

**PROGRAMA LÚDICO ORIENTADO AL APRENDIZAJE Y DESARROLLO  
INTEGRAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA ASOCIACIÓN II NIDO DEL GUFO**

**OPCIÓN DE GRADO: PASANTÍA SOCIAL**

**CENTRO DE PROYECCIÓN SOCIAL SUBA**

**SOFIA QUINTERO GAITAN**

**CÓDIGO: 2238332**



**UNIVERSIDAD SANTO TOMAS  
DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA SALUD  
FACULTAD CULTURA FÍSICA DEPORTE Y RECREACIÓN  
BOGOTÁ, D.C**

**2023**

## TABLA DE CONTENIDO

Resumen/Abstract .....	
Introducción.....	
Planteamiento del problema.....	
Justificación.....	
Objetivo general.....	
Objetivos Específicos.....	
Marco Conceptual.....	
Lúdica.....	
Desarrollo integral.....	
Actividad Física en población de vulnerabilidad.....	
Recreación-política pública.....	
Metodología .....	11
Diarios de campo...	
Programa lúdico.....	
Instrumentos.....	
Resultados .....	
Conclusiones.....	

## TABLA DE IMAGENES

# por sesión

## RESUMEN

Este informe da cuenta de la opción de grado de pasantías que tuvo como propósito un doble objetivo. En primer lugar, analizar y explorar cuáles son aquellas necesidades del grupo

de niños y niñas que se benefician de los programas ofertados por parte de la Asociación II Nido del Gufo, conocida por la población como Biblioteca Comunitaria, teniendo en cuenta los aspectos relacionados con los factores emocionales y socioculturales; y, en segundo lugar, realizar una intervención orientada desde la lúdica y la actividad física con la finalidad de favorecer el desarrollo socioemocional de los participantes y de esa forma, mejorar la convivencia. La población se encuentra en la Localidad de Suba, en el Barrio Lisboa, considerada en su mayoría como población vulnerable, y de la que un porcentaje considerable corresponde a habitantes migrantes. Fueron parte del proceso, niños, niñas y jóvenes con edades comprendidas entre los 5 a los 13 años. La metodología del trabajo consistió en el desarrollo de sesiones en las que tanto jóvenes como niños contaron con un espacio de participación y de construcción del sujeto. Entre las conclusiones del informe se resalta que es imperativo el desarrollo de propuestas de trabajo con este tipo de población, pues se encuentran inmersos en situaciones complejas asociadas a factores como desescolarización, violencia intrafamiliar, consumo de sustancias psicoactivas, entre otros. . Además, estas experiencias permiten visibilizar la importancia de consolidar estrategias de intervención orientadas al fortalecimiento de tejido social, que posibilitan un escenario gratificante frente a las diversas maneras en que los niños y jóvenes captan y demuestran no solo su cariño sino sus formas de ver y comprender la vida.

**Palabras clave:** Recreación, lúdica, situación de vulnerabilidad y desarrollo integral

## ABSTRACT

This report gives an account of the internship degree option, which had a twofold objective. In the first place, to analyze and explore what are the needs of the population, from aspects related to emotional and social factors, followed by this, it was considered in the second

place, to carry out a work oriented from the playful, the learning and development of children who benefit from the programs offered by the Il Nido del Gufo Association, known by the population as a community library. This population is the town of Suba, in the Lisbon neighborhood, which is mostly considered a population in a situation of vulnerability, and in which, in turn, a large part of them correspond to national and migrant inhabitants. Being part of this process, young people and children between the ages of 5 and 13. The methodology of the work consisted of the development of sessions in which both young people and children had a space for participation and construction of the subject. Among the conclusions of the report, it is highlighted that it is imperative to develop proposals for working with this type of population. From the complex situations in which they are immersed due to factors such as unschooling, domestic violence, consumption of psychoactive substances, among others. This makes the approach and response by this community a key element in terms of coexistence. However, these experiences make visible the importance of consolidating intervention strategies aimed at strengthening the social fabric, which allows us to establish a gratifying scenario in the face of the many ways in which children and young people capture and demonstrate not only their affection but also their ways of seeing and understanding life.

**Keywords:** recreation, playfulness, situation of vulnerability and integral development.

## INTRODUCCIÓN

La Asociación Il Nido de Gufo es una entidad no gubernamental que busca generar un espacio de encuentro y desarrollo para la comunidad, en el que pueda disfrutar de experiencias que fortalezcan el tejido social, a partir de programas orientados a la promoción de la lectura y el fortalecimiento de la cultura a través del arte y la danza para niños, niñas, jóvenes y madres

comunitarias. El nombre "Nido del Gufo" sugiere un ambiente familiar e integrado dispuesto para el aprendizaje, por lo que esta biblioteca se ha configurado como un espacio inclusivo y acogedor, abierto a todo aquel que quiera hacer parte de la asociación. Entre las acciones innovadoras que forman parte de su propuesta y que se han fortalecido, están los laboratorios de lúdica y juego, que permiten prevenir enfermedades crónicas no transmisibles a partir de la actividad física, y promueven el acceso al derecho a la recreación.

Para desarrollar los programas y las estrategias brindadas, la asociación cuenta con un equipo de trabajo interdisciplinar y un grupo de voluntarios que garantizan el bienestar y la atención de las diferentes problemáticas identificadas en este sector poblacional; teniendo en cuenta que allí confluyen niños, niñas y jóvenes de otras nacionalidades como la venezolana e igualmente, población colombiana diversa.

Por ende, pensar en el desarrollo de propuestas que faciliten la atención de la población migrante diversa que se encuentra ubicada en esta localidad, implica la consolidación de programas que permitan romper las brechas de nacionalidad y de región en la búsqueda de ampliar la participación para este tipo de comunidad. Implica, además, generar conciencia de la responsabilidad social que tienen no sólo las instituciones no gubernamentales, sino también las instituciones educativas por medio de sus programas académicos.

La Universidad Santo Tomás comprende la importancia de esto y por eso, incide en el territorio a partir de la Unidad de Proyección Social y Extensión Universitaria desde el Centro de Proyección Social (CPS) de Suba.

Esto se ha logrado consolidar a partir de la vinculación de proyectos de investigación, como es el caso del proyecto denominado Gamificación para la Promoción de Hábitos y Estilos de Vida Saludable en niños y niñas vinculadas al CPS de suba de la Universidad Santo Tomás, que ha venido trabajando en perspectiva del fortalecimiento comunitario; así como desde la

articulación con espacios académicos, como es el caso del programa de Cultura Física, Deporte y Recreación, que desde la profundización en recreación se propone el fortalecimiento y la consolidación de tejido social en esta población. Es por ello que, desde la pasantía social se pretende continuar con la consolidación de estas acciones vinculando dentro de los procesos a un profesional de esta área del conocimiento.

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El Barrio Lisboa, en el que se encuentra la Asociación Nido del Gufo, se caracteriza por estratos bajos, mayoritariamente 1 a 3, en donde se presentan malas condiciones de vida, situaciones precarias y de pobreza que desencadenan una serie de problemáticas del tejido social y del desarrollo de los individuos que allí viven, de manera que una gran parte de la población escasamente ha cursado el nivel primario de educación y muchos se dedican a la informalidad o a trabajos de construcción. (Secretaría Distrital de Integración Social, 2022)

A esto se suma, una alta concentración de población desplazada propia de otras regiones del país y población migrante, principalmente venezolana, lo que aumenta el número de personas en la informalidad y que no tienen acceso a vivienda digna, educación ni salud.

A raíz de la diversidad en la población que atiende la Asociación Nido del Gufo y las condiciones socioeconómicas, se identifican gran variedad de problemáticas centradas principalmente en factores de violencia intrafamiliar, problemas de convivencia y falta de

acceso a la educación formal, lo que se ha consolidado como un aspecto reiterativo de niños, niñas y jóvenes que asisten a la biblioteca (Restrepo, 2012)

Como se ha mencionado en proyectos anteriores, se resalta la falta de recursos tanto materiales como emocionales, así como un alto nivel de desescolarización que se ha visibilizado en cada uno de los procesos anteriores (Coronado et al., 2023; Velásquez, 2023) y que afecta el desarrollo de los niños, niñas y jóvenes que asisten a la asociación.

Se ven afectadas las esferas emocional, física y social, de manera que las habilidades de pensamiento, las habilidades motrices, las habilidades sociales y su capacidad de potencial individual se ven limitadas y deterioradas.

Además, el contexto socioeconómico y cultural, los enfrenta a condiciones de vulnerabilidad que hacen que se desarrollen dinámicas de relación disfuncionales y comportamientos inadecuados (Escorcia y Lavalle, 2020)

Según Francisco Javier Castilla, et al. (2016., p. 27) menciona que “los jóvenes en situación de vulnerabilidad son aquellos que reúnen una serie de factores sociales y/o familiares y que, ante situaciones adversas, pueden percibir una pérdida de sentido de pertenencia social y de fragilidad relacional que les impide tener un adecuado desarrollo personal”.

Todo lo anterior, permite visibilizar la importancia de trabajar en el desarrollo de acciones que ayuden a consolidar un espacio de respeto, igualdad y equidad, que, a su vez, facilite y favorezca la interacción con pares y el desarrollo de habilidades socioemocionales de los individuos que allí participen.

Es en este contexto, donde la implementación de estrategias lúdicas y de actividad física toma sentido y adquiere relevancia, pues como afirma Núñez et al. (2019/2020), permiten la creación de espacios donde se conjugan el aprendizaje, el moldeamiento de conductas, la

participación activa y el fortalecimiento de la personalidad, contribuyendo directamente al entorno socioeducativo y reforzando las formas de convivencia.

## **JUSTIFICACIÓN**

La intervención de la Universidad Santo Tomás por medio de la Unidad de Proyección Social y Extensión Universitaria ha sido enriquecedora para la población y constituye la integración de acciones que apoyan los procesos llevados a cabo desde la Asociación Nido del Gufo; por lo que, para el presente trabajo, se quiso dar continuidad a la labor que se venía desarrollando desde diferentes proyectos en la profundización de Recreación desde el semestre pasado.

Dichos proyectos que anteceden han permitido identificar que la actividad física, la recreación y el deporte se constituyen como herramientas para gestionar el desarrollo de los niños, niñas y jóvenes, la integración social y una sana convivencia. Junto con esto, se reconoce que los procesos lúdicos y recreativos, proporcionan espacios de aprendizaje, enseñanzas de estilos de vida y un ambiente seguro y divertido.

De esa manera, se escogen los procesos de enseñanza desde el juego entendiendo que estos proporcionan una “fuente de aprendizaje que fomenta la acción, la exploración, la investigación y la expresión” (Rodríguez y Trasancos, 2016, p.277) y se abarcan actividades de esta índole que proporcionan un excelente potencial primordial para el desarrollo de los niños y jóvenes, y que, “(...) ofrece a estos la oportunidad de interactuar con el entorno de diferentes maneras” (Solís, García. 2019, p. 46).

Los beneficios que se desarrollan en los niños, niñas y jóvenes mediante la lúdica del juego son múltiples, como lo menciona Solís García, citando a (Gilsburg, 2007) “este facilita

a los niños el uso de su creatividad a la par que el desarrollo de su imaginación y las habilidades y destrezas físicas, cognitivas y emocionales”.

Por su parte, Núñez et al. (2019/2020), afirma que el juego y la lúdica permiten el desarrollo favorable de “las relaciones sociales, la afirmación de roles, el liderazgo, la toma de decisiones, la autoestima, las habilidades de pensamiento y las habilidades motrices”

En ese orden de ideas, se considera que la lúdica puede favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales y de esta forma, promover la convivencia. Esto ha sido estudiado y comprobado por diferentes intervenciones, realizadas con población vulnerable y con condiciones socioeconómicas bajas, en las que se implementan la lúdica como motor de cambio en aspectos relacionados a la convivencia y las relaciones interpersonales (Pomare y Steele, 2018; Escorcia y Lavalle, 2020; Núñez et al., 2020)

Además, “la educación por medio del movimiento hace uso del juego y beneficia al niño en gran medida ya que contribuye al desarrollo de su potencial cognitivo además de la destreza perceptiva, la activación de la memoria y las habilidades lingüísticas” (Solís, G. 2019, p.46).

Por eso es fundamental que los niños de Bogotá, y en concreto de la Localidad de Suba Barrio Lisboa, puedan experimentar su formación como personas, creando ambientes saludables para ellos mismos y para los demás. De esa manera, se podrá construir mejores seres humanos capaces de vivir, de respetar a los demás y con la capacidad de proporcionarse una mejor vida.

## **OBJETIVO GENERAL**

Implementar un programa lúdico de desarrollo socioemocional para niños, niñas y jóvenes pertenecientes a la Asociación Nido de Gufo.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Caracterizar las condiciones socioeconómicas y socioculturales de los niños, niñas y jóvenes pertenecientes a la Asociación Nido de Gufo.
- Determinar cuáles son las necesidades y dificultades que se encuentran en la población a intervenir.
- Promover el desarrollo de habilidades socioemocionales e interpersonales a través de la aplicación de actividades lúdicas.
- Fortalecer la convivencia de niños, niñas y jóvenes por medio de un programa lúdico.

## **MARCO CONCEPTUAL**

Desde lo teórico, el presente trabajo se sustenta en la comprensión y la definición de cada una de las variables que entran en juego: la lúdica, la actividad física, el desarrollo integral, el desarrollo socioemocional, la convivencia y recreación.

### **LÚDICA**

La lúdica aparece en la vida como un proceso inherente al desarrollo integral del ser humano, sucede en su cotidianidad y constituye una manifestación de su creatividad (Nuñez et al., 2020). Además, hace parte de un proceso sociocultural de transmisión de tradiciones y dinámicas propias de cada cultura. Tal y como dice Abella et al. (2022, p. 12) “es evidente que

la lúdica es una manifestación humana que ha derivado de múltiples herencias culturales y de formas de expresión propias de cada cultura”.

Como herramienta, representa una propuesta metodológica y didáctica innovadora que permite crear espacios gratificantes y placenteros que no se limitan al aula o a actividades extracurriculares, si no que, como afirma Nuñez et al. (2020), sucede en diferentes espacios de la existencia y el entorno social; y envuelven al niño en un entorno de aprendizaje significativo en donde el desarrollo de sus habilidades se da de forma natural y espontánea.

Nuñez et al. (2020) citando a Romero (1992), establece que la mayor expresión de la lúdica es el juego y este “supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevas sensaciones, sentimientos, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital”. (Herranz, 2013, p.42).

Los beneficios de la lúdica y el juego han sido abordados en estudios e investigaciones desde diferentes disciplinas, y pueden organizarse en varios aspectos: a nivel físico y motriz, a nivel cognitivo, a nivel social, a nivel psicológico y emocional.

Nuñez et al. (2020) resumen esto de la siguiente manera: “Así mismo las relaciones sociales, la afirmación de roles, el liderazgo, la toma de decisiones, la autoestima, las habilidades de pensamiento y las habilidades motrices, son algunos aspectos que se desarrollan favorablemente a través del juego y la lúdica” (p.132)

A nivel psicomotriz, “el niño adquiere conocimiento , conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales y segmentales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo” (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015: p 12)

## ACTIVIDAD FÍSICA

Según, la OMS, “La actividad física hace referencia a todo movimiento, incluso durante el tiempo de ocio, para desplazarse a determinados lugares y desde ellos, o como parte del trabajo de una persona”. Teniendo claro este concepto, la actividad física se puede vincular a cualquier programa que tenga como objetivo la mejora de la calidad de vida de las personas a intervenir.

Dentro de las definiciones que se encuentra de este concepto, se escoge la de García (1997) que explica la actividad física como: “la ciencia, la tecnología y la práctica que tiene por objeto el estudio de los elementos, y de sus interrelaciones intervinientes en el campo educativo físico, y que trata de explicar y de regular normativamente sus procesos de acomodación diferenciada, tendentes a conseguir los objetivos educativos, de antemano propuestos, en el marco institucional que lo concretiza”.

Además, otras definiciones integran dos elementos claves dentro de su definición: el movimiento de músculos y el gasto energético. Sánchez Bañuelos (1996) considera que, “la actividad física puede ser contemplada como el movimiento corporal de cualquier tipo producido por la contracción muscular y que conduce a un incremento sustancial del gasto energético de la persona”.

## DESARROLLO INTEGRAL

El desarrollo integral proporciona un aprendizaje que estimula el proceso individual y colectivo, permitiendo la formación para la vida, desde el ser, el hacer, el convivir y el estar; favoreciendo de esa manera, la formación de una persona que se conoce a sí misma y que es capaz de relacionarse con su entorno y con los otros de forma armónica.

“Es así, que la formación de los niños debe abordar a la persona en sus dimensiones emocional, espiritual y corporal, implicando esto, la formación de la conciencia, lo que significa formar en la capacidad de criterios propios y el desarrollo de la fuerza moral para actuar de acuerdo con el juicio personal; además, proyectar la formación del trabajo en equipo” (Escorcia y Lavalle, 2020)

Al respecto, Días y Méndez (2021), mencionan que este proceso debe perseguir el objetivo de formar personas responsables, comprometidas y cooperadoras, que logren su bienestar personal y desarrollen sus potencialidades.

## DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

A lo largo de la primera infancia y la infancia, sucede la implicación del niño con el mundo que lo rodea y con las personas con las que comparte. Esto hace parte fundamental de su desarrollo integral e implica todos los procesos de socialización en diferentes contextos en los que el niño participa que le permiten adquirir habilidades sociales y emocionales necesarias para la vida.

Inicia con un proceso de descubrimiento de la forma de relacionarse con otros y conlleva a la regulación de sus impulsos, la interiorización de normas de convivencia, la identificación de las emociones y su apropiado manejo, y en general, todo aquello que le va a permitir comportarse de forma adecuada en sociedad.

Esto es lo que se entiende por desarrollo socioemocional y abarca procesos psicológicos internos y externos, de manera que está sujeta tanto a pensamientos y emociones, como a comportamientos que se dan en la relación con otros.

De acuerdo con Aterhorrtúa-Rivera et al. (2021), una de las tendencias desde las que se estudia el desarrollo socioemocional plantea que “las competencias son vistas como unidades de comportamientos verbales (ej. peticiones, preguntas, elogios, afirmaciones), no verbales (ej.

gestos, expresión facial y corporal, postura, contacto, distancia), cognitivas y emocionales (ej. empatía, solución de problemas, autorregulación, manejo de expectativas) aprendidas que, al combinarse, desembocan en interacciones sociales exitosas” (p. 9).

Además, citan a Ladd et al. (1999), que identifica cuatro aspectos para establecer si hay un desarrollo socioemocional adecuado y estable: “: (a) poder mantener interacciones positivas con profesores, (b) tener representaciones positivas de sí mismo, (c) un adecuado conocimiento de las emociones propias y de terceros y (d) habilidad para regular las emociones” (Aterhorrtúa-Rivera et al., 2021, p.10)

## RECREACIÓN. POLITICA PÚBLICA, ARTÍCULO 52 DE LA CONSTITUCIÓN.

La recreación según la Constitución Política Colombiana, que se especifica en el Artículo 52, es “el ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano.”. Teniendo en cuenta este significado, la recreación al igual que el deporte, es un derecho que todo ciudadano puede exigir y contemplar en su propósito y formación de vida.

## **METODOLOGIA**

### 1.1 DISEÑO

El presente trabajo es de tipo cualitativo, el cual se caracteriza por ser un método de estudio y análisis que se propone evaluar e interpretar la información de la situación socioemocional de los niños, niñas y jóvenes que asisten a la Asociación Nido de Gufo obtenida a través de recursos como con el fin de buscar el significado a los diversos fenómenos sociales, a los cuales se ven abocados debido a las características demográficas y territoriales de este tipo de barrio habitado por población vulnerable. Teniendo en cuenta lo anterior, se identifica que se determina que con sus resultados se pueden identificar las propiedades y características

específicas de este grupo de niños, niñas y jóvenes , mostrando su valor distintivo, es por ello que se usó este tipo de análisis que se suele utilizar en varios ámbitos; desde las investigaciones sociales hasta aquellas que buscan la producción de objetos, la cual tiene como objetivo poder recaudar la información por medio de una recolección de datos narrativos donde se incluyen las experiencias individuales, grupales y demás.

Para llevar a cabo la presente investigación se llevó a cabo:

- El diseño de un programa lúdico a partir de las necesidades encontradas.
- La aplicación de un programa desarrollado para la población.

## 1.2 PARTICIPANTES

Las intervenciones se llevaron a cabo en el CPS de Suba, específicamente en la Asociación II Nido del Gufo, el cual conto con niños, niñas y jóvenes en edades comprendidas entre los 5 a 13 años, donde por cada sesión asistieron entre 20 a 35 niños, tres días a la semana, lunes, jueves y sábados. En esta población confluyen niños de nacionalidad colombiana y venezolana que se encuentran en situación de vulnerabilidad, por diversos factores emocionales, socioeconómicos, de convivencia entre otros.

## 1.3 PROCEDIMIENTO

Fase #1 Proceso de inmersión: Esta fase se llevó a cabo para dar la integración de bienvenida con los niños, niñas y jóvenes de la Asociación, a través de actividades lúdicas de juego que permitieran reconocer y conocer a quienes harían parte del programa, para ello se utilizó la técnica de la observación participante la cual hace referencia a una investigación “caracterizada por interacciones sociales profundas entre investigador e investigado, que ocurren en el ambiente de éstos y promocionan la recogida de informaciones de modo

sistematizado”. (Fagundes, K, et al, 2014, p.4), por medio de la cual se logró identificar las necesidades que requería la población.

Fase #2: Análisis de identificación de las necesidades en la población por medio de la observación participante la cual lograba recolectar la información pertinente para el proceso, dentro de las cuales se pueden reconocer, la violencia intrafamiliar, la desescolarización, la convivencia, entre otros.

Fase #3: Planeación y estructuración del programa Lúdico orientado al aprendizaje y desarrollo integral de niños, niñas y jóvenes de la Asociación Nido II Gufo con base a las necesidades identificadas.

Fase #4: Implementación del programa de intervenciones por medio de la técnica de diarios de campo y la observación participante, teniendo en cuenta que los primeros son una herramienta utilizada para que “constituyan un espacio privilegiado para desarrollar las aptitudes descriptivas y analíticas, así como para pensar con libertad”. (Calderón, C. 2017).

Fase #5: Análisis de la información recolectada de los diarios de campo que se realizaban sesión tras sesión.

Fase #6: Resultados que se dieron durante y después de las intervenciones realizadas.

#### 1.4 MATERIALES

Técnicas de recolección de información: La observación participante según Fagundes, et al, “auxilia en la aprehensión de la realidad vivida y promueve inquietudes al tratarse, simultáneamente, de una técnica popular”. (2014, p. 4), y en el caso particular de este trabajo se utilizó para obtener de cada sesión una retroalimentación y continuidad al proceso. Por otro lado, los diarios de campo son aquello que “permiten detectar regularidades en las reacciones ajenas, modos ineficaces de proceder, que en el momento de redactar pasan inadvertidos”.

(Calderón, C. 2017). Estos se utilizaron para que diariamente se pudiera llevar una constancia de las actividades, objetivos y retroalimentaciones.

## Descripción y explicación

### 1.5 PROGRAMA

El programa se construyó y se diseñó con base a las necesidades que fueron analizadas desde el inicio por medio de las técnicas, más específicamente, de la observación participante, el cual tuvo inicio el 7 de septiembre. Los días que se asistía eran los jueves en una franja horaria de 2pm a 6pm y los días sábados de las 9am a las 4pm. En cada sesión se manejó un formato que ayudaba a sintetizar la información que se quería implementar y obtener una retroalimentación de cada una.

El programa se implementó teniendo en cuenta varios aspectos que pudieran dar cuenta de la realidad de los participantes, así como aquellos que dieran la posibilidad de generar cambios socioemocionales para abordar su cotidianidad de forma diferente, teniendo como objetivo el desarrollo de las habilidades socioemocionales y la adquisición y/o reflexión sobre los valores.

Candela, et al.. (2020)

Entre otras se tuvieron en cuenta:

- Empatía. La empatía es la capacidad de comprender el sentir de los demás desde su perspectiva.
- Comunicación eficaz. Saber expresarse con claridad y respeto, tanto verbal como no verbalmente, es esencial para transmitir ideas de forma efectiva.
- Resolución de conflictos. Los desacuerdos son inevitables, pero saber manejarlos de manera constructiva es lo que se aprende y algo bastante útil.
- Tolerancia y respeto. Aprender a compartir responsabilidades, escuchar las ideas de los demás y colaborar con actitud positiva en un grupo es una habilidad valiosa para crecer como comunidad.

- Trabajo en equipo. Aprender a compartir responsabilidades, escuchar las ideas de los demás y colaborar con actitud positiva en un grupo es una habilidad valiosa para crecer como comunidad.
- Asertividad. Ser asertivo implica expresar tus opiniones y defender tus derechos con respeto y firmeza
- Resiliencia. La capacidad de recuperarse de las adversidades y adaptarse a situaciones cambiantes es crucial.
- Habilidades de liderazgo. Liderar y motivar a las personas es una destreza que puede aplicarse en diversos ámbitos de la vida.

Para llevar a cabo el programa se escogieron las siguientes actividades lúdicas:

1. Juegos tradicionales
2. Actividad física a través del juego
3. Actividades artísticas
4. Rondas
5. Cine foro

NOMBRE DE LA SESIÓN	TEMA LÚDICO	OBJETIVOS
Reconócese	Juegos tradicionales	Realizar actividades lúdicas relacionadas con un reconocimiento entre los participantes y una aceptación de las diferencias y la resolución de conflictos
Muévete!	Actividad física por medio del juego	Realizar actividades recreativas que fomenten el respeto y fomenten el liderazgo.
Rompe hielos	Rondas	Por medio de las rondas enseñar los valores de la convivencia y la asertividad en las relaciones interpersonales.
Concéntrate y podrás	Juegos de atención y concentración	Actividades lúdicas que fortalezcan vínculos de compañerismo y la comunicación eficaz

Dibuja lo que estás pensando	Arte	Crear conexiones familiares y trabajo en equipo, por medio de la pintura
Tú, yo y los otros	Juegos trabajo en equipo	Realizar diversos juegos para fomentar los valores de la honestidad, la tolerancia y el respeto
Estira y relaja	Conexión del cuerpo	Ayudar a evitar las enfermedades, prevenir el sobrepeso y obesidad, y contribuir a la salud mental, por medio de actividades con colchoneta
Manos pintadas	Arte y pintura	Explorar la creatividad y fortalecer la autoestima y la autoconfianza, así como la reducción del estrés y la ansiedad a través del dibujo y la pintura
Sensibilízate	Cine foro	Generar hábitos de observación, reflexión, análisis, comprensión e interpretación de las situaciones humanas y desarrollar la resiliencia

## RESULTADOS

A continuación, se exponen los resultados obtenidos, recolectados con las técnicas de observación participante y diarios de campo.

En principio, es valioso mencionar que se realizó un buen ejercicio de presentación e introducción al grupo, lo que favoreció una buena integración de la investigadora y el establecimiento de un contacto cercano con los niños, niñas y jóvenes participantes. A su vez, esto promovió su participación e hizo del espacio, un lugar realmente interactivo y dinámico en el que los niños, niñas y jóvenes pudieron disfrutar y aprender de cada experiencia.

Posteriormente, fue posible realizar una aproximación favorable que permitió observar y detallar las características socioeconómicas y culturales de la población en cuestión, así como las dinámicas propias de sus interacciones con otros y con el espacio; logrando de esa manera, el diseño de un programa lúdico adaptado a las necesidades identificadas.

Por esa razón, se decidió que la intervención debía enfocarse en el aprendizaje de valores como el respeto, la colaboración y la honestidad, promoviendo el desarrollo socioemocional de cada niño, niña o joven perteneciente a la asociación, así como el desarrollo de habilidades socioemocionales que permitieran un mejor manejo de su realidad circundante.

Durante su aplicación, los diarios de campo fueron el instrumento por medio del cual se logró recolectar la información referente a las retroalimentaciones de cada sesión, cumpliendo con determinar los resultados generales y específicos y a su vez con las fases de la metodología. Esto da cuenta de la implementación efectiva del programa, logrando la interacción con los niños, niñas y jóvenes, su participación constante y la interiorización de aprendizajes significativos para su desarrollo y para su vida.

Al usar el juego como principal estrategia, se observó un cambio de actitud y de interacción con algunos de los niños participantes, de manera que estos mejoraron su comunicación con la profesional y con sus compañeros, y, mostraron mayor respeto y reconocimiento del otro.

Específicamente, algunas de las actividades que tenían como objetivo enseñar o instruir acerca de los valores y las habilidades sociales, fueron realizadas a través del cine y generaron un espacio divertido y enriquecedor para los niños; por lo que se observó que la mayoría mantuvo el hilo de las historias presentadas y lo conectó con las reflexiones planteadas sobre los temas en cuestión.

Por otro lado, en las actividades que tuvieron como énfasis las artes plásticas o las manualidades, se observó que no eran bien aceptadas por todo el grupo, debido a que la mayoría disfrutaba más del movimiento y la competencia, y es por esto que, durante las siguientes planeaciones de sesión fueron modificadas, buscando nutrir y completar el propósito con la aceptación y la diversión de los niños.

En general, se evidenció que durante cada sesión realizada en la asociación y con el pasar del tiempo, se lograba que los niños y niñas, entendieran el significado del respeto hacia los demás, la solidaridad y el trabajo cooperativo.

## **CONCLUSIONES**

A modo de conclusión, es posible afirmar que los objetivos fueron cumplidos de forma satisfactoria, ya que se logró evidenciar cuáles son las necesidades que caracterizan a la población, y a partir de estas, las que podrían ser trabajadas desde la lúdica. Esto constituyó la

base necesaria para diseñar el programa que se propondría como una continuidad a los que anteriormente se habían realizado.

Durante la aplicación del programa se pudieron determinar conclusiones acerca del comportamiento por medio de las técnicas de metodología de los niños, niñas y jóvenes que se ven beneficiados por la asociación, entre ellos era que a través de la confianza y vínculos que se desarrollaron con el tiempo, los niños lograban expresar más los sentimientos que tuviera en el momento, como felicidad, tristeza o que se sentían juzgados o que los molestaban, mostrando que fue posible desarrollar la honestidad y confianza en ellos. También se da a la conclusión que quizás hubo actividades que pudieron que a los niños no les gustaban y eso causaba que se distrajeran, queriéndose ir o dispersándose, lo cual hacía que otros niños se vieran influidos por ese comportamiento. Esto se tomó en cuenta para una actividad de reflexión y análisis que permitiera la posibilidad de cambio en las habilidades socioemocionales.

Al final del proceso, se pudo concluir que, para poder lograr un cambio significativo en este tipo de poblaciones, se requiere de más tiempo, debido a que son niños que sólo pasan 5 horas participando de las sesiones por día y pasan el mayor tiempo en sus hogares donde las dinámicas de crianza y educación son completamente diferentes, influyendo en que los resultados puedan no tener la mejor visibilidad y desarrollo.

Dado lo anterior, se ve la necesidad de seguir con este programa, quizás evolucionando su contenido y aumentando el número de horas de actividad, y asistencia a la biblioteca, pero, sobre todo, manteniendo el objetivo principal: apoyar desde la lúdica su aprendizaje y su desarrollo integral.

La lúdica debe ser concebida como parte fundamental de la socialización y del

## REFERENCIAS

- De medio ambiente y asentamientos humanos CEPAL, J. J. G. D. (s/f). *Vulnerabilidad y Medio Ambiente*. Buyteknet.info. Recuperado el 14 de noviembre de 2023, de [https://www.buyteknet.info/fileshare/data/ana\\_pla\\_sis\\_amb/Vul\\_medio%20ambiente.pdf](https://www.buyteknet.info/fileshare/data/ana_pla_sis_amb/Vul_medio%20ambiente.pdf)
- Guterman, T. (s/f). *La recreación alternativa del desarrollo comunitario*. Efdeportes.com. Recuperado el 14 de noviembre de 2023, de <https://efdeportes.com/efd100/recrea.htm>
- Delgado Gómez, M. S., García Gómez, M., Gómez Díaz, M., Gómez Sánchez, R., & Sánchez Cobarro, P. del H. (coord.). (2016). *Bienestar Emocional*. Dykinson.
- Dir, G. D. A. J. (2019). Revisión teórica sobre el desarrollo motriz básico en niños de 6 a 10 años. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3135745>

García, P. S. (s/f). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil*. Hal.science. Recuperado el 26 de noviembre de 2023, de <https://hal.science/hal-02516612/document>

García-Castilla, F. J., Oliva, Á. de-Juanas, & López-Noogueroo, y. F. (s/f). *La práctica de ocio deportivo de los jóvenes en situación de vulnerabilidad*. Uab.cat. Recuperado el 26 de noviembre de 2023, de [https://ddd.uab.cat/pub/revpsidep/revpsidep\\_a2016v25sup2/revpsidep\\_a2016v25n4p27.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/revpsidep/revpsidep_a2016v25sup2/revpsidep_a2016v25n4p27.pdf)

(S/f). Marcoele.com. Recuperado el 26 de noviembre de 2023, de [https://marcoele.com/descargas/24/fernandez-evaluacion\\_aprendizaje.pdf](https://marcoele.com/descargas/24/fernandez-evaluacion_aprendizaje.pdf)

Gallardo, J. A. (s/f). Upo.es. Recuperado el 26 de noviembre de 2023, de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed>

Vitorelli Diniz Lima Fagundes, K., Almeida Magalhães, A. de, dos Santos Campos, C. C., García López Alves, C., Mónica Ribeiro, P., & Mendes, M. A. (2014). Hablando de la Observación Participante en la investigación cualitativa en el proceso salud-enfermedad. *Índex de Enfermeria*, 23(1–2), 75–79. <https://doi.org/10.4321/s1132-12962014000100016>

Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78–86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

Secretaría Distrital de Integración Social [@slissuba]. (2022, junio 3). *Subdirección Local de Integración Social Suba* [Tweet]. X. <https://www.integracionsocial.gov.co>