de la cancha, jugar con guayos, no pelearse...

P4: Podemos gritar, podemos hablar, (cuando la profe está explicando), umm no ahí no se puede [...] Jugar mientras no está ella, y cuando está hablando, pero todavía no están las guías también podemos, si no escuchar. - ummm sí, que no podamos correr en el salón (regla que eliminaría).

P3: Ehhh... a ver, no pelear bruscos, no toca patearles a los amigos, [...] que no bajen las gradas rápido, corriendo. – Porque nos ayudan a no ser grosero, a no patear a los amigos, a no correr en las gradas porque se puede caer

P2: Ummm.... (Se muestra pensativa) No pegar, (en voz más baja) al compañero, emmm.... No hacer travesuras.

P1: ehhh no jugar.... Porque en clases no tenemos que jugar, ummm, no molestar, Respetar la clase, hacer silencio, [...] pues que no hagamos silen... que hagamos silencio, que no estemos jugando cuando explique la profe

y ... ya no se - pues para estudiar si, me gustaría que exista.

**¿Cómo se lleva con sus
compañeros de clase?**

P6: mal y bien. [...] mal es cuando se pelean, dándose puños, así hay unas cosas un poco violentas. Mi mejor amigo es JM al que le pase el juguete.

P2: emm (niega con la cabeza), porque saben estar peleando. [...] pues juega con el otro amigo y con el juego del otro amigo.

Fuente: Elaboración propia febrero 2022

Contextualizando las descripciones textuales que los estudiantes de grado transición realizaron, es posible evidenciar que 8 de 15 estudiantes reconocen que les agrada compartir con los compañeros de clase, y que no tienen problema con ninguno de ellos. Para otros estudiantes se torna un poco más difícil establecer conversación entre sus compañeros y comentan que prefieren jugar con uno o dos compañeros en específico; cabe resaltar que se reitera el nombre de un participante P4, quien es descrito como peleón o mentiroso y con quien varios niños no desean compartir sus juegos; por último, es posible evidenciar que 10 de 15 niños reconocen cuales son las reglas del salón, y pueden describir algunas de ellas en sus propias palabras. También es posible entender que algunas solo se cumplen cuando la docente se encuentra al interior del salón, y se evidencia que los estudiantes no comprenden el significado de algunas reglas, y solo las cumplen cuando es necesario, sin embargo, otras expresiones hacen entender que se reconoce como las reglas protegen su integridad física, la de sus compañeros y les permiten estudiar.

Estas expresiones permiten entender que en las instalaciones del Jardín infantil talentos existe una armonía en la convivencia en la mayoría de las relaciones entre compañeros, la cual

facilita las relaciones interpersonales entre los estudiantes, tal como se visibiliza en las relaciones de amistad que estos reportan. Por otra parte, se denota la diferenciación entre los mismos estudiantes, los cuales dependiendo del entorno familiar del cual provengan reconocen algunos valores como adecuados, entre estos están el respeto por las pertenencias ajenas, el compañerismo, la generosidad, por nombrar algunos y rechazan antivalores considerándolos inadecuados, entre los que resaltan la intolerancia a la forma de comunicarse y de interactuar de otros compañeros y el incumplimiento de normas, lo cual crea distinciones entre los grupos que se forman según sea su sistema de valores o las conductas que consideran adecuadas o inadecuadas.

En cuanto la relación entre estudiantes y maestro, esta vinculación inicial fuera del entorno familiar se visibiliza como favorable y promueve la satisfacción por aprender en el alumno, al igual que aporta en la interacción entre estudiantes, en cuanto se genera la creación de grupos entre todos los integrantes y se distingue un compromiso por la integración de todos los niños y niñas en las actividades, sin distinción alguna.

Sobre la adopción y creación de normas, se puede inferir que los chicos hacen parte de las normas en cuanto se les explica el porqué de las mismas, acudiendo a justificaciones de seguridad o respeto hacia los compañeros lo cual a su vez promueve una buena convivencia, sin embargo, las normas son entregadas por parte de la docente hacia los estudiantes por medio del dialogo y son repetidas para su adopción y seguimiento, esto acorde con la edad en la que se encuentran los estudiantes ya que los mismos están aprendiendo a convivir en un entorno social y necesitan de una guía para lograrlo.

9.2.1.2. Actitudes. Este descriptor es referido a la valoración de tipo negativo o positivo frente a cualquier situación en este caso las situaciones escolares y de interacción entre alumnos,

acercándose así al actuar y pensar de los estudiantes en su convivencia dentro y fuera del aula. Es así como existirá un punto de partida para reconocer el significado que se genera alrededor de la integración en grupo y definir su aproximación. En este descriptor se tuvo en cuenta las decisiones de ser parte de un grupo, los gustos, la consideración sobre amigos al interior del salón de clase y la valoración positiva o negativa sobre el juego en grupo, el juego en pareja, o la preferencia por un juego solitario, lo cual posibilita acercarnos al entendimiento de la valoración positiva hacia las actividades de juego o solitarias y con ello la cercanía que se desarrolla en su actuar hacia una u otra actividad según sea su preferencia.

Tabla 2.

Expresiones naturales de los estudiantes

Preguntas	Expresiones naturales de los estudiantes
¿Cuál es tu juego preferido? – ¿Hay algún juego en grupo que te guste?	<p>P4: Me gusta jugar al football, yo soy bueno haciendo goles.</p> <p>P2: me gusta los ponys - Me gusta las tuberías, con N, pero ese también se puede sola.</p> <p>P1: Minecraft, yo hago mi casa, y puedo tener carro. En mi casa juego solo, pero aquí también juego, hacemos fortalezas en grupo.</p> <p>P5: Me gusta al parque, en mi casa hay uno. A veces con otros, pero si no en el columpio. Me gusta, pero con los amigos que ya conozco, o mi primo.</p> <p>P1: jugamos a un juego que se llama minecraft que es de construir, aquí en el jardín, y me prestan los juguetes....</p>

¿Tienes amigos aquí en el Jardín?	P5: si, todos, con D, I y con todos mis amigos. P1: si, ehh SM que también es churoso como yo, um T, alguien que se llama SS.
¿Te gusta hacer actividades con compañeros que no conoces mucho? / ¿Alguna vez se ha sentido mal en una actividad?	P6: Si, bien, porque me gusta hacer amigos nuevos y eso / pues un poquito mal, porque el cada cosa que traigo dice me prestas un juguete cuando llego. P4: ummm no me gusta, mejor con mis amigos. más que nada me he sentido aburrido, no me gusta en una que tenemos que acostarnos y cerrar los ojos, y me incomoda P3: uno a veces y otros no, a veces uno con E, mañana con otro, mañana con otro asi. P1: a veces cuando SM no quiere sentarse conmigo entonces me siento con T, a veces con M. No, con todos bien
¿Como se sintió en los juegos de parejas?	P2: bonitas, con M. P3: Con A muy bien, ummm, no se alegre, ella me dijo que yo quería tener una casa de superhéroes, un juguete de super héroes, eso me dijo, y un apartamento de super héroes P4: con el que no comparto, el ya no ha venido. pues él me hablaba y yo también le conté lo que me gustaba P6: bien, fue fácil, ehhh si me olvide un poquito, pero si si me acuerdo, del amigo de Spiderman que me dijo.

Las descripciones expuestas en la tabla anterior, permiten comprender como las preferencias de los estudiantes se destinan a un juego u otro dependiendo de su comodidad al interior de los grupos grandes o la prevalencia de evaluaciones positivas en los grupos pequeños o hasta el juego en solitario, lo reportado por ellos también es visible en la forma en que se desempeñan durante las actividades grupales, quienes reportan preferencia por juegos en solitario comúnmente se les hace difícil encontrar una pareja y comienzan su movimiento motor y verbal después del inicio del movimiento de los otros compañeros.

Esto pone en evidencia que alrededor de las acciones descritas existe una dimensión evaluativa que cada estudiante ha creado en relación a su contexto; es entonces que el comportamiento de los niños y niñas que prefieren el juego solitario puede estar influenciado por una gran cantidad de experiencias positivas en este juego, y una limitada experiencia en juegos grupales o malas experiencias en los mismos, lo que hace que la evaluación del juego en solitario sea de aceptación y preferencia por el infante en cuestión, y que se rechacen o se eviten las situaciones de juego grupal.

La dimensión evaluativa anteriormente mencionada también se encuentra en la situación de aquellos infantes quienes prefieren el juego grupal o demuestran disfrutar de este a la par que del juego solitario, la dimensión evaluativa en este caso estaría evidenciando que se ha conformado con base en experiencias positivas con ambos tipos de juego, y que en ambos se tiene satisfacción, por lo cual estos juegos representan para el infante una actividad de la cual quiere ser participe sin diferenciar entre jugar con más compañeros o hacerlo solo.

En cuanto a la evaluación que hacen de sus compañeros, algunos consideran que los mismos son sus amigos, equiparando a los compañeros de clase como amigos sin distinción alguna, a pesar de esto, parecen no diferenciar muy bien los amigos cercanos de los lejanos

considerando a todos parte de este grupo, y por otro lado, algunos de ellos terminan aceptando que todos son amigos cuando expresan facialmente que no les gusta ser parte de grupos grandes ni tienen una interacción activa con estos, lo que lleva a comprender que aún no hay una correspondencia clara entre su acercamiento a ciertas actividades y la aceptación y agrado que mantienen sobre las mismas.

En cuanto al establecimiento de actitudes sobre las interacciones con compañeros en específico, estas pueden estar influenciadas por una parte con lo que socialmente han aprendido como aceptable o inaceptable, lo cual en el caso de los estudiantes puede partir de sus hogares, a partir de lo cual se observa que para la mayoría de ellos la intromisión de personas nuevas o que no reconocen como amigos desee interactuar con ellos los incomoda y prefieren mantenerse alejados de los mismos, por lo cual su evaluación ante estas acciones de las personas son negativas.

Algunos de los estudiantes no tienen problema en desarrollar actividades con todos sus compañeros sin ver preferencia por uno u otro, a pesar de esto pueden denotar su preferencia por un compañero en específico y tener más cercanía con el mismo.

Lo valioso para el descriptor “actitudes” es, por una parte, la identificación de valoración positiva hacia la actividad de juego por parte de los estudiantes del jardín infantil Talentos, quienes por medio de sus expresiones verbales, gestuales y físicas refieren desear estar inmersos en la actividad de juego en el salón de clases, en los espacios de recreación como tal y en casa.

En cuanto a las actitudes hacia la convivencia social que se genera a través del juego esta es una valoración positiva para algunos estudiantes, pero por otra parte es una valoración negativa para el establecimiento de relaciones interpersonales con personas nuevas, lo cual se denota en las expresiones P4: “ummm no me gusta, mejor con mis amigos” y P5: “Me gusta,

pero con los amigos que ya conozco, o mi primo” estableciendo que hay una valoración positiva ante la interacción con personas conocidas, pero valorando negativamente la interacción con personas nuevas, lo cual dentro del salón de clases supondría un límite para aquellos alumnos nuevos a quienes se les puede llegar a considerar ajenos al espacio de juego cotidiano y que pueden ser excluidos por la misma razón.

La situación indicada, referida a la valoración negativa de algunos compañeros y positiva acerca de otros, prevalentemente positiva hacia los conocidos, también involucra la dimensión evaluativa que el niño o niña se encuentra formando alrededor de las relaciones sociales, esto es claramente influenciado por la interacción con padres y acudientes, quienes comúnmente en la región de Nariño, expresan a los infantes que se debe tener cuidado con personas desconocidas, y así mismo que se debe minimizar la interacción con ellos, situación que es observada en la salida de las instalaciones del Jardín en una de las visitas al finalizar el horario escolar, a pesar que este comentario busca proteger la integridad de los infantes de adultos con malas intenciones, esta expresión puede ser incluida a su dimensión de evaluación de las personas nuevas en general, con lo cual no hay una valoración positiva hacia los compañeros de reciente ingreso en el salón de clase.

Por último, es importante mencionar las actitudes que desarrollan los estudiantes hacia algunos compañeros, con quienes no establecen una relación adecuada desde la perspectiva de los alumnos, estas actitudes reflejan una valoración negativa del niño en si mismo o del juego con este, esto se concluye a partir de las expresiones P6: “pues un poquito mal, porque él cada cosa que traigo dice me prestas un juguete cuando llego”, donde la valoración negativa es inferida del sentimiento negativo que se presenta al interactuar con el estudiante al que se refiere en cuestión.

Categoría Juego

El juego es entendido como una forma de expresión natural en donde el niño puede demostrar su libertad y felicidad, no es solo algo natural en los niños, si no una herramienta que puede y es utilizada comúnmente dentro de las aulas en cuyo contexto funciona como regulador de conducta. También es el paso para aprender de manera natural, comunicarse con su entorno y expresar emociones, fantasías y deseos.

Se evidencia por medio de la observación participante, que la palabra “juego” está muy presente en el diario vivir de los estudiantes, constituyendo un punto de interés para los mismos y una forma de llamar su atención, es además una actividad que está presente en el desarrollo de la clase y que los estudiantes conciben como agradable. Sin embargo, en algunas situaciones los niños y niñas exponen sus pensamientos diciendo, no quiero cantar, no me gusta cantar, o en el baile se muestran tímidos y limitan sus movimientos.

A pesar de lo nombrado con anterioridad, a lo largo del desarrollo de las sesiones se pudo observar que aquellos quienes expresaban no querer cantar, poco a poco terminaban por aprenderse la canción y seguían cantando, aún después de finalizada dicha actividad, algo similar ocurría con los movimientos, en un principio eran bastante limitados y la mirada se dirigía al piso, pero luego de un momento los movimientos se tornaban más grandes y en sus rostros se expresaba alegría, siendo así parte de la actividad propuesta y siguiendo las indicaciones sin mayor problema (ver ilustración #2).

Ilustración 2.

Niños hacen parte de la actividad de baile.



Fuente: Registro fotográfico octubre 2021

Por otra parte, todos interactúan en los juegos libres, forman por si mismos ciertas condiciones para el juego, comprenden cuando alguien ha perdido o ha ganado; en los juegos propuestos, muchos de ellos no acatan las reglas del juego y se descubren los ojos cuando su papel es mantenerlos cerrados; no se evidencia a simple vista que no quieran colaborar con un compañero en el juego y disfrutan de este la mayor parte del tiempo.

Para comprender más ampliamente el desarrollo del juego en los estudiantes de transición del Jardín Infantil Talentos, se dispuso de la información en los tres descriptores planteados, referidos a un componente cognitivo, afectivo y conductual al que se llegó por medio de la observación participante y la entrevista semiestructurada.

Descriptor cognitivo.

Hace referencia al desarrollo del pensamiento, el cual se promueve por medio de la actividad de juego en los estudiantes, en este caso, se hace un enfoque en los pensamientos, los cuales permiten reconocer las características del juego atractivas para el infante, así como otros procesos mentales como el recuerdo, la inferencia y la clasificación.

Tabla 3.*Descriptor cognitivo*

Preguntas/ situación	Expresiones naturales de los estudiantes / Anotación de observación directa
¿Cuál juego te gusto más? ¿Por qué? (pensamientos)	<p>P6: El del cazador porque me gusta correr y como me toco ser el cazador los atrape a mis compañeros.</p> <p>P2: El del cuento, porque estábamos callados y yo respondí a la profe.</p> <p>P1: El de los animales, yo fui lobos. bien, porque todos corríamos rápido entonces hasta el final íbamos ganando.</p> <p>P4: el de saltar los charcos, me gusto más guiar por que tapados los ojos no me gusta</p>
¿Qué aprendiste con el cuento? (recuerdo, inferencia)	<p>P2: aprendí que yo puedo ayudarlos cuando estén perdidos</p> <p>P4: no hay que tener miedo del túnel</p> <p>P3: a que yo también necesito ayuda como mis amigos.</p>
¿Cuántos grupos se formaron en él juego (cazadores y animales)?	<p>P6: emm a ver 5, ummm no no 6, o 5.....</p> <p>P5: yo estaba con M, AP estaba con S, y los demás no me acuerdo.</p> <p>Yo era las águilas porque somos grandes y había leones, y el</p>

(Clasificación)	cazador que era S. P3: Habían los lobos, emmm leones, yo era los leones. estábamos 4 creo y el cazador
¿Cuántas instrucciones para mover el cuerpo tuvimos en la canción “yo tengo un tic”?	P2: ehh, estaba la cabeza, la mano, la cadera, esas. Si, son tres P6: como 4, en la de a ver yo tengo un tic tic tic, también saltamos. P3: pues decía yo tengo un tic tic tic, en la mano, en el pie, en la cabeza y luego en todo el cuerpo, entonces artas.
(clasificación)	P4: Todo el cuerpo bailamos todo, con la cabeza.
Jugando libremente en el salón de espejos y utilizando los juguetes de las cajas.	Se observa que los niños son capaces de reconocer que hay diferentes tipos de juguetes y que cada uno pertenece a un grupo, que está delimitado por una caja específica, es así como para pedir los juguetes se refieren a una caja, nombrándolas como “la cocina”, “las tuberías”, posteriormente agarran los juguetes y los dispersan por todo el salón, y al finalizar cuando brindan ayuda a su maestra para recoger los juguetes los separan en las cajas donde pertenecen.
(Clasificación)	

Fuente: Elaboración propia febrero 2022

El descriptor cognitivo, permite observar que los estudiantes forman, por una parte, una opinión clara sobre el gusto y disfrute del juego, conformando a través de estas interacciones una preferencia y una clasificación de sus juegos favoritos, lo cual se ve reflejado en su conducta al elegir una u otra actividad cuando tienen la oportunidad o participar más o menos activamente en una actividad de la que no tienen elección. Esto referido a la actividad de pensamiento a la que se puede acceder por la respuesta de los niños, así como a través de la inferencia de ciertos

comportamientos, obteniendo de esta manera, que en general el tipo de pensamiento desarrollado en la actividad de juego se relaciona con características agradables, con risas, con buenos momentos, con una actividad deseada, con satisfacción cuando se logra algo dentro del juego, entre muchas otras ideas favorables hacia la actividad misma.

Por otro lado, los niños jugando, también, aprenden a hacer inferencias y a traer de su memoria a largo plazo los elementos característicos de una actividad, por ejemplo, con las características que resaltan como agradables o desagradables del juego que les gusta o les disgusta respectivamente, así como el recuerdo de lo que el cuento les enseña y les transmite, lo que también nos lleva a inferir el análisis que pueden hacer sobre una lectura.

Todas estas deducciones, relacionadas con las características que son atractivas sobre una actividad en específico permiten entender los comportamientos de los estudiantes en dicha actividad. Es decir, si se considera una actividad agradable o refieren que les gusto, los estudiantes tenían su atención depositada en la actividad y sus expresiones eran tranquilas, de felicidad, y en ocasiones de euforia, también este sentimiento de agrado promovía la cercanía entre los estudiantes y la comunicación entre ellos.

Las deducciones desagradables relacionadas con una actividad de juego limitan el movimiento en las actividades corporales, disminuyen la comunicación entre estudiantes y de ellos con los facilitadores de la actividad y disponen incomodidad tanto para el estudiante con el desagrado como para los estudiantes alrededor del mismo.

Las inferencias sobre la enseñanza de un cuento generan expresiones faciales de confusión, mientras los chicos están recordando o intentan expresar claramente su idea a los demás, lo cual, a su vez, a nivel social permite que se comuniquen con otros, y hagan uso del lenguaje que están adquiriendo para darse a entender.

En cuanto a la clasificación, los niños demuestran recordar, según su foco atencional, diferentes características de los juegos presentados, a pesar de existir diferentes puntos de vista sobre una misma actividad objetiva. Esto puede ser explicado por la forma en la que evocan este recuerdo o la manera en que organizan las actividades a nivel cognitivo, clasificando por un lado a los grupos según sus compañeros más cercanos, por otra parte, clasificando según los nombres más llamativos o representativos, entre otras maneras de clasificación que permiten entender como el aspecto cognitivo se encuentra presente en cada una de las actividades de juego. Lo anterior permite comprender que la actividad de juego implica activación cognitiva, en este caso relacionada con la clasificación que los estudiantes realizan de sí mismos, de los grupos en los que estaban incluidos y que dependiendo del tipo de recuerdo evocado se puede inferir el tipo de clasificación que se realizó, por ejemplo, según el nombre del grupo, según la cercanía física con los grupos de alrededor, etc.

El descriptor cognitivo al que accedemos únicamente por medio del reporte voluntario de los estudiantes permite una comprensión más amplia de las acciones que los niños y niñas sostienen en las actividades de juego, ya que establece una relación entre lo que los chicos reportan con lo que en sus expresiones faciales demostraban. Por otra parte, este descriptor permite entender que mientras los niños juegan, saltan, repiten una canción y siguen instrucciones de movimiento o de agrupación hay muchas habilidades internas invisibles, para los investigadores, que se llevan a cabo, y que se promueven con cada una de las actividades de juego, se adjunta imagen del juego de baile (ver ilustración #3).

Ilustración 3.*Juego con baile*

Fuente: Registro fotográfico octubre 2021

Descriptor afectivo.

Este descriptor hace referencia al estado anímico de los niños y niñas, el cual tiene en cuenta la emoción por la que el infante transita, los sentimientos, refiriéndonos con esto a la interpretación o explicación que se hace de las emociones. Estos aspectos estarán enfocados al

entendimiento de estas reacciones fisiológicas, mentales y conductuales en el espacio del juego. A continuación, se encuentran anotaciones de la observación directa hacia los estudiantes, y consecuentemente el análisis sobre las mismas.

Tabla 4.

Descriptor afectivo

Preguntas/ situación	Expresiones naturales de los estudiantes / Anotación de observación directa
Nombrarle tres cosas favoritas o que gusten al compañero. (vinculación del infante consigo mismo, competencias interpersonales).	<p>Para algunos estudiantes fue difícil encontrar sus pasatiempos, comidas, actividades o juguetes preferidos, sin embargo, todos pudieron nombrar alguno de ellos, en estas descripciones se evidencio que involucraban la respuesta del compañero o compañera en la respuesta propia, lo cual evidenció que existía un conocimiento limitado sobre sí mismo o que este conocimiento no era capaz de ser explicado.</p> <p>Cada pareja pudo comunicarse las cosas favoritas, y tanto el emisor como el receptor fueron parte activa de la entrega y comprensión del mensaje.</p>
Formar grupos como ellos prefieran para jugar al “cazador” (competencias socio grupales)	<p>12 de 15 estudiantes rápidamente se integraron en grupos, los docentes tuvieron que intervenir para que los tres compañeros que faltaban pudieran integrarse a un grupo, se observó que existía incomodidad por parte de algunos estudiantes para estar dentro del grupo y permanecían callados y alejados del grupo mientras los demás hablaban.</p>

Fuente: Elaboración propia febrero 2022

Estas descripciones permiten entender que en cuanto al primer aspecto de vinculación del infante consigo mismo, la vinculación se encuentra desarrollándose en el momento de la observación debido a la edad etaria en la que se encuentran los participantes, y que por lo pronto, la referencia de sí mismos se apoya en sus pares y en sus modelos, sean estos docentes o padres de familia, existiendo así un reflejo de las respuestas que se planteaban y acuñándolas como propias para explicar sus gustos personales, es decir no hay una estructura clara de lo que sienten ante una situación que muchas veces es desconocida, y para reaccionar a esta se apoyan de las acciones que otros a su alrededor realizan, entendiendo por medio de este modelo cual debe ser la reacción ante esta o aquella situación.

En cuanto a la vinculación con sus compañeros de clase, muchos de los estudiantes demuestran en su actuar una calma y comodidad para estar cerca e interactuar con cualquiera de sus compañeros, características que son reflejo de emociones internas como la alegría. Por otro lado, los infantes también se muestran muy atentos a las actividades y manifiestan reacciones de sorpresa, posterior a estas reacciones se acercan a la actividad desarrollada, de lo cual puede inferirse que es una sorpresa agradable y que esta emoción promueve su curiosidad e integración en las actividades.

Por otra parte, la incomodidad reportada en algunos estudiantes al momento de formar grupos puede relacionarse con emociones como miedo o tristeza. La primera emoción explicada por características de personalidad relacionadas con la habituación que los niños aun no tienen a compartir con pares que aún no conocen o no sienten cercanos y la retroalimentación que han recibido de situaciones similares pasadas, y por otra parte, la tristeza podría relacionarse con situaciones ajenas a la dinámica del Jardín como tal y puede existir la posibilidad de que esta

haga referencia a la emoción evocada por comentarios o expresiones faciales de los mismos compañeros que no fueron identificadas en el momento.

El descriptor afectivo se basa en gran parte en las inferencias realizadas por parte del equipo investigador, ya que para los estudiantes de grado transición el referirse a sus emociones y poder hablar sobre ellas es una actividad de introspección en la que aún no se embarcan por su edad, desarrollo a nivel cognitivo y de inteligencia emocional, por lo cual el acceso a estas reacciones son visibilizadas en mayor medida por las expresiones faciales y verbales que se presentaron en el momento del juego.

Descriptor conductual.

Se hace referencia con este descriptor a las acciones que son realizadas durante la actividad de juego, que son lideradas por los dos descriptores expuestos anteriormente, es decir son la evidencia física de esas opiniones sobre el juego, y de la emoción que prevalece cuando se hace parte de actividades lúdicas, así como lo integrados o alejados que se encuentran en la actividad de juego.

Tabla 5.

Descriptor conductual

Preguntas/ situación	Expresiones naturales de los estudiantes / Anotación de observación directa
Guiar a un compañero por un camino con “obstáculos”, mientras el compañero tiene los ojos vendados.	Se denota un aprendizaje en la primera práctica de la actividad y la posterior realización de la misma, ya que en un inicio los estudiantes no sabían desde donde ubicarse para ayudar a su compañero, su tono de voz era bajo y no expresaban claramente hacia donde debía dirigirse su compañero, pero posteriormente

	cuando lo intentaron por segunda vez pudieron expresar claramente cuantos pasos eran los adecuados para llegar a la meta.
Participar de manera activa en una canción con baile.	La mitad del grado transición se comportaba efusivamente al cantar y bailar la canción, la otra mitad realizaba los movimientos por compromiso, y no se evidenciaba que estuvieran animados, posteriormente los estudiantes que estaban activos contagiaron a aquellos que no bailaban ni cantaban efusivamente, haciendo que su movimiento y canto se mostrará más.

Fuente: Elaboración propia febrero 2022

De las observaciones enfocadas en el actuar de los estudiantes se infiere que influye en la interacción por una parte la proximidad o seguridad que les genera ser parte de una actividad que conocen, o en la que encuentran algún tipo de similitud con algo realizado anteriormente, en estas ocasiones la mayoría de los chicos se muestran dispuestos a interactuar y seguir las indicaciones del juego.

Las actividades lúdicas se desarrollaron sin mayor inconveniente, los niños participaban de ellas a la primera indicación. Sin embargo, aquellos a quienes la descripción se refiere como incómodos necesitaban de indicaciones más efusivas para motivarlos a participar, lo que concuerda con la descripción afectiva del juego y se hace visible en la conducta al tener movimientos pequeños o manejar un tono de voz bajo.

Sobre el juego con variables novedosas referidas al camino con obstáculos y ojos vendados (ver ilustración #4) se trabajó la interacción entre dos alumnos y la confianza que los mismos podían generar entre ellos, lo que demostró que para que la conducta de juego fuera

ejecutada en su totalidad se hacía necesario un tiempo de interacción entre ambos estudiantes, así como un modelamiento por parte de los docentes hacia los chicos que permitiera la correcta expresión de instrucciones.

Ilustración 4.

Juego de obstáculos



Fuente: Registro fotográfico octubre 2021

La activación conductual de los estudiantes ante una actividad nueva es mínima, y esta se incrementa a medida que la inmersión en la actividad lleva un mayor tiempo presente, esto sucede en casi todos los estudiantes, exceptuando a algunos quienes sin importar la actividad nueva se expresan abiertamente muchas veces ignorando las indicaciones propuestas y actuando según su propio criterio.

La limitación conductual referida al movimiento restringido, al tono de voz bajo, y a la intención de las indicaciones hacen alusión a comportamientos encubiertos que se pueden inferir de la observación y a los que se accede parcialmente a través del reporte de los estudiantes, es decir estas conductas responden a un sentimiento y un pensamiento evocado por la situación por la que se transita.

9.2. Fase interpretativa

Esta fase se desarrolla con base en los hallazgos recabados en la fase descriptiva, a partir del proceso de codificación, agrupación y como su nombre lo dice descripción de la información a partir de lo recolectado en el trabajo de campo. En esta fase interpretativa es donde se puede integrar de manera más amplia cada una de las características teórico-investigativas que guían el presente trabajo de investigación, y que son valiosas para comprender el significado de los hallazgos a la luz de las fuentes teóricas, conceptuales e investigativas.

Los descriptores y categorías frente a los que se realiza la fase de interpretación de la información para el presente trabajo de investigación son:

- Categoría convivencia con dos descriptores: manifestaciones de la convivencia y actitudes.
- Categoría juego con tres descriptores: cognitivo, afectivo y conductual.

Con estas categorías y descriptores cobra sentido esta fase interpretativa, así como el proyecto de investigación como tal, ya que se articulan referentes teóricos de fuentes validas con los hallazgos derivados de la codificación y análisis respectivos en relación a la información acopiada, identificando de esta manera puntos de conexión y lejanía entre otros supuestos teóricos y lo encontrado en la realidad social específica, es decir una contrastación entre ambas fuentes de información es lo que busca este análisis de la información.

9.2.1. *Convivencia*

Según lo recabado en la fase descriptiva, la convivencia al interior del grado transición del Jardín Infantil Talentos, es armoniosa, se basa en valores como el respeto, el compañerismo, la paciencia, y la empatía; en esta interacción se respetan las posiciones sociales y de roles dentro de la comunidad educativa, también la individualidad y características propias de cada individuo,

existe compañerismo en cuanto hay muestras de afecto entre compañeros que se consideran entre ellos amigos y en el compartir en general de las diferentes actividades, hay paciencia en relación a la comprensión que los niños tratan de sostener con los estudiantes que no se comportan como el ideal, y hay empatía en cuanto reconocen los sentimientos de los otros y no actúan para perjudicarlos.

Analizando las consideraciones de los estudiantes de transición sobre el compartir con otros compañeros en actividades de juego, observando su disposición y escuchando la manera en que relatan cómo se desarrolla la convivencia en clase, es importante considerar como lo encontrado en la realidad social se relaciona con el concepto de convivencia de Chaparro, Caso, Fierro y Díaz (2015), quienes expresan que la convivencia se conforma de las interacciones cotidianas entre personas y puede tomar diversas formas, es de esta manera como la interacción entre estudiantes está presente aun cuando deben desarrollar actividades de índole individual, algunos de los participantes comparten sus juguetes a compañeros y se refieren a varios de ellos como amigos, llevando al entendimiento que el espacio de educación del jardín infantil está aportando en gran medida al desarrollo social y de relaciones interpersonales en los estudiantes, de grado transición, en cuanto están aprendiendo a interactuar, a comunicarse con otros compañeros, y es a través de las actividades académicas así como de juego que los niños y niñas del Jardín Infantil Talentos tienen el primer contacto fuera del hogar recibiendo instrucciones de su maestro, conformando grupos con compañeros cercanos y no tan cercanos, expresando opiniones sobre sus preferencias y gustos y muchas acciones más que son descritas en la fase anterior.

También se puede encontrar similitud de la información obtenida de los participantes con el aporte de Achipiz, Meneses, y Gómez (2017) quienes identifican la convivencia como un

entramado de relaciones interpersonales que se manifiestan en los diferentes actores de una comunidad educativa, lo cual, configura creencias, actitudes, valores entre otros, esto permite entender la postura de la mayoría de los estudiantes, quienes se comportan de manera similar cuando comparten en el espacio de juego, se refieren a las normas de clase de forma semejante, y se comunican de manera no verbal en las actividades de juego, concluyendo que este entramado de relaciones ha repercutido de manera individual en el actuar de los estudiantes. Es decir hay una concordancia entre lo planteado en la teoría con los hallazgos, ya que los estudiantes al haber compartido e interactuado en el contexto académico, ahora reconocen como propios valores, creencias y actitudes que entre todos han creado, es por ejemplo la petición de ir a jugar recurrente y replicada por los demás cuando uno de los estudiantes la inicia, o es el juego de las tuberías, la forma de nombrar una pila de elementos de plástico que por sí solos no evocan el nombre con el que el grupo lo llama.

Sobre aquellos reportes de malestar o que los estudiantes reportan como negación hacia la interacción con un compañero en específico se puede resaltar en concordancia el aporte teórico de Skliar (2009) citado en (Achipiz, Meneses y Gómez 2017) quien expresa que “la convivencia es “convivencia” porque hay perturbación, intranquilidad, conflictividad, turbulencia, diferencia y alteridad de afectos” (p. 4), demostrando que estas situaciones reportadas por los infantes es natural en el proceso convivencial y que hace parte de un aprendizaje del desarrollo social en los mismos.

En el mismo sentido, se aborda la modificación del afecto frente a las personas que se consideran agradables para compartir y aquellas en las que se prefiere mantenerse alejado. Es en esta situación en la que algunos niños señalan a un compañero como motivo de disgusto y ven la necesidad de negar su juego con él. Por otra parte, otros no ven aludido su afecto hacia esta

persona y expresan que no importaría si se ven obligados a compartir con él y aceptarían esta situación, frente a esto Skilar (2009) citado en (Achipiz, Meneses y Gómez 2017) nos expresa “Hay convivencia porque hay un afecto que supone, al mismo tiempo, el hecho de ser afectado y el de afectar”(p. 4) , destacando como las actuaciones de un niño pueden molestar, incomodar a otro o por el contrario hacerlo sentir cómodo e invitarlo a la actividad de juego.

En cuanto a la adopción de normas y la intervención de los estudiantes en la formación de las mismas es posible observar que por un lado ellos entienden la norma y reconocen lo que significa, sin embargo, la adopción de la misma está sujeta a la figura de autoridad, quien compartió la norma, de manera que muchas de las reglas sociales que desde el Jardín infantil tratan de ser inculcadas son cumplidas solo en contextos específicos, donde tal como lo expresan los estudiantes el acatar la norma sirve para “P6: “ umm para que no nos regañen, no nos castiguen”, en cuanto a reglas de convivencia y de relación entre compañeros como las expresadas por algunos estudiantes quienes comunican que algunas reglas son P3: “no pegar”, refiriéndose a que no se debe propinar golpes a los compañeros tampoco se cumple, pues a través de sus palabras comunican P1: “a veces S me hace así (indica un empujón), y yo a veces le hago así (indica empujar con las manos)”, aclarando al final de la idea que es parte de su juego, y que su estado afectivo no es de ira ni enojo. También expresan que reconocen que están incumpliendo la regla, al igual que en este caso sucede con no correr en clase o no jugar dentro del salón, reglas que son acatadas solo cuando la maestra se encuentra presente, y de lo contrario son omitidas.

Sobre esta interacción social que conlleva perturbación, alteración de afectos, configuración de creencias, valores y actitudes, y que se encuentran presentes en todo tipo de actividades dentro del entorno escolar, se puede evidenciar que la teoría relata a grandes rasgos

la presencia de algunas cualidades de la convivencia que así mismo el grupo investigador es capaz de observar en los hallazgos descritos con anterioridad. Es así que se resalta, por una parte, como la perturbación no es ajena a la convivencia, y accediendo a los hallazgos esta perturbación puede encontrarse en las identificaciones de incomodidad y expresiones de “no me gusta” compartir o interactuar con tal persona; otro punto a destacar es la adopción y comprensión de normas implícitas que se generan a partir de la interacción, es entonces donde, a pesar de no haber sido un proceso consensuado mediante el discurso, los estudiantes reconocen que algunas normas se pueden romper en ciertos contextos, y en esa internalización de la norma creada en conjunto se visualiza como se desarrolla la convivencia dentro de la población escogida, en términos generales los participantes reflejan armonía e interacción pacífica con la que los actores educativos se relacionan (Muñoz, 2018).

La categoría convivencia se asume desde el descriptor actitudes por medio de referentes teóricos como el de Martín Baró, lo que permitió establecer que los estudiantes tienen comportamientos de aproximación hacia la interacción en la generalidad, por una parte, los estudiantes clasifican a sus compañeros de clase como amigos, y otros pocos seleccionan específicamente a uno o dos amigos dentro de la institución con los cuales les gusta compartir y pueden considerar sus amigos, sobre esto se puede ahondar en el aporte de Fuentes, M. (2014) quien especifica que la actitud hacia otros niños parte del trato que el niño recibe del maestro y posteriormente generando afinidades y comprensión por los demás, dado que el recibe lo mismo de su docente, en este caso en particular se puede observar que esto se lleva a cabo de manera natural ya que las interacciones entre estudiantes están claramente mediadas por el trato que la maestra les brinda como también por las instrucciones claras que se les ha expresado en cuanto “no deben pegarle a otro compañero”, “deben compartir con los compañeros”, “deben escuchar

al otro cuando habla”, entre otras instrucciones que son acatadas y reflejadas en el actuar de los estudiantes.

Desde la perspectiva de Martin Baró (1997) la actitud constituye una variable hipotética, que se considera como un principio explicativo de comportamientos muy diversos de una persona sobre un aspecto de su contexto, además especifica que hay dos formas de acceder a ellas, una fenomenológica, referida a la expresión verbal explicativa que una persona pueda generar para hacer comprensible su conducta, por otro lado para acceder a las actitudes se puede partir de las mediciones fisiológicas referidas a identificar las actividades autónomas del organismo las cuales permiten la identificación de intensidad de la respuesta mas no la dirección de la actitud, esta explicación teórica se relaciona con los hallazgos presentados en la fase anterior en la medida en que especifica como las actitudes solo pueden ser explicadas en este caso a través del reporte de los participantes, esto debido a que se prescinde de herramientas que midan fisiológicamente la respuesta de los chicos.

En relación con lo expuesto anteriormente esta limitación en cuanto al entendimiento de las actitudes se produce por una parte por la carencia de un completo entendimiento del lenguaje que los niños aún están desarrollando en este momento de su etapa vital, y por esta razón las actitudes son también entendidas desde lo visible para los investigadores y el propio análisis de la situación, sobre lo cual se puede observar que desde una visión fenomenológica los estudiantes están a gusto con sus compañeros y en el salón de clases, así mismo es visible que hay una valoración positiva sobre las dinámicas escolares, sobre los compañeros cercanos y sobre la interacción que la maestra desarrolla con los estudiantes.

De esta manera se relaciona la interacción al interior del aula con reportes positivos como el de P2: “siempre bien”, refiriéndose a lo que siente cuando se trabaja en grupo lo que justifica

que las expresiones faciales de los estudiantes demuestren agrado, tranquilidad y por otra parte sorpresa, que es una emoción que invita a descubrir y enterarse más sobre una situación.

En cuanto a la actitud ante sí mismo, referida está a la seguridad o inseguridad y la autoestima o inferioridad que el niño sostenga sobre su propio yo, se observa dos casos particulares en los que es un punto de interés el manejo que se lleva de su propia voz e interacción con los demás, se denota inseguridad al no querer compartir con otros, y en el retraimiento corporal, así como inferioridad en el no reconocer sus propios gustos o seguir a los otros sin expresar la opinión propia. Sin embargo la autora Fuentes, M. (2014) también nos dice que esta actitud se conforma así mismo por el trato que se mantiene con otras personas como pueden ser su familia, compañeros de Jardín y maestra por lo cual en estos casos particulares habría que recoger más datos sobre la dinámica familiar y el tipo de integración que sostienen dentro del hogar puesto que, por parte de la institución, existe un adecuado desarrollo de cada niño en su individualidad, lo que se ve demostrado en la seguridad con la que los niños toman la iniciativa de preguntar u opinar así como de entablar conversaciones con los demás, y también la autoestima que se refleja en el conocimiento de sí mismos y su adecuado reporte a los demás en cuanto a gustos, preferencias y demás.

Sobre esta interacción social Martín Baró (1997) expresa que las actitudes están presentes en el contexto social, que las mismas son una base para cada uno de los individuos que compone esta sociedad, sostenga una base con la cual parta para elaborar su propio conocimiento, esto es notable en la población de estudio cuando muchos repiten las acciones del otro, sean estas verbales o motoras y así aprenden durante la actividad de juego repertorios de conductas que antes no reconocían como propias, estas son influenciadas tanto por docentes como por pares.

Un segundo punto en el que las actitudes intervienen en el crecimiento personal del individuo a través de la inmersión social es el determinar las respuestas que son consideradas como apropiadas para el ambiente en el que se encuentran (Martin Baró. 1997); al interior del Jardín Infantil es constante esta regulación, es visible por ejemplo que por medio de la actuación de un estudiante los demás también modulan su comportamiento, si hay un llamado de atención, hacia un estudiante por una situación en particular, los demás reconocen que esta actividad no debe hacerse. Una de las situaciones observadas se produce cuando un estudiante alcanza juguetes de un estante alto subiéndose en una pila de sillas, cuando la maestra lo observa le pide que baje y le explica que no es una conducta adecuada, con lo que otro estudiante que estaba tratando de apilar sillas para ejercer la misma acción desiste de la misma y no solo regula su conducta sino que también genera conocimiento en cuanto a los peligros, todo esto mediante el aprendizaje que se genera a partir de la convivencia en el aula.

Como tercer punto a resaltar sobre el contexto como base para el crecimiento del individuo inmerso en lo social, está el canalizar y regular la propia conducta adaptándose a las normas grupales (Martin Baró. 1997), este principio puede visualizarse claramente en el contexto explorado, por una parte, en un contexto ideal los estudiantes se adaptan a las normas de la maestra, quien dirige el espacio de aprendizaje y socialización al interior del aula, y en un segundo contexto, el cual es espontaneo de la interacción de los estudiantes entre sí, es como se adaptan a la norma de charlar, al interior del salón de clases, a pesar de tener la indicación de trabajar en la tarea que la profesora especificó, la interacción de los estudiantes que se levantan de su lugar, y promueven la comunicación entre todos termina por extinguir la indicación anterior y los estudiantes se acoplan a una indicación implícita, guiada por el deseo de pertenecer a la actividad del grupo en el momento dado.

Una última consideración sobre este descriptor inmerso en la convivencia de los estudiantes del Jardín Infantil Talentos está acompañada de como este concepto está relacionado con la conducta como tal, ya que otros teóricos como Bandura (citado en Martín Baró, 1997), habla de hábitos o pautas aprendidas que generan una respuesta y estos se forman no solo en relación con el contexto externo sino que también se modifican por el control de los estímulos internos de cada individuo, con lo cual es posible explicar cómo ante los mismos estímulos los estudiantes tienen diferentes reacciones en los tres niveles, conductual, cognitivo y fisiológico, esto explicado por el contexto social diferente del que proviene cada uno de los participantes, una familia con hábitos y respuestas propias, y no solo eso sino que como seres individuales también existe una forma de evaluar los estímulos externos con base a ese aprendizaje ya conseguido.

De esta manera la categoría de convivencia para el equipo investigador se entiende dentro del Jardín Infantil Talentos como un continuo que dentro de términos generales se mantiene en equilibrio, sin olvidar que dentro de este equilibrio se tiene en cuenta las adaptaciones de conducta que los estudiantes mantienen para convivir con ese otro que es ajeno a su propia realidad, por medio de lo cual, los estudiantes cada día que asisten a su estudio configuran sus creencias, conocimientos sobre relaciones interpersonales, valores y tipos de comportamiento que son visibles para los investigadores, gracias a este componente convivencial, los estudiantes se observan como un grupo, comparten características actitudinales en cuanto reconocen que es aceptable e inaceptable para el grupo, que comportamientos son validados y el momento específico para desarrollarlos.

9.2.2. *Juego*

Lo observado y analizado desde el equipo investigador concuerda ampliamente con las descripciones teóricas alrededor del juego, al ser un ejercicio en el que el niño muestra su libertad y felicidad, explicación realizada por Rousseau (1762 citado en Leyva 2011), esto puede identificarse en las expresiones emocionales observadas a lo largo del proceso investigativo en el que las sonrisas, carcajadas están presentes la mayor parte del tiempo en el que los niños se encuentran jugando, además por parte de las expresiones verbales de los estudiantes se identifica que la actividad de juego ocupa sus pensamientos en la medida en que la nombran como una opción a las actividades que desean desarrollar por cuenta propia, exteriorizando: P3 “¿y luego vamos a ir a jugar?”; P4: “me gusta jugar de todo”; P6: “pues feliz porque me gustan los juegos de carreras”.

De esta manera la actividad de juego es ampliamente reconocida por los estudiantes, y es por medio de ella que se comunican e interactúan con compañeros o amigos, sobre estos lo que cuentan son experiencias de juego, en expresiones como P3: “es mi amigo porque nos prestamos los juguetes y él no me miente”, e integran sin diferenciación conceptos de valores en cada una de sus interacciones, reconociendo que con algunos compañeros tal como ellos lo expresan P5: “nos llevamos bien” y comunican que hay empujones, también puños, pero por si mismos reconocen cuando estas acciones son parte de un juego, en cuyo caso aceptan estos comportamientos y por otra parte hacen referencia a compañeros como P2: “grosero”, P6: “pelión, P5: “el miente” para comunicar que se trata de compañeros con los cuales ellos no se encuentran interesados en compartir.

Lo anterior expresa que a nivel cognitivo los estudiantes establecen diferenciaciones y preferencias sobre los juegos que desean y aquellos de los que no quieren hacer parte, así como

las personas con quienes quieren compartir ese juego, develando de esta manera una caracterización de lo que el juego ideal significa para ellos y las conductas que no desean que se hagan parte del juego como tal. Estas representaciones también reflejan las consideraciones afectivas que los estudiantes en la misma actividad de juego sienten, hacia la actividad como tal la cual se denota como favorable y hacia los actores que están presentes en el juego, las cuales varían de favorables a desfavorables dependiendo del actor en cuestión.

Es prudente destacar cuales son las características del juego que son atribuidas para la edad específica con la que se está trabajando, Papalia (2009) indica que hay un aumento de la independencia, el autocontrol y la iniciativa, características que son visibles en el juego en cuanto los estudiantes del Jardín Infantil Talentos se regulan a sí mismos en la actividad que quieren desarrollar así como en las reglas que se les atribuye, por otra parte describen sus expectativas y necesidades con el juego que prefieren, continuando con las características del juego la misma autora refiere que los juegos son más imaginativos y elaborados en la edad preescolar, que por lo general empiezan a ser más sociales, esto también es visible en la población con la que se trabajó, los infantes expresan que entre sus juegos favoritos se encuentran juegos de construcción, en los cuales deben seguir reglas, mantienen ciertos patrones de movimiento, y conlleva cierta complejidad y uso del recuerdo para consecutivamente comprender el juego como tal, este juego de igual manera es social, necesitando entre 3 y 5 personas que cumplen distintos roles, esté igualmente necesita el componente imaginativo para desarrollarse ya que las construcciones son creadas a partir de objetos del entorno y simulan ser objetos distintos.

Con la anterior cita se hace referencia a los tránsitos del juego a través de las etapas vitales, en las que se pasa de un juego individual en el que se interactúa con el mismo cuerpo,

esto cerca al primer año de vida para posteriormente explorar texturas, objetos y personas por medio de los sentidos, y posteriormente llegar a incluir la imaginación en los objetos que los rodean, entendiendo juegos complejos, que necesitan roles, establecimiento de objetos como herramientas o partes del juego ajenas a lo que son en la realidad y a la interacción con otros, inicialmente con los padres o familia, quienes se configuran como el centro de la vida social para el niño y posteriormente con otros niños quienes también cobran importancia (Papalia 2009).

Relacionado con el descriptor cognitivo que se ahonda para el entendimiento de la actividad de juego es importante recordar tal como nos lo dice Ospina, M. (2015) que el juego es la actividad principal que hace parte de la vida del niño en los primeros años de edad, y que a través de esta actividad se relacionan conocimientos, experiencias previas, se desarrollan procesos individuales de aprendizaje y todo lo anterior es fundamental para su crecimiento, es así que por medio de la descripción de la categoría juego es posible observar cómo los estudiantes forman pensamientos sobre gustos hacia ciertas actividades y disgustos hacia otras, lo cual es explicado por la interacción que los mismos sostienen en su ambiente hogareño y posteriormente en la escuela.

Sobre el tema abierto en las líneas anteriores también es posible observar como el desarrollo cognitivo que los niños usan durante el juego es visible para los investigadores por medio de la clasificación que los estudiantes hacen de aspectos de la actividad, por lo cual los niños y niñas se encuentran divirtiéndose a la vez que están creando conexiones neuronales, apoyadas en su forma de ver y entender el mundo para varios procesos cognitivos, por un lado el de memorización de nombres de equipo, de integrantes que lo componen y por otra parte de recuerdo de las normas que se explican en los diferentes juegos, también de clasificación en cuanto cual es la pauta sobre la cual deben nombrar su equipo, etc.

El juego entonces es una actividad que desarrolla el pensamiento y que se apoya de distintas habilidades cognitivas para llevarse a cabo. Son dos procesos que simultáneamente se retroalimentan y que no pueden existir sin el otro, confirmando de esta manera la teoría que expone que el juego permite al infante relacionar conocimientos y experiencias previas con lo que vive durante el juego y que se desarrolla individualmente al ser parte de esta actividad.

La actividad del juego también se encuentra relacionada con la creatividad, esto es expuesto por Ospina (2015), quien propone que el juego al no tener unas reglas necesariamente lógicas y ceñidas al mundo físico como tal, hace necesario que los niños y niñas utilicen su imaginación para concertar sobre que reglas trabajará el juego, por lo cual potencia esta capacidad. Esto es visible en la población participante en la actividad de obstáculos que se menciona con anterioridad en la que a pesar de no existir obstáculos reales, los participantes son capaces de comprender lo que la imagen pegada en el piso significa, es así que cuando pisan una de estas imágenes los mismos expresaban “me caí” haciendo alusión a que la imagen que pisaron era un hoyo, también existían expresiones como “me tropecé” entendiendo de esta manera que a pesar de que en el mundo físico no exista la roca con la cual puedan tropezarse en el contexto del juego esto si había ocurrido.

Lo que indica esta experiencia de juego que está estrechamente relacionada con la creatividad, es que también hay un desarrollo cognitivo, en cuanto esta creatividad se encuentra acompañada de interés y curiosidad por parte de los niños, quienes con esta apertura a recibir información hacen parte de la actividad y se incluyen en ella obteniendo los beneficios que la misma otorga como lo son la generación de ideas y la exploración de saberes.

El desarrollo cognitivo que se promueve con la integración del juego en la vida diaria del niño hace referencia al cambio de entendimiento de su autoconcepto referido a representaciones

simples, en donde el niño habla de sí mismo sin establecer conexiones lógicas entre lo que está diciendo, relatando por ejemplo su gusto por la pizza para pasar luego a contar sobre su juego favorito y algunas características de con quién juega o datos que no se dirigen precisamente a lo cuestionado, lo cual se refleja en el habla espontánea que muchos niños sostienen en medio de una actividad para hablar sobre sus padres, sus vacaciones o aspectos positivos de ellos mismos, estableciendo que son buenos para algo o que ya saben cómo hacer la actividad propuesta, posteriormente durante los 5 y 7 años el pensamiento de los infantes avanza a la estructura de mapas representacionales los cuales se refieren a la unión de información, en donde el niño ya establece conexiones lógicas en lo que relata sobre él y puede empezar a considerar aspectos de mejora y no solo centrarse en aspectos positivos, como también empiezan a diferenciar el momento oportuno para comentar sus pensamientos dependiendo de la conexión que se establezca con la actividad que se encuentren desarrollando.

Para los estudiantes del Jardín Infantil Talentos la construcción de mapeos representacionales se encuentra aún en proceso, por lo cual algunos comentarios son acertados y concuerdan con lo que se pregunta y se está desarrollando, mientras que otros comentarios se dirigen más a divagar en torno al asunto que se propone, sin embargo lo rescatable de los juegos que se proponen en el aula es que los niños ponen en práctica tanto su lenguaje, sea este cercano a las representaciones simples como también practican la llegada al mapeo representacional, característica de progreso del pensamiento en infantes de esta edad.

El autor Calero (2003 citado en Ospina. 2015) visibiliza otro aspecto teórico de interés para la presente investigación referida a los beneficios a nivel social que se alcanzan mediante el juego, expresando que el juego no solo brinda conocimientos y habilidades, si no que le da la oportunidad al infante de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea, aterrizando

este concepto al fenómeno estudiado en la realidad específica. Se relaciona esta descripción con las múltiples actividades que hicieron parte de la jornada estudiantil, tanto las propuestas por los docentes de la institución, como las propuestas por los docentes investigadores, en donde en primer lugar el niño explora su propio cuerpo, identificando las partes y maneras de mover las mismas por medio de canciones y pautas de movimiento.

Además del reconocimiento del propio cuerpo, se encuentra el reconocer a los demás, una muestra clara de ello es con la actividad en parejas, cuando los niños reconocen que algunos gustos son distintos a los propios, que el compañero o compañera entonan distinto la voz, que se refieren a sí mismos de la manera en que individualmente lo han aprendido, sienten más o menos timidez por hablar en público, entre muchas otras diferencias que les permiten interactuar desde el reconocimiento que el otro piensa y siente distinto que el mismo.

El juego en el preescolar juega un papel muy importante a nivel motriz, es por medio de juegos y bailes que los niños aprenden distintos movimientos que permiten que a la edad de 5 años puedan desarrollar la lateralidad, propia de esta etapa del desarrollo, al igual que la coordinación fina y gruesa (Papalia, 2009), en los juegos observados por el equipo investigador se identifica que la coordinación fina está presente en la actividad “juego de tuberías” que los niños refieren, en el cual por medio de piezas armables dan forma a las tuberías, como también hacen uso de su imaginación estableciendo formas para pistolas, espadas, entre otras; la motricidad gruesa por su parte está presente en el juego con pelotas, uno destacable en la institución es el fútbol, es de esta manera en que el juego hace parte de la adquisición de habilidades motoras, que posteriormente corresponderá a la conducta y la capacidad de realizar acciones por sí mismos.

Otro aspecto que se aborda en relación al juego es lo relacionado con la expresión emocional, la autora Ospina. (2015) resalta que mediante el juego se facilita el posicionamiento moral, la maduración de ideas y funciona como un canal de expresión y de descarga de sentimientos tanto positivos como negativos que sirven para llegar a la homeostasis a nivel emocional, de este contexto se habla cuando se hace uso de la imaginación o se hace parte del juego de roles o de interpretación de cuentos; en este caso el acercamiento que podemos identificar como más cercano es la lectura e inferencia de cuentos que se realiza junto con el equipo investigador en la población de estudio, en donde los niños encontraron una reflexión la cual estaba implícita en el texto y llegaban a considerar como la empatía era importante en las relaciones sociales en palabras más cotidianas como “abrazar al otro”, “acompañar cuando se necesite ayuda” y “todos necesitamos cariño” aludiendo de esta manera al entendimiento de las emociones que los otros experimentan.

La actividad anteriormente descrita fue planteada precisamente para sobrellevar la resistencia de algunos estudiantes a compartir con una persona en específico, quien desarrollaba conductas no aceptadas por el grupo en su generalidad, situación similar que se abordaba en el cuento, y que los estudiantes pudieron, como se expresa anteriormente, reflexionar, sin embargo por su edad no relacionaban como esta reflexión podía estar presente en la pequeña discordancia que se generaba a nivel de convivencia dentro del aula escolar.

Hasta este momento la interpretación de esta categoría permite evidenciar que el juego de los participantes, entendido a través de la recogida de información, comparte muchas similitudes con lo expuesto en la teoría desde la perspectiva de diversos estudios, sobre todo a nivel cognitivo, aspecto que es ampliamente abordado en la literatura científica, y es un poco más limitada a nivel afectivo, y cuando esta se encuentra presente se le relaciona con la inteligencia

emocional y con la capacidad para establecer habilidades sociales, lo que limita la relación estrecha con las emociones y sentimientos que están experimentando las personas en la situación de juego y en las diversas condiciones que el juego sostiene.

Es, retomando lo anterior, importante tomar el punto de vista de León y Botina (2016) quienes a través de su investigación encuentran que el juego cooperativo permitió un desarrollo a un nivel intrapersonal de los estudiantes, quienes al ser parte del juego cooperativo eran capaces de asumir una actitud positiva, a pesar de no tener el resultado esperado en el primer intento, e insistían motivándose a sí mismos para llegar junto con el equipo a un objetivo común, cabe aclarar que esta referencia teórica se desarrolla en un cuarto grado con lo cual se explica por qué no hay un resultado similar en el actual estudio.

En el caso de los participantes de grado transición, para ellos aún es complicado autorregular por ejemplo sus expresiones sobre lo que el otro dice o hace, y detenerse a pensar que una frase puede afectar emocionalmente al otro, y que por el contrario una misma frase podría integrar de mejor manera a un compañero y hacerlo participe cuando es tímido o aún no reconoce las propias habilidades que tiene para aportar en un grupo como tal.

Este análisis de la situación es importante en la medida en que se reconocen los límites investigativos a nivel del descriptor afectivo, ya que este solo puede ser inferido de las actuaciones de los estudiantes y no es abordado de manera amplia en las perspectivas teóricas como si lo hace el comportamiento en sí mismo, presente en todas las apreciaciones sobre el juego, y como se lo puede realizar a nivel cognitivo, en el que el bagaje teórico permite identificar puntos importantes al interior de los hallazgos y visibilizarlos en esta fase.

Para finalizar es importante considerar como el juego es parte inseparable del crecimiento y desarrollo del infante, y sin el cual no existiría una evolución del pensamiento, un desarrollo

motor y un entendimiento emocional, esto se ve reflejado en la postura de los autores Rogers y Rogers (1983 citado en Papalia 2009) quienes expresan: “El juego da a los niños la oportunidad de practicar lo que están aprendiendo... Tienen que jugar con lo que saben que es verdad para descubrir más, y luego pueden usar lo que aprenden en nuevas formas de juego” (p. 251).

9.2.3 Juego y convivencia

Para hablar un poco de la relación del juego con la convivencia es evidente que ambos procesos se desarrollan de la mano, por una parte, muchas de las relaciones interpersonales y procesos de socialización son posibles cuando en medio de un juego se comparten experiencias, se hace equipo, se comparten risas, miradas y opiniones. En cuanto a esta dinámica 10 de los 15 participantes se encuentran adaptados a ser parte de las actividades sin ningún problema y a comunicarse con todos sus compañeros de manera igualitaria, promoviendo las relaciones sociales, pero los 5 participantes restantes muchas veces necesitan una ayuda, y atención prioritaria que los motive a incluirse dentro de las practicas infantiles, debido en parte a que se muestran intimidados cuando los demás compañeros se divierten con naturalidad y por su parte se encuentran algo excluidos físicamente, se comunican con un tono de voz muy bajo, y les es difícil conformar grupos cuando así se los piden.

Un punto destacable es la implementación del juego para del entendimiento de roles sociales (Bautista, J. y López, R. 2002), el cual puede ser ejemplificado con el juego “el cazador y los animales”, en donde los niños ocupan un rol específico, siendo parte de un bando o del otro, se involucran en la integración de los participantes del grupo al que pertenecen y contribuyen para ganar y vencer a su oponente, diferenciando de manera clara las implicaciones de ciertas acciones al interior del juego, y comprendiendo que esta posición no trasciende más allá de la actividad específica, lo cual dice mucho también sobre las herramientas mentales

utilizadas como la clasificación y la inferencia, clasificación en cuanto a los roles de equipo explicados, y la inferencia sobre la trascendencia que la misma clasificación tiene en el entorno que se desarrollan. El entendimiento de los roles sociales también es explicado por medio de las entrevistas realizadas, en las cuales se vislumbra como es entendido el rol de docente y que acciones deben ser omitidas o promovidas en un contexto con este actor presente, esto en expresiones como P2: “no, cuando la profe esta no juego, pero cuando se va si se puede”.

El juego y la convivencia están intrínsecamente relacionados, es así que el autor Madeiros (2005 citado en Ospina, M. 2015) expresa que: “Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego”. (p. 97), especificando de esta manera como la convivencia a través del establecimiento de normas se encuentra presente en la actividad de juego, ya sea que un docente o facilitador se encargue de guiar el juego especificando reglas claras o en una situación más libre, los mismos estudiantes sobre un juego, decidan cuales son las normas que van a seguir, muchas veces realizan este establecimiento de reglas mientras el juego va avanzando, es así por ejemplo que mientras los estudiantes de la población observada, juegan fútbol, simplemente expresan “vamos a jugar”, posteriormente “pon la cancha”, y luego cuando realizan un gol por medio de una pequeña discusión argumentan por que fue o no fue gol, de acuerdo a las características del espacio, decidiendo finalmente en un acuerdo que de ahora en adelante los goles que pasen de tal punto no serán tenidos en cuenta, y siguen jugando agregando participantes, cambiando de roles, y haciendo cumplir las normas que ya se especificaron.

Con la situación anteriormente expuesta se evidencia como la convivencia no hace parte de una institución o de una secuencia de pasos claros, sino que más bien esta se genera

automáticamente cuando un grupo de personas independientemente de su edad comienzan a compartir un espacio de interacción y están inmersos en alguna actividad, que en este caso se produce cuando los estudiantes por su propia voluntad forman grupos a su parecer y eligen un juego regulando las reglas y normas del mismo, estableciendo de esta manera como en la actividad de juego la convivencia lidera la acción y se aprende tanto a convivir como a jugar. A esta conclusión llega la autora Ospina. (2015) quien expresa “el juego es una actividad autorregulada, es decir, él, al interior de sí mismo, de su propia dinámica, se otorga sus propias reglas o normas para llevar una sana convivencia en el momento del juego”. (p. 28).

Además de todas las relaciones significativas que por medio de la lectura del contexto en simultaneo con las perspectivas teóricas han podido establecerse en esta fase ha llegado el momento de dirigir todos estos datos a la valoración e integración desde el análisis del grupo investigador, el cual permitirá dar cierre a la consolidación de resultados y entender estos desde una postura crítica, esto se llevará a cabo por medio de la última fase, llamada construcción de sentido.

9.3. Fase construcción de sentido

Para llevar a cabo esta fase final, se tuvo como insumo el texto argumentativo de la fase interpretativa, permitiendo de esta manera que los hallazgos interpretados a la luz de la teoría por parte del equipo investigador generen reflexiones que lleven a comprender el proceso investigativo, para ello se retoman las categorías fundantes, tanto convivencia como juego y sus respectivos descriptores.

Sobre la categoría de análisis convivencia se debe resaltar que la misma tiene un componente de intranquilidad, descontento y alteración de afectos dentro del jardín infantil talentos, el manejo de esta perturbación que los estudiantes reportan sobre un compañero de manera

reiterada es en algunos estudiantes adecuada, en cuanto aceptan su manera de actuar ajena a la propia y si deben compartir con él están abiertos a la posibilidad, sin embargo, esta posibilidad solo es viable cuando es una figura de autoridad quien dirige esta interacción, y en actividades libres como lo es el juego en su descanso o espacios en el salón de espejos en el que libremente pueden formar grupos, el chico que difiere en comportamiento de los demás estudiantes se ve apartado de las actividades.

Lo anterior permite reflexionar respecto a la alteración de convivencia que puede convertirse en algo perjudicial para el mantenimiento de relaciones institucionales que promuevan el desarrollo de todos los estudiantes dentro de la cordialidad y tolerancia hacia las diferencias, ya que si bien se nombra una leve disposición a compartir con este compañero, también hay otros participantes quienes se niegan a esta opción, decidiendo que la mejor forma de sobrellevar esta interacción sea ignorar a ese estudiante que produce incomodidad, lo cual, aparentemente no generaría una discusión ni una agresión directa como lo son los pellizcos, puños, patadas, palabras hirientes entre otros, sin embargo, esta actuación se configura como un acoso escolar indirecto en el que se ignora a la otra persona y a veces como se menciona en el párrafo anterior se la excluye socialmente (Morales y Pido 2014).

Esta situación es entonces de interés en la medida en que puede generar repercusiones a quien recibe este rechazo, y puede generalizarse a aquellos compañeros que no quieren rechazar al mismo, la literatura expresa que algunas consecuencias del acoso escolar pueden ser percepciones negativas sobre sí mismo, situación de cuidado en estudiantes jóvenes que hasta el momento no han elaborado por completo su identidad, también se resalta la capacidad limitada para relacionarse con otros y deficiencias para desarrollarse a nivel social, y si el problema se

mantiene por un periodo de tiempo extendido puede convertirse en un factor de riesgo para el desencadenamiento de trastornos psicológicos (Morales y Pido 2014).

Para los investigadores es de sumo interés abordar esta alteridad de afectos ya que la misma puede afectar no solo la estancia escolar de los estudiantes en grado transición, sino también la vida misma del estudiante, quien excluido por sus compañeros desde los primeros grados de desarrollo escolar minimizó sus habilidades sociales, se retrajo y ya no pudo desenvolverse de igual manera en un contexto escolar. Además se debe considerar que dentro de la institución este fenómeno de exclusión no tiene como partícipes únicamente a los estudiantes que generan o sienten la alteridad de afectos, este fenómeno también compete a los docentes y directivos quienes como parte del centro educativo y como figuras de autoridad favorecen o limitan el comportamiento de exclusión, ante lo cual el papel del docente es indispensable para modificar cómo se responde a las alteraciones de afecto que hacen parte de la convivencia y que las mismas no terminan en actos de acoso indirecto.

Acerca del actuar del docente en la institución no hay datos que permitan reconocer cuál es su posición y medidas cuando se presente el comportamiento de exclusión o comentarios que rechacen el compartir con el estudiante en cuestión, sin embargo la docente expresa esta al tanto de la situación de descontento de algunos estudiantes con un compañero en específico y ante este tema se identifica cierta normalización de la situación, lo cual podría estar empeorando la situación al permitirse dentro del salón de clases.

De esta manera, por parte del grupo investigador se propone que un punto de importancia para el desarrollo sano de una convivencia ausente de acoso directo o indirecto es el referido al reconocimiento de emociones, y la comunicación de las mismas en la enseñanza preescolar, lo cual beneficiaría los procesos de convivencia; en cuanto los inconvenientes y alteraciones de

afecto podrían ser expresadas y mediadas en compañía de un docente, llegando así al establecimiento de un punto medio en el que el actuar de los otros no promueva el desarrollo de conductas de agresión de cualquier tipo. La explicación de los estados emocionales así como la tolerancia ante las diferencias individuales para la edad preescolar se encuentran íntimamente ligadas a la actividad de juego, situación en la cual para comprender cómo una misma emoción puede desencadenar diferentes reacciones puede hacerse uso de la actuación y reflexión sobre la misma, también las situaciones hipotéticas son pertinentes para identificar que tanto los estudiantes tienen una actitud empática hacia los demás o si carecen de ella.

La reflexión ante el manejo de alteraciones de convivencia y el desarrollo de actitudes poco beneficiosas para el desarrollo individual de cada estudiante afecta a la convivencia, y al entorno en el que la misma se presenta, donde cada actor pueda sentirse como parte de un grupo, y se vea representado como parte importante de él, esta es una cuestión poco abordada dentro de las instituciones de educación infantil, en el sentido en que a nivel social se considera que los niños desarrollan su comportamiento sin poder mediar o regular el mismo, y por otra parte las leyes que se exponen para la regulación de la convivencia dentro de las aulas (Ley 1620 de 2013) se remiten al control de conductas problemáticas cuando estas han sido evidentes y perjudiciales para uno o varios de los implicados, y la respuesta ante estas problemáticas se dirige a la repercusión o castigo que los agresores reciben sobre la actuación realizada, dejando de lado el apoyo que la persona víctima de acoso necesita para reintegrarse a la vida social y superar el hecho desagradable. .

Lo relatado acerca del trabajo de docentes y mesas directivas y de convivencia sobre problemas convivenciales demuestran como hay pocas opciones en el rechazo de conductas que pueden considerarse conflictivas en el escenario de educación preescolar, sobre todo en las

acciones indirectas de agresión como la identificada en este proyecto de investigación, por una parte estas acciones son minimizadas y consideradas como de poca afectación hacia quien las recibe, y por otro lado se refleja como a nivel convivencial hay mínimos reportes sobre la prevención de conductas agresivas, existiendo pocos datos acerca de enseñanza para la resolución de conflictos, programas de inteligencia emocional, y de desarrollo de conductas empáticas, habilidades que si se desarrollan a tiempo podrían convertirse en la herramienta indispensable para minimizar al máximo cualquier tipo de conducta agresiva que impida o limite el adecuado desarrollo escolar de los estudiantes, independientemente de su nivel de formación.

A pesar de lo mucho que se ha avanzado en la educación preescolar, en cuanto el mismo método de enseñanza ha sido modificado y adaptado a la edad de los estudiantes para su comprensión y adherencia a los mismos programas estudiantiles, aún están presentes muchos puntos que deben ser atendidos y que por diferentes circunstancias, como el tiempo, la escasez de personal, el desconocimiento sobre temas específicos entre otros no se desarrollan actividades que benefician la convivencia escolar en su totalidad y sigue existiendo omisión de conductas inadaptativas, y carencia del tratamiento de conductas que en un inicio no son perjudiciales y que posteriormente pueden liderar el comportamiento de un adulto o de un estudiante de primaria o bachillerato, contribuyendo así de manera deficiente al desarrollo humano de los estudiantes. Una explicación plausible sobre el comportamiento que anteriormente fue indagado puede conformarse en torno a las actitudes en común que comparten ciertos grupos de estudiantes, lo cual es explicado por el mismo proceso de convivencia, en el cual por medio de la interacción los niños y niñas de edad preescolar adquieren como parte de su propio actuar acciones aprendidas del contexto y también a nivel cognitivo empiezan a compartir ideas, creencias, opiniones, lo cual configura al mismo tiempo los afectos que se replican ante su maestra, y ante sus

compañeros, de esta manera opiniones recurrentes sobre la maestra se configuran como adecuadas, entendiendo que uno o varios de ellos resaltan el agrado sobre este actor institucional, y el mismo es generalizado por el resto de los estudiantes.

Continuando con la configuración de actitudes conformadas en el grupo de estudiantes se puede resaltar la generalización de disgusto, incomodidad y rechazo dirigido a un compañero en específico, situación que es comentada por 6 de los 10 participantes entrevistados y visible en la formación de grupos y establecimiento de equipos, en donde los niños refieren que no les agrada las características de comportamiento de este compañero, mientras uno de los chicos tiene claras varias razones por las cuales el comportamiento del compañero es inaceptable, los demás se remiten a considerar que no les gusta compartir con él sin tener fundamentos más explícitos de cómo llega a producirse esta situación por lo cual el equipo investigador puede inferir que el disgusto pudo haberse presentado con un compañero en específico y posteriormente generalizarse con el grupo, partiendo de opiniones individuales que se configuraron como grupales por la posición que la persona que se sintió aludida tuviera dentro del grupo, considerando por ejemplo que varios niños son los que lideran los juegos libres, y comparten su opinión abiertamente influenciando el comportamiento y pensamiento de los otros.

Esta generalización es lo más preocupante de la exclusión que se está generando en el grado transición y que así mismo puede generarse en diferentes niveles escolares, esto debido al aprendizaje que los estudiantes están generando no solo desde las temáticas lideradas por los docentes sino del comportamiento que sus pares sostienen con alguien que difiere en algún aspecto de convivencia, y lo que se está generalizando de esta manera sería excluir a esta persona, aspecto que ya se ha abordado y explicado por su negatividad para quien es objeto de esta exclusión.

Acerca del juego se identifica que esta actividad es idealizada por los estudiantes, en la medida en que a través de sus expresiones comentan que quieren jugar, sin embargo, no todos los juegos para ellos son deseados, ya que algunos requieren desarrollo de habilidades, atención, e interacción con compañeros, lo cual, por una parte puede generar frustración en los infantes que no logren la actividad por no saber desarrollarla aún o por la carencia de estímulos anteriores que permitan una adecuada adaptación a las actividades del jardín infantil, en cuanto a la atención este proceso está altamente influenciado por las dinámicas familiares, de alimentación y autocuidado que son impartidas al infante, en las cuales se enseña indirectamente a establecer un foco atencional en la actividad en la que se esté desempeñando, por último el aspecto de interacción entre compañeros, el cual es de sumo interés para el presente documento por su relación con el proceso convivencial es identificado como diferencial para cada uno de los estudiantes, en cuanto los mismos dependiendo de su aprendizaje en el hogar y la interacción alta o baja con grupos de personas permitirá una adaptación a la interacción social o un rechazo-incomodidad para la misma.

La importancia del juego en esta etapa se demuestra por medio de todos los avances cognitivos, conductuales y afectivos que se desarrollan en el infante y que son promovidos por las actividades de juego propuestas en el aula, por ellos mismos y por los docentes investigadores, avances que son abordados en la fase anterior y que demuestran la importancia que el mismo juego genera sobre el desarrollo de los infantes.

Por este gran aporte al desarrollo global de los infantes se puede establecer como el juego es una herramienta indispensable para el desarrollo de los niños y niñas de edad preescolar, quienes por medio de una actividad motivante, relacionada con estímulos placenteros como lo es la actividad lúdica se permiten desarrollar habilidades cognitivas como la memoria, la atención, la

imaginación, la comprensión de reglas, y todas estas habilidades son necesarias tanto para el desarrollo académico como para la inmersión social y el establecimiento de convivencia dentro del aula, el juego es necesario para la adquisición de todos los conocimientos valiosos para el desarrollo humano del niño en general.

Un aspecto que debe ser considerado en cuanto la relación del juego en el proceso de convivencia, y como el juego puede ser una alternativa de mejoramiento de los mismos radica en el tipo de juego que se imparta, es así que por una parte se encuentra el juego cooperativo el cual se caracteriza por la ausencia de categorización de perdedores y ganadores en el mismo, y tiene el acento puesto en la convivencia ya que el grupo en general trabaja para encontrar una meta en común (Arranz. 2008), juego que observado desde la perspectiva del actual proyecto de investigación es muy beneficioso para el establecimiento de patrones de convivencia adaptativos que beneficien a la comunidad educativa.

Estos juegos cooperativos permiten en los infantes el desarrollo de la confianza en sí mismos, la experimentación de emociones propias, la aceptación de comportamientos ajenos, la configuración de sus propios comportamientos para el objetivo grupal, comunicación positiva entre muchas otras más (Arranz. 2008), este tipo de juego fue implementado hacia los estudiantes de grado transición en el juego en parejas, en el cual era necesario apoyarse de la visión de cada pareja para lograr llegar a la meta y tener confianza en que se está dirigiendo correctamente ya que se depende únicamente de su buen liderazgo y dirección, lo observado en este ejercicio permite interpretar que este tipo de juego es bastante complejo en un inicio, ya que es el tiempo el que permite un desarrollo de la confianza entre ambos estudiantes, y en el caso del grupo en su totalidad, es aún más complejo que los estudiantes se sientan integrados y como parte del grupo en los primeros instantes del mismo, esto debido a las características de

personalidad de cada uno, puesto que muchos de los estudiantes no están dispuestos de manera abierta a participar en grupo y se excluyen a sí mismos de la actividad.

La exclusión y reticencia de algunos estudiantes a participar en juegos grupales en general, sean estos cooperativos o no limitan que el tipo cooperativo de juego pueda ser beneficioso y establezca relaciones empáticas que posteriormente puedan ser cordiales y constructivas entre los participantes, y que entre los mismos se puedan generar retroalimentaciones y ayuda, sí mismo que en una edad posterior pueden tornarse indispensables para el desarrollo social, sea éste escolar, laboral o de cualquier tipo.

Además de los inconvenientes expuestos con anterioridad sobre el desarrollo de juegos cooperativos, hay que destacar que estos son menos comunes dentro del aula de clases, así como de complicada elección por parte de los niños, quienes en la mayoría de los casos cuando pueden elegir libremente el juego se inclinan por juegos de competencia, como el fútbol, en el cual se trabaja cooperativamente a nivel de equipos, pero se trabaja por la meta, la cual consiste en una victoria que involucra el fracaso de otros, lo cual promueve este tipo de comportamiento de ganancia por encima de otros en situaciones que no ameritan este tipo de acciones, y en las que el propósito es el trabajo en equipo.

Es entonces que lastimosamente este tipo de juego no es una constante al interior de los jardines infantiles esto radica en la complejidad generada por el trabajo en equipo necesario para su desarrollo, el mismo muchas veces no es accesible para la comprensión de los estudiantes de transición y como docentes se opta por la utilización de juegos comunes que son reconocidos por los estudiantes por su práctica habitual fuera de la institución y a los cuales se muestran más abiertos a participar, lo cual en gran medida limita el establecimiento de relaciones empáticas que entre los infantes sean promovidas y mantenidas en el tiempo, así mismo el trabajo en grupo

es coartado cuando se realiza, en la medida en que no se trabaja a un ritmo igualitario para todos los integrantes si no que en gran medida es una persona quien termina liderando y a veces hasta realizando el propósito del trabajo en equipo por su propia cuenta sin aprender a encontrar un equilibrio con los otros tipos de trabajo de los demás integrantes.

A pesar de la elección de actividades competitivas para el desarrollo del juego, elección realizada debido a la motivación que este tipo de juego representa para los infantes hay que considerar que el juego sea cual sea el tipo que se promueva es una actividad rectora, la cual junto con el arte, la literatura y la exploración del medio conforman estas actividades inseparables del ser humano que permiten el desarrollo del aprendizaje.

En cuanto a las actividades rectoras lo visualizado en los participantes de la actual investigación y concluido por el equipo investigador se dirige a entender el juego como el centro de vida estudiantil en la etapa preescolar, y líder de las actividades mencionadas, puesto que tanto el arte, explorado desde la danza, el ritmo, el canto, la actuación, y posicionamiento de roles creados se componen a partir de una actividad de juego, por otra parte la literatura, en este caso lectura de cuentos, representación visual de los mismos, y reflexiones que los estudiantes generan también son establecidas y lideradas por una actividad de juego, por último todo lo mencionado anteriormente tiene en cuenta la exploración que los niños realizan de su cuerpo como parte de un espacio que es habitado, modificado, imaginado y que es el escenario en que el juego en sí mismo se desarrolla.

Si bien se expone que el juego es aquella actividad que lidera a las demás otro punto también considerado es que esta actividad de juego se nutre de cada una de las actividades rectoras y es a partir de ellas que permite el desarrollo global del ser humano; como es parte del interés investigativo de este documento el desarrollo social con el componente convivencial de los

estudiantes se abordará los reflexionará sobre los aspectos relevantes que involucran las actividades rectoras y potencian la actividad social de los estudiantes por medio del juego.

El arte observado desde la actuación, el posicionamiento de roles y comportamiento según estos permite el entendimiento de componentes sociales, formas de actuar y brinda una mirada hacia lo que es aceptable para los actores de la sociedad, no solo dentro del juego si no en la réplica que los mismos realizan en la vida social, es entonces donde los niños inmersos en la acción de policías y ladrones, la casita, la escuela, etc., forman su perspectiva sobre cómo el exterior que los rodea se conforma, por otro lado esta misma actividad permite que los niños se proyecten como seres individuales y desarrollen su propia personalidad basada en lo que han aprendido en sus experiencias con lo que son capaces de proyectar de cada uno de los roles a los que juegan ser e identificándose ampliamente con uno u otro de ellos.

En cuanto la literatura esta actividad pocas veces involucra ampliamente una interacción continua grupal, sin embargo las reflexiones que se hacen sobre los textos si son creadas colectivamente, y la representación que cognitivamente los estudiantes sostienen sobre un texto en específico está liderado por la interacción de docente y estudiantes, desde la elección de cuento, el tipo de lectura o animación para su presentación, y las preguntas formuladas en torno al tema así como las respuestas de uno o varios niños conforman lo que posteriormente será el espacio comunicativo del infante, esto debido a la escucha que se genera con cada actividad literaria que en esta instancia es brindada a los chicos por la lectura del docente o padres y que enriquece el vocabulario lo cual posteriormente se convertirá en un factor inseparable de la interacción social, es por medio de la comunicación que simultáneamente los infantes comprenden las reglas dentro de una institución, y todos los comandos verbales que les son brindados para su protección, aprendizaje y cuidado.

Teniendo comprensión de cómo las actividades rectoras dirigen y benefician el desarrollo humano es posible entender como la exploración del medio se presenta en todas y cada una de las actividades expuestas con anterioridad, sea la exploración del propio cuerpo, de movimientos, el encuentro de sensaciones con el ritmo, la manipulación de objetos, el encuentro con la pintura y el dibujo, la expresión de necesidades, el entendimiento de textos, etc, todo implica interacción de los estudiantes con el medio sea éste físico, humano o parte de su imaginación.

Tanto la lectura, escritura, experiencias musicales, de danza, pintura o dibujo, y el conocimiento del medio que rodea a los infantes puede derivarse en una tarea ardua y que involucra aspectos atencionales y disciplinares para su desarrollo y aprendizaje, todo esto si no es entregado al niño desde una perspectiva atractiva para los mismos se convertirán en una tarea de difícil consecución, es aquí donde entra el juego, es por medio de esta herramienta que el jugar a la consecución de movimientos permite el desarrollo motor y posteriores habilidades dancísticas pero que no se presenta como una estructura rígida y plagada de reglas que limite el movimiento y actuar natural de los estudiantes, así mismo el juego permite el desarrollo de las habilidades mencionadas y de muchas otras más.

Es por la necesidad de motivación que imprime el juego en la primera infancia que los docentes y padres de familia encargados del desarrollo de los infantes deben encontrarse preparados para presentar cada una de las actividades necesarias para la supervivencia y aprendizaje escolar del infante de manera atractiva, lúdica y que más allá del objetivo visualizado permitan al infante aprender mientras se divierte, y esta es entonces la clave para que todo ese potencial que se encuentra en los infantes se desarrolle.

Como es comprensible si el juego es la principal actividad que se desarrolla en los infantes y que desde su niñez temprana, se encarga del entendimiento de sí mismos como corpóreos y parte

del entorno que les rodea es así mismo como el juego representa el camino para el desenvolvimiento social, desde las primeras interacciones con conocidos sean familiares o compañeros de clase los niños generan sus primeros lazos sociales con un compañero de juego, así mismo si se involucran en actividades deportivas el juego es la unidad que como adultos se recuerda de las primeras interacciones y que como niños se busca a cada instante de su estancia vital hasta la llegada de cierta edad, en la que la preadolescencia se hace presente y todas las actividades de juego son reemplazadas y priorizadas por actividades sociales, mismas que se comprenden desde la primera interacción en un equipo o grupo del que fueron parte al encontrarse jugando.

De esta manera es indispensable reconocer que tipo de juego y con cuáles actividades rectoras es el que se está promoviendo dentro de las instituciones infantiles, dependiendo de esto se desarrollarán unas u otras habilidades que repercutirán en el desarrollo posterior de los infantes como seres sociales y convivenciales. El juego como alternativa para el desarrollo de la convivencia en edades preescolares es indispensable para que la convivencia se aprenda de una manera divertida en la visión de los estudiantes, así como involucra muchos otros aspectos de desarrollo como el afectivo, cognitivo y conductual, dentro de los cuales se configura la visión hacia los otros, el entendimiento de los mismos, la aceptación y tolerancia de las diferencias, entre otros procesos indispensables para la convivencia.

9.4. Consideraciones finales

El actual proyecto de investigación propuso en un inicio la necesidad de establecer por medio de unas categorías específicas cuál es la relación del juego en el proceso de convivencia de los estudiantes de preescolar del Jardín Infantil Talentos, entendiendo la actividad de juego como una alternativa para el establecimiento de relaciones convivenciales, llegando a describir cómo

se desarrolla este proceso, situación que en el transcurso del trabajo de campo y el posterior análisis de la información que fue recolectada en este espacio de interacción con los participantes pudo establecerse como una relación inequívoca entre ambas categorías referidas al juego y a la convivencia respectivamente, y permitió encontrar relaciones entre sus descriptores, situación que será comentada a continuación.

Se identificó por medio de la observación participante y la recolección de experiencias y datos por medio de la entrevista, que el juego es una actividad de amplio reconocimiento por los estudiantes del Jardín Infantil Talentos, y así mismo, este reconocimiento puede generalizarse a todos los niños del mundo, quienes en condiciones de un hogar que brinde cuidado generará opciones de juego, el mismo no es una actividad que sirva para distraer o entretener al infante como pudiera considerarse si no que es una actividad de amplio significado para el desarrollo del niño.

Es por lo anterior que, al indagar cómo el juego tiene relevancia para el desarrollo del infante los descriptores de esta categoría son el aspecto conductual, cognitivo y afectivo, en todos ellos fue posible establecer cómo el juego se hacía presente, es así que se destaca a nivel conductual el aprendizaje de las partes del cuerpo, la apropiación de movimientos motores y la consecución de pautas de voz en relación con el actuar, en cuanto el aspecto cognitivo se recalca el proceso atencional, usado en todos y cada una de las actividades de juego, así como la categorización, establecimiento de reflexiones, desarrollo del habla y la comunicación no verbal, entendimiento de normas explícitas e implícitas establecidas por el grupo y su interacción, finalmente el aspecto afectivo se visualizó en las expresiones gestuales que los estudiantes sostenían en las diferentes interacciones, reaccionando a la actividad o a los actores de la misma, sobre los argumentos que

los estudiantes pudieran establecer sobre este aspecto no fue posible recabar información amplia, situación que es también de interés y reflexión para el presente estudio.

Lo expuesto acerca del descriptor afectivo del juego permite reflexionar tanto a nivel investigativo como en la labor docente, en primer lugar para el equipo investigador la respuesta ante el cuestionamiento de los estados afectivos generados en ciertas situaciones específicas se ubicó como un punto problemático en la entrevista, debido a las respuestas vagas de los infantes quienes carecían de conocimiento y comunicación suficiente para dar una respuesta a lo que se preguntaba, por lo cual, fue necesario recurrir a estrategias visuales que promovieron la identificación de emociones por medio de la indicación sin necesidad de la utilización de palabras, esto es indicativo de cómo se puede abordar este aspecto aún con infantes que no tienen completamente claro a que se refieren las acciones fisiológicas, cognitivas y conductuales que los mismos experimentan en el cambio de emoción.

La segunda reflexión se encuentra dirigida al entendimiento en sí mismo que los estudiantes tienen sobre las emociones propias, el cual es limitado, sin embargo, esto compete al trabajo docente, del cual, es importante recalcar como se visibiliza la necesidad de hablar acerca de las emociones, su identificación continua y amplio diálogo, lo que permitirá que los estudiantes crezcan en todos los aspectos, y el reconocimiento de las emociones propias no solo beneficia de manera individual a los niños quienes podrán gestionar mejor dicha emoción si la reconocen en primera instancia y son conscientes de la variedad de emociones que se pueden generar en distintas situaciones, aceptando este flujo de energía que se produce a nivel corporal y mental, lo cual también apoyará procesos sociales y de convivencia, el tener aceptación, regulación y promover el desarrollo de la emoción en años posteriores generará una comunicación de lo que sienten, y reducirá malestares que se generen así como potenciará las emociones placenteras, por

lo anterior se recomienda tener en cuenta este componente tan importante y limitadamente abordado para los Jardines Infantiles, los cuales en esta etapa de desarrollo tan compleja sostienen grandes responsabilidades sobre el desarrollo global del infante.

En cuanto a la categoría convivencia esta tuvo una modificación en su entendimiento desde el modelo teórico investigado en un primera instancia, sobre el cual se hablaba de un establecimiento de normas, el seguimiento de las mismas y la comunicación cordial y continua entre los integrantes de un grupo que convive diariamente como lo hace el grado transición, para que posteriormente esta visión se ampliará con la integración de las actitudes, descriptor que permitió describir al proceso de convivencia como un extenso espectro que involucra no solamente el reconocimiento de normas explícitas entregadas a los estudiantes por la docente a cargo del grado transición y el proceso comunicativo entre los actores del Jardín infantil, y más bien se pudo comprender mediante el análisis de los datos recolectados que cualquier acción realizada en un espacio con más de una persona hace parte de la convivencia, y que en estas acciones intervienen tres aspectos de los seres humanos, y que se visibilizan por medio del entendimiento de las actitudes, estos aspectos se refieren a la actividad cognitiva, lo conductual y el proceso afectivo.

Sobre estas actitudes indagadas en torno al proceso convivencial se encuentra que los estudiantes cognitivamente tienen pensamientos de tranquilidad y satisfacción con ser parte del grupo, igualmente hay pensamientos de descontento e incomodidad con situaciones específicas, como juegos en los que se debe compartir con compañeros con los que no se interactúa mucho, o bien que son nuevos en el entorno escolar, o actividades con las que por el momento no están totalmente familiarizados, a nivel conductual esta activación se incrementa con la inmersión en actividades sociales, llegando de movimientos lentos y pequeños a expresiones más grandes y

acercadas a lo que se quiere lograr con actividades de movilidad corporal, así mismo esta activación conductual tiene el mismo proceso cuando se trabaja con el habla de los estudiantes, en cuanto al aspecto afectivo como se explicó anteriormente es difícil para los estudiantes llegar al conocimiento total de lo que están sintiendo, sin embargo por medio de gráficas se entiende que las emociones presentes en la mayoría de las actividades son felicidad, asombro, curiosidad, y que en menor medida también está presente el miedo, el aburrimiento, y la tristeza.

El juego es reconocido tanto a nivel teórico como en la observaciones del trabajo de campo realizado en este proyecto como un promotor de la convivencia y la conclusión a la que se llega en este momento es dirigido a que el juego tal como desarrolla muchos otros procesos en la edad infantil, los cuales fueron nombrados con anterioridad se involucra de manera estrecha con los procesos de convivencia, y es mediante las actividades de juego que los estudiantes logran integrar el lenguaje para llegar a la comunicación con otros, experimentan y posteriormente reflexionan sobre emociones frente a cierta situación, generan pensamientos de todo tipo tanto en el entendimiento de los juegos como en las perspectivas que construyen sobre las personas, grupos y forma de actuar en sociedad.

Además ciertos tipos de juego promueven uno u otro comportamiento en los infantes dentro de un grupo, siendo aquellos con prevalencia por los juegos en solitario los que desarrollan una personalidad más tímida e inhibida en relación con el compartir en pareja o en grupo, y por el contrario aquellos que familiarizados con el disfrute de actividades de juego grupales se muestran más extrovertidos y abiertos a participar en juegos de interacción social.

Es importante destacar el punto de construcción de sentido en torno a las alteridades de afecto que se pueden generar y que están presentes en todos los contextos en los que se convive, y sobre los cuales es indispensable que se trabaje desde el juego para potenciar la comunicación directa

de estas incomodidades y se minimicen conductas que afecten de manera negativa a uno u otro actor del contexto.

Por último se hace alusión a cómo el juego es un promotor directo de la convivencia, y es de esta manera que se liga igualmente con las tres actividades rectoras, las cuales muchas veces se encuentran presentes al mismo tiempo al interior del contexto escolar y sobre las cuales se promueve el potencial de los estudiantes tanto para el entendimiento de sí mismos como seres individuales como también para esa interacción grupal de la que han sido parte en mayor o menor medida desde que nacieron, y un mundo de interacción con pares que poco a poco asimilan con cada actividad de juego propuesta en el aula o incentivada por los infantes en espacios libres.

Referencias

- Arango, L, Buzzi, C, y Caicedo S. (2008). Juego simbólico amigo fiel en el aprendizaje del niño, *Unicesmag*, (17) 25- 28. <http://biblioteca.unicesmag.edu.co/digital/boletinv/1794-3604v9n17pp25.pdf>
- Bautista, J. y López, R. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Ágora Digital*, (4), 134-141.
http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6622/Juego_didactico.pdf;jsessionid=F1FC5C4B96AAF21546FC8DB9538D7443?sequence=2
- Bravo, L., Pardo, D. y Villabon, N. (2019). *Comprender el estado actual de la educación en y para la diversidad desde los programas de licenciatura en educación para la primera infancia y licenciatura en educación preescolar de la universidad de San Buenaventura sede Bogotá y dos de sus seccionales*. (Tesis de pregrado). Bogotá, Colombia.
<http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/170780.pdf>
- Cámara M. (2017). *El Juego como estrategia para fomentar la socialización en niños educación inicial* (tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Yucatán, México.
<http://200.23.113.51/pdf/34348.pdf>
- Chaparro, A., Caso, J., Fierro, M. y Díaz C. (2015). Desarrollo de un instrumento de evaluación basado en indicadores de convivencia escolar democrática, inclusiva y pacífica. *Revista Perfiles Educativos*, 37(149), 20-41.
<http://132.248.192.201/seccion/perfiles/2015/n149a2015/mx.peredu.2015.n149.p20-41.pdf>
- Decreto 2247 de 1997. (11 de septiembre de 1997). Ministerio de educación nacional.
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf

- Delgado, J, y Gutiérrez, J. (1998). *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*. Madrid, España: Síntesis.
- https://www.academia.edu/40422660/METODOS_Y_TECNICAS_CUALITATIVAS_DE_INVESTIGACION_PDF
- Elkonin, D. (2003). Psicología del Juego. *Narcea*, 253
- Galindo, M. (2011). El Juego como estrategias para la socialización de los niños en edad escolar (tesis de pregrado). Universidad pedagógica nacional. México, D.F., México. Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea España.
- <https://www.redalyc.org/pdf/175/17517217003.pdf>
- Gómez, N. (2008). La vida cotidiana y el juego en la formación ciudadana de los niños *Universitas humanística*, 66. 179-198.
- <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79111102006&idp=1&cid=386232>
- Gonzales, C., Solovieva, U. y Quintana, L. (2011). Actividad reflexiva en preescolares: perspectivas psicológicas y educativas. *Universitas Psychologica*, 10, (2), 423-440.
- <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v10n2/v10n2a09.pdf>
- Guerra, I (2018). La atención a la diversidad y el diagnóstico pedagógico en la infancia preescolar con una perspectiva integral del desarrollo infantil. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2018/05/desarrollo-infantil.html>
- Jardín infantil talentos. (2016). Proyecto educativo institucional.
- Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación. Febrero 8 de 1994.
- https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ley 1098 de 2006. por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia. Congreso de la República de Colombia. Noviembre 8 de 2006.

https://www.oas.org/dil/esp/codigo_de_la_infancia_y_la_adolescencia_colombia.pdf

Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Maldonado M. (2014). *El Juego como estrategia didáctica para el proceso de socialización de las niñas y niños de primer año de educación básica en el centro de educación infantil “José Miguel García Moreno”* (tesis de postgrado). Universidad Nacional de Loja Ecuador. Loja, Ecuador.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21357/1/Tesis%20Lista.pdf>

Martín-Baró, I. (1976). *Psicología social*. Universidad Centroamericana “José Simeón Cañas”. El salvador.

Martínez, S. (2013). *El juego como una estrategia didáctica para aprender a convivir en el jardín de niños* (Tesina). Universidad Pedagógica Nacional. México D.F., México.

<http://200.23.113.51/pdf/30047.pdf>

Mckernan, J. (1999). *Investigación-acción y curriculum*. Madrid, España: Morata.

Melero, N. (2012). El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad social: un análisis desde las ciencias sociales. *Cuestiones pedagógicas*, (21), 339-355.

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/12861/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ministerio de educación nacional. (2009). Documento 10. Desarrollo infantil y competencias en la Primera Infancia. Revolución educativa. ISBN 978-958-691-363-8.

- https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf
- Monsalve, A. y Pérez, E. (2012). El diario pedagógico como herramienta para la investigación. *Itinerario educativo*, 26 (60). 117-128.
- Morales, A. y Pido, M. (2014). Tipos de acoso escolar entre pares en el colegio Nacional Mixto Miguel Merchán Ochoa. (tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
<https://1library.co/document/qvrw4mry-tipos-escolar-colegio-nacional-mixto-miguel-merchan-ochoa.html>
- Muñoz, C. (2018). Análisis situacional de los manuales de convivencia escolar en las instituciones educativas distritales de la localidad san Cristóbal de Bogotá D.C. *Revista Oratores*. <https://revistas.umecit.edu.pa/index.php/oratores/article/view/281/605#info>
- Organización de los estados americanos (2010). *Primera infancia, una mirada desde la neuroeducación*. Cerebrum. Neurociencias, educación y desarrollo humano.
<http://www.iin.oea.org/pdf-iin/rh/primera-infancia-esp.pdf>
- Pacheco, F. (2002). Actitudes. *Eúphoros* (5), 173-186.
- Papalia, D. E. (2009). *Desarrollo humano*. Bogotá [etc.]: McGraw-Hill, 2005.
- Pelegrín, Y. y Hipólito, S. (2018). Hacia la gestión educativa de la atención a la diversidad. *Varona Revista científico-metodológica*, (68), 1-5.
<http://scielo.sld.cu/pdf/vrcm/n68/1992-8238-vrcm-68-e07.pdf>
- Quintero, A., Ruiz, M., Fulgencio, M. y Gonzales, A. (2011). Actitudes de preescolares hacia un compañero con retardo en el desarrollo en situaciones de competencia. *Revista educación y desarrollo*, 17, 51-58.
https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/17/017_Quintero.pdf

Rojas, G. (2020). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de acuerdos para la convivencia con los alumnos de segundo de preescolar* (tesis de pregrado). Benemérita y Centenaria Escuela Normal del estado de San Luis Potosí. San Luis, México.

<https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/512/1/ROJAS%20TORRES%20GABRIELA%20DEL%20ROCIO.pdf>

Sandoval, D. (2002). *Investigación cualitativa*. ARFO editores e impresores.

Villalobos, C. (2014). La afectividad en el aula preescolar: Reflexiones desde la práctica profesional docente. *Revista electrónica Educare*, 18 (1), 304-314.

Anexos

Anexo 1.

Consolidado de actividades

Nombre de la actividad de juego: Jugando me relaciono con mis compañeros			
Facilitadores: James Álvarez Daniela Caicedo Yuli Oviedo		Beneficiarios: 20 estudiantes de grado transición del jardín infantil talentos.	
Objetivo: Aprender a convivir y compartir en el aula por medio del juego colaborativo.			
Actividad	Dimensiones	Procedimiento	Observaciones
<i>Yo tengo un tic</i>	Comunicativa- corporal-socio afectiva.	Con los estudiantes formando un círculo el docente guiara la actividad desde el centro del mismo, mientras los otros dos facilitadores coordinan la actividad, con esta posición se procederá a enseñar la canción de la dinámica, una vez aprendida se enseñarán las reglas del juego. Reglas:	

		<p>-Seguir los movimientos de profesor. - Cantar la letra de la canción. -Proponer variables a los movimientos de la dinámica.</p> <p>Canción: Yo tengo un tic Tic Tic He llamado al doctor Me ha dicho que mueva...</p> <p>(Aplicación de variantes y movimientos secuenciales).</p>	
<i>Rompiendo el hielo</i>	Comunicativa. Socio afectiva.	<p>Se organizará a los estudiantes en binas, procurando que sea entre compañeros con los que no se comparte mucho, cuando se encuentren sentados se pedirá que ambos le compartan al otro compañero como les gusta que los llamen y tres cosas que les guste, se les dirá que deben recordar lo que el compañero les</p>	

		<p>compartió, ya que después de haber terminado la charla en binas cada uno de los estudiantes le comentará al resto del salón las características y nombre elegido de su bina.</p> <p>Diciendo: A mi compañero “Juanda” le gusta jugar football, escuchar cuentos y venir al preescolar.</p> <p>Cuando hayan pasado todos los niños se agradecerá su participación y disposición.</p>	
<i>El cumplido</i>	Comunicativa. Socio afectiva.	<p>Reconociendo las cosas que le gustan a los compañeros se pondrá los nombres de los niños en una bolsa, cada uno sacará un papel y a ese compañero le hará un regalo, que pensará- creará durante 15</p>	

		<p>minutos, puede ser un dibujo sobre alguna cosa que le guste, el football, o el dibujo de un regalo, el dibujo de una medalla o lo que con creatividad puedan imaginarse, también le podrán regalar un abrazo, una adivinanza, un chiste, etc.</p>	
<p><i>Te ayudo a alcanzar la meta.</i></p>	<p>Corporal- comunicativa. Socio afectiva.</p>	<p>Con la ayuda de materiales impresos referidos a lagunas, barrancos, piedras gigantes, hoyos y demás obstáculos que serán dispuestos en el suelo se pedirá a los niños que cubran muy bien sus ojos con un pañuelo, y solo uno de los estudiantes quien será el líder ayudara a sus compañeros a travesar el camino de obstáculos por</p>	

		<p>medio de ordenes claras y precisas, mientras los estudiantes van avanzando podrán sugerir hacia dónde quieren ir y el líder deberá tomar en cuenta estas sugerencias y elegir la mejor opción, al finalizar se evaluara por parte del grupo al guía y el líder comentará como se sintió.</p>	
<i>El ruidoso</i>	<p>Corporal- comunicativa. Socio afectiva.</p>	<p>Los participantes se ubican en un espacio delimitado del que no podrán salir. Todos tendrán los ojos vendados menos uno, quien asumirá el rol de “el ruidoso”. Se desplazará lentamente haciendo distintos ruidos y todos intentarán atraparlo. Quien lo logre pasará a ocupar ese rol.</p>	

<p><i>El cazador y los animales</i></p>	<p>Corporal- comunicativa. Socio afectiva.</p>	<p>En un espacio grande se dividirá a los estudiantes en cuatro grupos, y se seleccionará a un estudiante que será “el cazador”, los grupos deberán seleccionar un nombre de animal sea terrestre, acuático o aéreo, que será como los designará el cazador, una vez que todos tengan su nombre se presentarán al cazador y el decidirá qué grupo saldrá en primer lugar, ellos intentarán llegar al otro lado del espacio en el que se encuentra una línea de llegada, pero el trabajo del cazador será encontrar compañeros que lo ayuden a cazar y lo hará si toca a</p>	
---	--	---	--

		algún estudiante en la espalda, así se continuará hasta que pasen todos los grupos.	
<i>Cuento de reflexión</i>	Comunicativa, Socioafectiva.	Se leerá a modo “cuentero” el cuento titulado “El túnel”, el cual se lee con el objetivo de que los estudiantes comprendan que a pesar de tener diferencias con varios compañeros y que a veces ellos prefieran no compartir con sus compañeros todos son estudiantes de la misma institución y probablemente ayudarían a su compañero si estuviera en una situación difícil.	

Anexo 2.*Guion de entrevista semiestructurada*

1. ¿Te gusto el juego en parejas?
2. Cuéntame algo que no te haya gustado del juego
3. ¿Cuál es tu juego preferido? – ¿Hay algún juego en grupo que te guste?
4. ¿Te agrada compartir con tus compañeros de clase?
5. ¿Qué sentiste al conocer las actividades que les gustan a tus compañeros?
6. ¿Qué sentiste al intentar recordar las actividades preferidas de los demás?
7. ¿Cuál fue tu personaje favorito de la historia? ¿Por qué?
8. ¿Cuál personaje no te gusto?
9. ¿Conoces alguna norma del salón de clase?
10. ¿Crees que las normas son importantes? ¿Por qué?
11. ¿Hay alguna norma que te incomode o que preferirías no seguir?
12. ¿Quisieras crear una norma nueva que te agrade?
13. ¿Para ti fue difícil encontrar un regalo para tu compañero?
14. ¿Sientes que tu compañero hizo un buen trabajo al guiarte a la meta?
15. ¿Sentías confianza mientras tu compañero te guiaba?
16. ¿Crees que entre compañeros de clase se llevan bien?
17. ¿Alguna vez se pelean entre compañeros?
18. ¿Te sientes cómodo (a) al realizar actividades grupales?
19. A través de las actividades ¿pudiste interactuar con un compañero distinto?
20. ¿Te agrada compartir con compañeros nuevos?
21. ¿Crees que tu equipo de clase y tu hacen un buen equipo?
22. ¿Te has sentido incomodo en alguna actividad de grupo?