

ADAPTACIÓN DEL CUESTIONARIO KIDDY-KINDLR PARA NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS
INCORPORANDO UNA METODOLOGÍA LÚDICO PEDAGÓGICA

DIEGO ALEJANDRO PEDRAZA ORTIZ

TRABAJO DE GRADO- ASISTENTE DE INVESTIGACIÓN

Para optar al título de profesional en cultura física, deporte y recreación

DIRECTOR:

LADY JOHANNA RUIZ GONZÁLEZ

ASESOR METODOLÓGICO:

VIVIANA SIERRA DELGADILLO

Grupo de investigación Cuerpo, Sujeto y Educación Línea de investigación Innovación en estudios de cuerpo, la recreación y la sociedad Semillero Manifestaciones sociales del ocio y la recreación MASOR

Universidad Santo Tomás Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación, Universidad
Santo Tomás Bogotá

2023

Palabras clave

Niños, niñas, calidad de vida, Kiddo, Likert, protocolo.

Resumen

Este proyecto de investigación acción participativa va dirigido a adaptar la aplicación del cuestionario Kiddy-KINDLR en la edad de niños y niñas de 4 a 6 años mediante un nuevo protocolo, esto ayudará tanto a la participación de los niños como al análisis de los resultados para los investigadores su objetivo es la creación de un manual lúdico pedagógico y así incorporar según escala de Likert una puntuación numérica que ayude a la mejora de los análisis de los resultados de la población asistente a la biblioteca nido del Gufo en la localidad de Suba en Bogotá, el cuestionario maneja seis temas los cuales van complementados por dos preguntas, la división de estos temas se enfoca en: Cuerpo, mente, autoestima, familia, amigos y escuela.

En cuanto a los derechos de los niños, además de la calidad y los estilos de vida de la población infantil son temas que han venido teniendo un auge en nuestra sociedad debido a la gran importancia que tiene la formación integral y el sano desarrollo de los niños en nuestro país. Teniendo como base la Declaración Internacional de los Derechos de los Niños y la Convención sobre los Derechos de los Niños en Colombia llevada a cabo el 1989 y ratificada por medio de la Ley 12 de 1991 a partir de la cual los gobiernos desarrollan las políticas para la niñez y la adolescencia se determina en el principio número dos que todo niño y niña gozará de protección especial y dispondrá de oportunidades y servicios, dispensado todo ello

por la ley y por otros medios, para que pueda desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente en forma saludable y normal, así como en condiciones de libertad y dignidad

Por ello, este estudio ha logrado identificar un vacío de conocimiento respecto a la medición y evaluación de los estilos de vida saludable de los niños, niñas en Colombia, esto debido a que los instrumentos diseñados y validados hasta el momento no corresponden completamente con las necesidades de calidad de vida que comprende esta población. Así que este estudio brindará un valor teórico al desarrollo de las futuras evaluaciones en los niños de nuestra sociedad.

La incorporación del puntaje en este cuestionario ratifica que después de completar el cuestionario, cada elemento se puede analizar por separado o, en algunos casos, las respuestas a cada elemento se suman para obtener una puntuación total para un grupo de elementos. Por ello los cuestionarios de tipo Likert son un tipo de escalas sumativas, la escala es la suma de las respuestas de los elementos del cuestionario. Los elementos tipo Likert van acompañados por una visual analógica, El elemento tipo Likert para referirse a cada elemento individualmente.

Abstract

This project is aimed at modifying the Kiddy-KINDLR questionnaire in the age of boys and girls from 4 to 6 years old, its objective is the creation of a playful pedagogical manual and thus incorporate a numerical score according to the Likert scale that helps to improve the analysis of the results of the population attending the nido del gufo library in the town of Suba in Bogotá, the questionnaire handles six topics which are complemented by two

questions, the division of these topics focuses on: Body, mind, self-esteem, family, friends and school.

The rights of children, in addition to the quality and lifestyles of the child population, are issues that have been booming in our society due to the great importance of comprehensive education and the healthy development of children in our country. . Based on the International Declaration of the Rights of Children and the Convention on the Rights of Children in Colombia carried out in 1989 and ratified through Law 12 of 1991 from which governments develop policies for the childhood and adolescence it is determined in principle number two that every boy and girl will enjoy special protection and will have opportunities and services, provided by law and by other means, so that they can develop physically, mentally, morally, spiritually and socially in a healthy and normal way, as well as in conditions of freedom and dignity.

As to for this reason, this study has managed to identify a knowledge gap regarding the measurement and evaluation of the healthy lifestyles of children in Colombia, due to the fact that the instruments designed and validated so far do not fully correspond to the needs. quality of life for this population. So this study will provide a theoretical value to the development of future assessments in children in our society.

The incorporation of scoring in this questionnaire confirms that after completing the questionnaire, each item can be analyzed separately or, in some cases, the responses to each item are added together to obtain a total score for a group of items. For this reason Likert-type scales are a type of summative scales, an important distinction is made in the Likert scale, the scale is the sum of the responses of the items in the questionnaire. Likert-type items

are accompanied by a visual analogue scale, The likert-type item to refer to each item individually.

Tabla de contenido

Palabras clave	2
Niños, niñas, calidad de vida, Kiddo, Likert, protocolo.....	2
Resumen	2
Abstract	3
Introducción	7
Planteamiento del problema	1
Justificación	2
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
Marco teórico	7
Lúdica	7
La lúdica como la actitud	8
Gamificación	9
Ambiente lúdico	10
Recreación pedagógica	11
Experiencia recreativa	12
Instrumento KINDLR	20
Análisis de Likert	21
Fase 1. Contrastar los instrumentos KINDLR para evidenciar el cuestionario más viable para la aplicación con niños dentro de las diferentes versiones.	22
Fase 2. Generar una propuesta de análisis de resultados del instrumento Kiddy-KINDLR (4 a 6 años) basado en escala de likert	28
Fase 3. Diseñar un protocolo lúdico- pedagógico para los próximos investigadores que requieran la aplicación del cuestionario Kiddy Kindlr para niños de 4 a 6 años.	31
Protocolo Kiddy Kindlr para niños de 4 a 6 años	36
Descripción general de la técnica para la recolección de información	36
Fundamentación teórica	37
Análisis de las categorías	39
Mente y cuerpo	39
Autoestima	40
Familia	40

Características de los estilos de interacción familiar	¡Error! Marcador no definido.
Amigos y escuela	41
Características del desarrollo emocional de las niñas y niños en edades tempranas (3 a 6 años)	¡Error! Marcador no definido.
Metodología cualitativa	42
Entrevista Semiestructurada.....	42
Instrucciones para la aplicación	43
Validación de la técnica	49
Baremos	50
Puntaje tipo escala de Likert	50
Ejemplo de gráficos	51
Infografía de aplicación del cuestionario Kiddy Kindle para niños de 4 a 6 años.....	53
Conclusiones.....	57
Aportes y recomendaciones	58
ANEXOS.....	59
Ficha de sesión	59
Ficha de sesión 2.....	¡Error! Marcador no definido.
DIARIOS DE CAMPO	¡Error! Marcador no definido.
REFERENCIAS	71

Índice de tablas

Tabla 1 Características del desarrollo emocional de las niñas y niños en edades tempranas (3 a 6 años)	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 2 Versiones del cuestionario KINDLR.....	24
Tabla 3 Baremos de la escala Likert para el cuestionario Kiddy-KINDLR	28
Tabla 4 Puntaje tipo escala de Likert	28
Tabla 5 Modo de aplicación del cuestionario y el rol del investigador	31

Índice de gráficos

Gráfico 1 Pregunta número 1 del ciclo 1	29
Gráfico 2 Pregunta número 2 del ciclo 1	30

Índice de figuras

Figura 1 Estructura del cuestionario KINDLR	18
---	----

Figura 2 Versiones del cuestionario.....	20
Figura 3 Versiones para padres.....	21

Introducción

Este proyecto de investigación acción participativa se enfoca en la realización de un manual lúdico-pedagógico que contribuya la óptima aplicación del cuestionario **Kiddy-KINDLR** el cual busca que a partir de la desproporción entre la urgencia del tema 'calidad de vida de niños y jóvenes' y la falta de instrumentos de medición Fernández-López, Fernández, Cieza y Ravens-Sieberer (2004). Se hicieron intentos para evitar la práctica habitual de modificar instrumentos originalmente destinados a adultos para que sean adecuados para niños. El cuestionario es un instrumento original en alemán que es específico para niños, diseñado y validado. KINDLR muestra que se desarrolló un procedimiento que puede ser utilizado en estudios científicos epidemiológicos, clínicos y de rehabilitación, el uso del cuestionario KINDLR se discute cada vez más en el contexto de la planificación del cuidado de la salud.

El cuestionario mismo incorpora una escala basada en Likert para generar un análisis de los resultados. La experiencia obtenida en la aplicación del cuestionario va relacionada con la formación en la profundización en recreación de la Universidad Santo Tomás, este proyecto va ligado con un proyecto macro realizado por Piratova, D., Ruiz, L., Sierra V., Acosta L., Fonseca F., Castro, C. & Romero, J. (2022) Pg. 1-9 Gamificación para la promoción de hábitos y estilos de vida saludable en niños y niñas vinculados al centro de proyección social (CPS) de Suba de la Universidad Santo Tomás. El trabajo se hizo en una comunidad con diferentes poblaciones vulnerables tales como niños, jóvenes y madres gestantes, al entrar en práctica emergieron propuestas de medición para el análisis de los

resultados pues evaluar estilos de vida es una tarea compleja debido a las múltiples dimensiones que lo componen como lo son Cuerpo, mente, autoestima, familia, amigos y escuela.

Lo que implica al aplicar este cuestionario es que son tres formas de ver e interpretar los resultados éstos, denominadas por Ravens Siber, 2000 el cual menciona que, en primer lugar, los valores en las subescalas se pueden ver directamente. La distancia para factibles valores extremos (características máximas y mínimas alcanzables) da un primer indicio de la autoevaluación de una persona. La segunda interpretación viable se relaciona con la comparación de los valores de la subescala de personas o poblaciones con valores de referencia de edad y grupos de género esto puede estar en relación con el grupo de comparación saludable, así como puede hacerse en relación con enfermedades específicas. Una tercera interpretación posible puede basarse en mediciones clínicas y datos de calidad de vida recopilados en cambios paralelos en la condición clínica y cambios relativos en el estado de salud auto informado a voluntad.

En el proceso se aplicó el test Kiddo-KINDL 14 a 17 años versión juvenil este test contaba con una construcción de 4 preguntas por ciclo, estas preguntas tienen su enfoque en las temáticas principales Cuerpo, mente, autoestima, familia, amigos y escuela, esto se desarrolló en una sesión la cual no contó con buena recibida en el análisis puesto que tomar cada respuesta y asignarla en un proceso donde se identifica si la respuesta es buena o mala no ayudaba a dar una buena interpretación respecto al protocolo, se tiene que tener en cuenta que a los niños se les saturaba con mucha información y no se cumplía con el objetivo del proyecto macro.

Posteriormente a la aplicación no satisfactoria la estrategia que se utilizó fue una investigación en las bases de datos para así encontrar la mejor manera de hacer una adaptación a este cuestionario, al ver el manual de aplicación del cuestionario de calidad de vida se encontraron las tres versiones diferentes cada una de ellas dirigida a diferentes edades y además de esto un complemento para los padres de familia de estos niños, los cuestionarios son, **Kiddy-KINDLR** (4 a 6 años), **Kiddo-KINDL** (7 a 13 años Versión infantil), **Kiddo-KINDL^R** (14 a 17 años versión juvenil), las versiones para los padres son: **Kiddy-KINDLR** (3 a 6 años) versión principal y **KINDLR** (7 a 17 años) versión principal.

Es necesario resaltar que con el cuestionario **Kiddy-KINDLR** (4 a 6 años) se resolvió una de las problemáticas de darle mucha información y preguntas un poco complejas para los niños de 4 a 6 años puesto que este cuestionario cuenta con seis temas los cuales van complementados por dos preguntas, la división de estos temas se enfoca en: Cuerpo, mente, autoestima, familia, amigos y escuela. Ahora para que los niños respondieran de una manera autónoma y sincera sin ninguna influencia se creó un manual de aplicación donde se enfoca en repartir los seis temas en seis sesiones diferentes y así mismo crear un protocolo nuevo el cual se enfoque en el análisis de los resultados incorporando una escala de tipo Likert con puntuación para así lograr facilitar la recolección de la información y posteriormente tener un buen análisis de los resultados.

En la macro investigación los participantes fueron los niños y niñas que asistían a la biblioteca nido del Gufo en la localidad de Suba en Bogotá- Colombia, en síntesis, el proyecto con los niños seleccionados empezó de manera virtual con diferentes grupos de investigadores provenientes de la profundización en recreación de la Universidad Santo Tomás. La experiencia de los niños va ligada a las actividades propuestas por los

investigadores, estos niños cumplían con todas estas actividades de manera espontánea y divertidas conectando con la teoría encontramos que Teixes (2015) señala que el propósito del juego en la educación es cambiar el comportamiento de los estudiantes y así mejorar el resultado de las intervenciones pedagógicas. Cabe señalar que la edificación utiliza la mecánica y la dinámica del juego para crear un entorno divertido e interesante.

Cuando se llevó la propuesta del test Kiddo-KINDL 14 a 17 años versión juvenil los niños tuvieron una interpretación asertiva, en el transcurso de la realización de este cuestionario los niños fueron participando de una manera incorrecta según el protocolo, responden según lo que dijeran sus amigos, al llegar al análisis de los resultados no se podían interpretar los resultados personales de cada niño, también los investigadores intuyeron que 24 preguntas en una sola sesión no servía para captar la atención de estos niños. Para esto se separaron las sesiones por ciclo, esto corresponde a 6 sesiones, cuando se llegó al encuentro del test Kiddy-KINDLR (4 a 6 años) se redujeron las preguntas a solo dos por ciclo, así todo será más eficaz tanto para los niños como para los investigadores.

Además, se conocen como recursos de aprendizaje interactivo. Es una combinación de elementos sonoros, óptico y gráficos que, cuando se usan adecuadamente, motivan a los estudiantes a desarrollar aptitud y destrezas que estimulan el interés de los niños y promueven el aprendizaje. Guerra Michilena, S. R. (2018).

Planteamiento del problema

Dada la intervención en el Nido del Gufo se pudo ver que la participación y las respuestas genuinas de los niños a partir del entorno lúdico, llevaban a que los resultados no cumplieran con el protocolo del cuestionario ya que este necesita que sean respuestas individualizadas para así lograr captar el estilo de vida de los niños y niñas entre los 4 a 6 años de edad, puesto que como lo determina Fernández-López, Fernández, Cieza y Ravens-Sieberer (2004).

La edad preescolar es el período de preparación de los niños para la educación y el período decisivo para el crecimiento crítico y cultural de los niños; Así a través del juego, el niño aprende a subsistir y establecer reglas de cortesía, construir valores y principios morales y éticos.

Una escala de Likert es una herramienta para medir o recopilar datos cuantitativos utilizados en la investigación. Es una especie de escala auxiliar correspondiente al nivel de escala ordinal; Incluye una serie de factores o juicios en forma de enunciados a los que el sujeto debe responder. El estímulo (ítem o juicio) dado al sujeto representa la característica que el investigador está interesado en medir, y las respuestas se dan según el grado de acuerdo o desacuerdo que tiene el sujeto con oraciones específicas. (A veces, Algunas veces, Nunca) Existen cinco opciones para el número de respuestas más comunes, a cada categoría se le asigna un valor numérico que llevará al sujeto a un producto de la suma de las puntuaciones de todas las puntuaciones del ítem. El último punto indica la posición del objeto en la escala. Méndez,L,Trillas,H (2007)

Los pasos para construir una escala de Likert son:

1) ver la relación o variable que se mide, 2) elaborar ítems asociados con la relación o variable que se mide, y 3) aplicar la escala a una muestra de sujetos. 4) Asignar puntos a los elemen

tos positiva o negativamente. 5) Asignar una puntuación total a los sujetos según el tipo afirmación a cada ítem. 6) Realizar los debidos análisis de ítems (validación y confiabilidad), 7) edificar una escala final a partir de los ítems elegidos, y 8) Aplicar la escala final a la comunidad contra la cual se va a validar el instrumento. Cada punto es una sentenciado a proposición ante la cual el juez debe comunicar su grado de acuerdo o desacuerdo. Aunque se recomienda que el número de opciones de cada ítem sea 5, pueden ser 2, 3, 4 y 7.

Méndez,L,Trillas,H (2007

Después de completar una encuesta, puede analizar cada elemento individualmente o, en algunos casos, agregar las respuestas de un conjunto de elementos Likert para obtener un valor total. El valor asignado a cada sitio es arbitrario y lo determina el investigador/diseñador del estudio. Se puede usar este valor para calcular la media, la mediana o la moda. Las métricas más interesantes cuando se trabaja con categorías como de acuerdo o en desacuerdo porque interpretamos la media numéricamente. Para una buena escala Likert debe ser simétrica, es decir, debe contener el mismo número de categorías positivas y negativas. La escala debe incluir un punto medio para que los encuestados puedan elegir esta opción si son indecisos o neutrales. (Guil Bozal, Anduli, 2006)

En la evaluación de este test se logró identificar el gran problema que conlleva realizar Kiddo-KINDL 14 a 17 años versión juvenil a los niños ya que al empezar ellos se dirigen no a donde sentían que fuera la respuesta correcta sino que iban a donde estaban sus compañeros, esto llevó a analizar que en este cuestionario se debe hacer bien sea una aclaración de respuesta individual o simplemente efectuarlo de manera singular, ante la

aplicación del Kiddo Kindl se llevaron muchas sorpresas emocionales según la experiencia obtenida en la aplicación.

Como se mencionaba anteriormente el cuestionario, no era el apto para los niños, pues contaba con muchas preguntas por ciclo y además de esto el protocolo no separaba estos ciclos para que así las actividades lograrán que los niños respondieron de manera autónoma y sincera, también se tiene que tener en cuenta que una de las partes más importantes es que el entorno lúdico es necesario que convoque a la participación genuina para que los resultados tengan una mejor interpretación, en necesario que este análisis sea modificado desde el protocolo porque debe ser enriquecido con una escala de Likert para que no gesten problemáticas como las anteriores.

Justificación

Como se menciona en la investigación macro la propuesta se basa en el Tratado III del PND sobre Equidad 2018-2022, alineándose con el PIM 2016-2028 cuando se convoca para impactar: transformar las realidades nacionales y regionales en un entorno justo y equitativo y de paz sostenible, respondiendo así a los desafíos de la globalización, para que se integre responsablemente a la red global del conocimiento, contribuyendo a un país unificado, más igualitario, competitivo, hacia una mejor calidad de vida en la mente de todas las personas (USTA, 2016). Esto está claramente establecido, en consonancia con la línea de acción salud y bienestar, calidad de la educación, igualdad de género, reducir la desigualdad en ciudades y comunidades sostenibles, ya que promueven la salud de los niños como protagonistas. Además, se quiere que mediante la experiencia obtenida en estos procesos de intervención gamificada se genere la promoción de estilos y hábitos de vida saludable en los niños y niñas, esto ayudará a que la realización de este proyecto cumpla con una mayor

motivación y aprendizaje. también se beneficia el impacto sobre quienes se benefician del proyecto.

Es por eso que en la profundización en recreación es un grupo que se forma en el 7mo semestre de la carrera profesional en Cultura Física, Deporte y Recreación este grupo es el que se encarga con sus docentes respectivos de ir a los lugares escogidos y así poder hacer todos los procesos requeridos en 7mo y 8vo semestre, este proyecto está ligado a la opción de grado y se fundamenta con el proyecto dirigido por la Universidad Santo Tomás el cual menciona que el proyecto desde la apuesta de promoción de la salud y sus hábitos de vida saludable se centra en la Salud Pública, la cual, de acuerdo al gráfico 13 del artículo “Los campos de acción en la Universidad Santo Tomás. Resultados del estudio 2012 - 2018” (Ostos & Cortés, 2019, p. 37), evidencia una articulación de los dos campos desde el abordaje inter y transdisciplinar que requiere la problemática que atiende el proyecto.

Es preciso argumentar que al momento de hablar sobre calidad de vida hacemos referencia al equilibrio entre expectativas, metas, motivaciones, sueños y anhelos que las personas afirman son beneficiosos para su desarrollo, como expresa Urzúa, A., Cortés, E., Prieto, L., Vega, S., & Tapia, K. (2009) la calidad de vida es un constructo multidimensional, lo que dificulta su comprensión y manejo. Rodríguez, Esteve y López (2000) describen a la calidad de vida como una evaluación subjetiva del grado en que las personas han alcanzado su felicidad, junto con una sensación de bienestar/incomodidad, y esta evaluación subjetiva está relacionada con indicadores biológicos objetivos (susceptibilidad a la enfermedad), indicadores psicológicos. (temperamento, carácter) e indicadores sociales y conductuales.

Además, la calidad de vida debe ser considerada como un concepto dinámico se define en términos de efectos físicos, psíquicos y biológicos, e incluir las áreas éticas y

sociales puesto que es la sumatoria de todos estos aspectos los que nos permiten determinar en un momento justo si gozamos de calidad y plenitud. Por otro lado, el bienestar material y la calidad de vida han sido estudiados en relación con el concepto de la felicidad, cuando por ejemplo éste y los ingresos económicos no están directamente relacionados, esto si lo vemos desde la disciplina de la economía ya que por naturaleza se buscan cifras y otros aspectos cuantificables que se relacionan con los bienes y con ello acarrear a la calidad de vida anhelada. Urzúa, A., Cortés, E., Prieto, L., Vega, S., & Tapia, K. (2009)

Ahora bien, centrándonos directamente en nuestra población sabemos que la investigación sobre la calidad de vida en adultos ha avanzado significativamente en los últimos 20 años, pero en niños es un campo nuevo que recién comienza a ser desarrollado Urzúa, A., Cortés, E., Prieto, L., Vega, S., & Tapia, K. (2009). Se han aplicado y publicado varios instrumentos diseñados para capturar todas las dimensiones de este reconocimiento en el campo de la pediatría; algunos son genéricos y otros están dirigidos específicamente a niños con ciertos problemas de salud crónicos, sin embargo, evalúan desde la perspectiva del niño y no únicamente la de sus padres o su contexto social, medición en donde aparecen los sesgos que pretende disminuir este proyecto de investigación. En ese orden, la valoración de la calidad de vida de los niños debe centrarse en dimensiones puntuales pertinentes a ellos como, por ejemplo, la autopercepción sobre la actividad física y la salud, el estado psicológico, la autoestima, la familia, los amigos y el colegio

Los derechos de los niños, además de la calidad y los estilos de vida de la población infantil son temas que han venido teniendo un auge en nuestra sociedad debido a la gran importancia que tiene la formación integral y el sano desarrollo de los niños en nuestro país. Teniendo como base la Declaración Internacional de los Derechos de los Niños y la Convención sobre los Derechos de los Niños en Colombia llevada a cabo el 1989 y ratificada por medio de la Ley 12 de 1991 a partir de la cual los gobiernos desarrollan las políticas para la niñez y la

adolescencia se determina en el principio número dos que todos los niños y niñas gozan de especial protección y aprovechan las oportunidades y servicios que les brinda la ley para desarrollarse de manera diferenciada para su desarrollo físico, mental, moral, espiritual y social en condiciones sanas y moderadas y en situación de libertad y dignidad.

En el caso de la recolección de información en el proyecto macro se comenzó a identificar un vacío de conocimiento respecto a la medición y evaluación de los estilos de vida saludable de los niños, niñas y adolescentes en Colombia, esto debido a que los instrumentos diseñados y validados hasta el momento no corresponden completamente con las necesidades de calidad de vida que comprende esta población. Así que este estudio brindará un valor teórico al desarrollo de las futuras evaluaciones en los niños de nuestra sociedad.

Es por eso que al resaltar la experiencia que se obtuvo en la biblioteca nido del Gufo en la localidad de Suba en Bogotá- Colombi donde se trabajó con más de 50 adolescentes los cuales recibieron el test de manera positiva logrando que los análisis descriptivos fueran más puntuales, al momento de aplicarle la prueba a los niños se crearon varios problemas los cuales dirigió la investigación a crear un test con menos información y menos opciones de respuesta para esta edad, cuando se encontró que este test contaba con tres versiones se hizo la modificación en el análisis de resultados ya que si se le ponía un puntaje este sería un excelente punto de partida para poder complementar los análisis de los resultados.

A los niños de la biblioteca nido del Gufo se les empezó por aplicar el cuestionario Kiddo-KINDL[®] (14 a 17 años versión juvenil) este test cuenta con 4 preguntas por ciclo (6

ciclos) y al momento de aplicar el protocolo se evidencio que era un cuestionario muy largo para estos niños además de que se aplicó en una sola sesión y los investigadores evidenciaron que saturan a los niños con tanta información, se optó por buscar el cuestionario adecuado y así se llegó a encontrar el Kiddy-KINDLR(4 a 6 años) este test tiene 2 preguntas por ciclo (6 ciclos) y así se quiere modificar el protocolo de aplicación para que se haga en 6 sesiones distintas y se haga de una manera lúdico -pedagógicamente.

No solo en los resultados va a tener un cambio potencial, los niños encontrarán actividades más orientadas a la edad y se divertirán cumpliendo con el objetivo de la investigación, se tiene que poner en evidencia que no se puede perder la naturaleza de la niñez involucrando como el niño en esta edad es tan genuino y transparente. la lúdica tiene que ser el punto de abordaje de estas actividades pensando 100% en cómo el niño y niña vana a abordar las preguntas del cuestionario ya optimo (**Kiddy-KINDLR** 4 a 6 años), separando las sesiones los niños serán más receptivos a las actividades y se cumplirá con el objetivo de recopilar la información individual y sincera de cada niño y niña participante.

Este cuestionario ayudó a evidenciar diferentes problemáticas en esta población así como también elementos realmente positivos, una de las problemáticas fue que los niños evidencian sentirse muy a menudo enfermos, también les duelen partes de su cuerpo como aspecto positivo los niños sienten que las cosas que hacen están bien y de manera en la que se les explico la pregunta ellos se sienten muy orgullosos de sí mismos, fue un ítem muy motivante al escuchar sus respuestas, son niños muy felices y muy positivos. esta información fue mencionada en la matriz de análisis del proyecto macro por Alejandro, P. (2022), Sin la numeración en la escala de Likert del test la matriz recogida en el proyecto macro no se pudo analizar de manera gráfica ya que el test no contaba con una valoración numérica esto hizo que los investigadores tuvieran que idearse estrategias para un conteo de

respuestas. La escala Likert mejorará y ayudará a que los próximos investigadores tengamos datos más precisos y oportunos para las siguientes poblaciones manejadas.

Objetivo general

- Realizar un protocolo de intervención para el cuestionario Kiddy-Kindlr para niños de 4 a 6 años incorporando una metodología lúdico- pedagógica.

Objetivos específicos

- Contrastar los cuestionarios Kindlr para evidenciar el cuestionario más viable para la aplicación con niños dentro las diferentes versiones.
- Generar una propuesta de análisis de resultados del instrumento, basado en escalas de Likert.
- Diseñar la adaptación de un protocolo lúdico- pedagógico para los próximos investigadores que requieran la aplicación del test Kiddy-Kindlr para niños de 4 a 6 años

Marco teórico

Lúdica

El juego como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa el conjunto de la vida, no es una práctica, no es una actividad, no es una ciencia, no es una disciplina, no es una moda nueva, es un proceso inherente del desarrollo humano desde sus dimensiones espiritual, social, cultural y biológica. Partiendo de este punto de vista, el juego está conectado con la vida cotidiana, especialmente con la búsqueda del sentido de la vida y su creatividad humana. Regis Posada (2014) como se citó en Jiménez, (1998).

En estos procesos el alumno es el protagonista del proceso de enseñanza y aprendizaje, y esta es una oportunidad para personalizar qué y cómo quiere aprender y convertir una actividad divertida en una forma creativa, constructiva y abierta de interactuar con el conocimiento. Como lo menciona Regis.P (2014) Además, a la complejidad y expresión de la vida se suma la diversión: la naturaleza en todas sus incertidumbres. Así, los juegos ayudan dinámicamente a las personas a aprender de forma específica e integradora. Para los adultos, esto puede hacer que el trabajo sea más agradable y facilitar la adquisición de habilidades empresariales y la búsqueda de conocimientos que les brinde una ventaja al reflejar sus miedos mientras evitan el mundo laboral.

El empirista John Locke (1706) señala que el pensamiento positivista cuestiona la importancia del juego infantil en sus comentarios esconde el valor de la risa, que se diferencia de la posición del saber, de lo efectivo, y más aún del saber “serio”. La risa como elemento de humor y libertad alejado de los eruditos y sabios. Una resistencia que aparece en muchas mentes sin conciencia. La alegría se encuentra en los juegos, pero también en las metáforas: sueños, historias, cuentos de hadas, poemas; Está en el uso de imágenes, símbolos. Nos permite hacer sinergia con la experiencia y el conocimiento.

La lúdica como la actitud

Es una actitud lúdica de “salida” e interacción con el otro para propiciar el encuentro y en definitiva el empoderamiento del otro dando lugar a la construcción, al proceso de generación de preguntas y sus posibles respuestas, etc. Finalmente, toca la pedagogía moderna esto superó el papel técnico asignado a la educación por los modelos económicos internacionales: “(...) la pedagogía sólo sería las técnicas que hacen posible su instrumentación, visible en la competencia de desarrollar una clase y un programa en su área del saber, administrando el tiempo y el espacio educativo” (Regis Posada 2014 como se citó en Mejía, 2006, p. 147).

Se entiende que la lúdica como aprendizaje se ha propuesto como un modelo integrado de actividad desde la doctrina de Froebel de 1840. Quien acuñó el término jardín de infancia como un sistema educativo basado en el juego, un sistema de experiencia sensorial, actividad física y experiencia con la capacidad de influir e interactuar con los sentidos. Todo lo anterior ha dado lugar posteriormente a otras propuestas educativas en el sentido de que se fomentan las actividades y experiencias que propician los juegos. No fue hasta nuestro tiempo que el campo de la educación física comenzó a publicitarse como esencial

Gamificación

La Gamificación como metodología de la recreación pedagógica consiste en el uso de videojuegos con fines educativos, “utilizándolos como herramientas que apoyan los procesos de aprendizaje de forma significativa” Es una metodología moderna que ofrece tanto a el alumno como a el educador una experiencia formativa diversa y práctica que puede enfocarse a una materia o tema o combinarse en varias materias. Como lo plantea Díaz, J., & Troyano, Y. (2013) La gamificación tiene como principal objetivo influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute de las personas durante la realización de la actividad del juego }

En este caso como lo plantea Espinosa, R. S. C. (2017) podemos encontrar diferentes ventajas en la gamificación para la enseñanza, estas herramientas de aprendizaje corresponden a lo siguiente:

- 1. Motiva al estudiante.** Una de las principales ventajas del juego es la capacidad de atraer la atención de los estudiantes creando condiciones para que disfruten y estén altamente motivados.
- 2. Ayuda a pensar racionalmente ya ser independiente.** El juego presenta al estudiante situ

aciones en las que tiene que pensar y tomar las decisiones correctas, resolver fallas y recuperarse de las derrotas.

3. Posibilita el aprendizaje activo. El aprendizaje diverso permite aplicar los conocimientos de forma práctica. En "aprender haciendo", los estudiantes realizan experimentos, aprenden métodos de prueba y error, hacen conexiones entre el conocimiento previo y el nuevo, y toman decisiones para mejorar.

4. Supervisa a los estudiantes sobre su educación. A través del juego, un niño o joven recibe retroalimentación instantánea sobre su conocimiento sobre un tema. De esa manera, puede reflexionar sobre qué tan bien ha aprendido lo que ha aprendido y comprender en qué influir y en qué concentrarse.

5 Proporciona información útil para el profesor. Además del resultado y control del juego, las decisiones que toma el alumno, los problemas concretos que se le plantean, los puntos en los que falla o en los que destaca, también aportan al profesor mucha información que puede identificar. . fortalezas y debilidades en la materia o prueba de nivel de conocimiento.

6. Incrementar la creatividad y la imaginación. El juego también incluye la libertad de improvisación y la capacidad de resolver cualquier problema, lo que ayuda a abrir la mente y la comprensión del mundo del estudiante.

7. Fomenta las habilidades sociales. El aprendizaje basado en juegos es perfecto para la implementación colaborativa.

Ambiente lúdico

En las últimas décadas, la mente pública se ha volcado a la comprensión de los procesos de pensamiento neurolingüístico y formal, principalmente la mediación de la acción, para enfatizar la importancia de la acción educativa y la preparación para la convivencia social racional. Wechsler (1958) conceptualizó la "inteligencia como la capacidad agregada o global

del individuo para actuar con propósito, para pensar racionalmente y para usarla de manera efectiva con su medio ambiente” Fortich, (2013).

Estos entornos suelen ser ordenadores, pero van mucho más allá del campo y al mismo tiempo los horarios no necesariamente incluyen todo lo que se ofrece en estas áreas, los entornos interactivos se pueden asociar con la existencia del micro mundo (mundo). Un lugar donde vivir situaciones de aprendizaje experiencia directa (interacción entre el sujeto y el objeto de conocimiento), el usuario controla el proceso (el usuario decide qué hacer en función del desafío presentado) sugerido, estado del sistema, teniendo en cuenta las herramientas disponibles.

Recreación pedagógica

Como lo menciona Giebenhain, H. (1981) El entretenimiento educativo siempre incluye experiencias que están sujetas a demandas específicas de otros. La experiencia de tomar sus propias decisiones y ser responsable de la planificación y demás es poco probable. Por lo tanto, los individuos y los grupos generalmente no pueden vivir como iniciadores de responsabilidades como el cambio y el aprendizaje, pero siempre pueden vivir como defensores de las instituciones. La experiencia solo debe fomentarse en áreas de experiencia de "tiempo libre". Por esto “uno de los obstáculos para esto es el esfuerzo por facilitar la comunicación con las consecuencias determinadas por otros”. Se requiere entender que nuestro esfuerzo es crear experiencias en las que se mencione la educación física y el deporte y discutirlos sin ahogarlos. Por eso se trata de construir áreas de experiencia. que te permitan desarrollar estrategias y objetivos.

Experiencia recreativa

La experiencia recreativa es cómo aprovechamos lo que llamamos ocio o “pasatiempo activo”. Esto incluye ciertas cualidades de juego favorables que podemos desarrollar. Ciertas actividades agradables pueden generar hábitos de participación y actitudes positivas. Más concretamente, el uso de pequeños objetos portátiles para la recreación de los denominados deportes alternativos y recreativos. Salguero, A.(2009)

Es por esto que aceptar la subjetividad como aspecto principal en el análisis de la experiencia de entretenimiento. significa que los miramos desde dentro con sus propias características, no como una experiencia que homogeniza a los sujetos, sino que amplía su comprensión de sus particularidades, pero también de sus propias regularidades. Las experiencias parcialmente afectivas pueden caracterizarse por una carga emocional negativa o positiva. Podemos mencionar que muchas experiencias siguen siendo contradictorias para el mismo sujeto: “La experiencia estética por su naturaleza permanece incomprendible para el sujeto” (Vygotsky, L.S. 1987, p.34)

Investigación acción participativa

Como lo plantea Zapata, F., & Rondán, V. (2016). Es el estudio del cambio social por parte de las personas de la sociedad que quieren mejorar sus situaciones de vida y las de quienes les rodean. Esta guía conceptual y metodológica para la implementación del IAP fue desarrollada por conjunto del Instituto de Montaña y otras asociaciones que trabajan con comunidades andinas, pero también puede ser útil en otros lugares.

Investigación acción participativa en niños y niñas

Zapata, f. y Driving, W. (2016). Para implementar la investigación acción participativa entre niños y niñas, plantean los siguientes puntos: Enfoques y métodos de participación: La facilitación es fundamental para el éxito y los resultados de las IAP. Por lo tanto, es importante que quienes apoyan estos procesos estén capacitados en el uso de enfoques y técnicas de asociación, dinámicas de grupo, manejo de conflictos y facilitación de procesos sociales.

Es necesario reservar un tiempo para la meditación en acción. No como un hecho aislado o esporádico sino como una el hábito constante que permita al

conjunto mirarse a sí mismo y mirar el avance de la IAP con lucidez y con una actitud crítica:

deliberar el progreso de las actividades, los niveles de contribución, las relaciones entre los miembros del grupo.

El conocimiento y aprecio por la cultura local, con los sentimientos y consideración hacia la peculiaridad de cada localidad: Como punto de partida, ver y entender el ámbito donde se va madurar la IAP: la realidad social, ambiental y económica, facilita

la notable atención a los aportes culturales, de género y relaciones de poder, las tensiones al íntimo de la sociedad y los vínculos con el entorno. Esto permite tener mayor claridad sobre las perspectivas y prioridades autóctona para definir con precisión el tema estudio. ajustar y elaborar métodos y herramientas: Estos

deben ser seleccionados, adaptados y diseñados con investigadores locales con base en las necesidades y características del grupo. Por supuesto, también deben considerar el tema de investigación.

Disponibilidad de tiempo y flexibilidad: Como hemos visto, uno de los aspectos principales es la creación de una relación de confianza entre los investigadores locales y los facilitadores o investigadores externos. Por supuesto, esto lleva tiempo y, a menudo, hay que superar la desconfianza inicial. Además, el IAP debe ser flexible para adaptarse a los cambios que se produ

zcan durante la investigación, y esto también se aplica al tiempo.

Categorías del instrumento

Mente y cuerpo

En la salud mental en cuerpo y mente, radica en los hábitos básicos de estilo de vida de los niños como dormir , comer, hacer ejercicio, así lo indica (Shapiro, 2002), Esto contribuye en una gran medida el riesgo de desarrollar problemas de conducta , no tomar las alimentos adecuados, no dormir lo suficiente ni hacer regularmente actividades, puede afectar las sustancias bioquímicas que determinan las emociones y las conductas , lamentablemente se subestima la importancia de un estilo de vida saludable que radica en nuestros los estados de ánimo y nuestra actitud receptiva frente a los demás, en estas edades es importante que los padres generen una disciplina efectiva y actividades que estimulan el desarrollo moral ya que refuerzan las partes del cerebro que gobiernan el autocontrol del niño y última instancia, las conductas positivas.

Se manifiesta que la salud es un equilibrio entre cuerpo y mente para ello también debemos prestar atención a nuestros sentimientos y emociones, trabajando con ellos, entendiéndose y educándonos para desarrollar límites emocionales que nos permitan controlarnos a nosotros mismos y nuestros propios sentimientos. Así se contempla que la educación infantil es el período ideal para la educación y la prevención, hacer de los niños y niñas los hombres y mujeres del futuro, listos para enfrentar el mundo sin ninguna enfermedad.

Autoestima

Los niños en este contexto nos muestran su mundo, ofrecen sus ideas y más sentimientos ocultos detrás de la formación de su autoconcepto, la imagen que ellos tienen de sí mismos, mejorando así su autoestima en muchos casos.

Antes de continuar, se hace relevante entender como lo mencionan (2010) que hay partes del sistema límbico involucradas en la risa que ayudan a mejorar la autoestima de los niños, este sistema es una parte del cerebro involucrada en las emociones ayuda a realizar funciones básicas de supervivencia. Algunas investigaciones están comenzando a revelar teorías médicas, sin base científica, de que la risa ofrece muchos beneficios, como controlar la ira, reducir el estrés, mejorar el bienestar emocional, la autoestima generando una actitud mental más positiva para resolver problemas y reducir la enfermedad por esto se hablan de practicar ciertas habilidades como la autoestima y el comportamiento analizar activamente las normas y relaciones sociales, así como autosuficiencia emocional ante estímulos externos, es decir, lo importante, la acción es cómo percibimos y respondemos a los estímulos negativos o negativos de los niños.

Familia

En este sentido, el bienestar emocional es primordial ya que ayuda en gran medida al desarrollo personal, la familia y la escuela son dos factores en los que se refuerzan los modelos sociales y que promueva la buena salud mental. Así que empezaron a ponerse al día por los diferentes sentimientos creados en ellos y otros Lévi-Strauss, C. (2010), En este sentido, se concluye que la familia puede ser tanto un lugar protector como peligroso para los niños y niñas, que el adulto significativo en la vida del infante, los ayudará a desarrollarse física, psíquica, intelectual, y emocionalmente en ambientes sanos. Así mismo se hace necesario reconocer la importancia de la participación de los padres de familia

en el proceso educativo de sus hijos para que así tengan un mayor y mejor aprendizaje. Se propone el fortalecimiento del entorno protector de los niños y niñas, el aseguramiento de presupuestos para invertir en la primera infancia y la promoción de la participación de los párvulos como actores y autores de su propio desarrollo López, G., & Guiamaro, Y. (2016).

El entorno familiar es el principal agente y escenario socializador donde los niños inician su proceso y desarrollo emocional teniendo en cuenta diferentes estilos parentales como el democrático, permisivo, autoritario e indiferente. Estos permiten caracterizar y conocer actitudes con que las familias asumen la relación de sus hijos con el mundo que los rodea (Capano & Ubach, 2013).

La familia, considerada el telón de fondo fundamental del desarrollo humano, es principalmente lo que socializa al niño o a la niña. Esto a través del modelado y de los tipos de comunicación que en él se establecen, buscamos alcanzar metas y pautas de conducta unidas por dos comportamientos: el control y el afecto.

Esta situación significa que todos las niñas y los niños tienden a tener una experiencia familiar de personas que merecen reconocimiento; junto con nuevas oportunidades las formas en que expresan sus problemas, sufrimientos y su necesidad de ayuda (Larrama, 2015). participación materna y parental, es decir, comportamiento materno y los padres pueden apoyar la educación de sus hijos e hijas, además las áreas de la escuela. Estos tipos incluyen métodos de consumo, profesionales y económicos.

Amigos y escuela

Este modelo se centra en las habilidades emocionales y sociales de las personas. como parte de la salud mental; Para hacer esto, comienza con cinco pasos: intrapersonal,

interpersonal, adaptativo, manejo del estrés y actitudes generales. Los resultados muestran claramente que la edad está relacionada con el desarrollo y la comprensión de las emociones y cómo sabrá desde dentro información personal. Asimismo, la necesidad de crear buenas condiciones para el aprendizaje de lo que se conoce como lectura emocional para niñas, niños y adolescentes en condiciones escolares (Buitrago et al., 2019). En la escuela, se forman nuevas relaciones que incluyen el intercambio de ideas y la amistad. En esta interacción comienza a expresar sus sentimientos y explicarlos (Cepa et al., 2016). Según Urbina (2020), niñas y niños deben conocer y reconocer sus sentimientos de esa manera. Desarrollarán la capacidad de autogestionarse y responder a diferentes eventos sociales y personales.

Para colegios, Berger et al. (2009) enfatiza la importancia de las relaciones interpersonales en este contexto y cómo crear el ambiente emocional que determina cómo cada niña y niño aborda y significa su experiencia escolar. El aprendizaje socioemocional en el contexto escolar, según su visión implica el aprendizaje de habilidades, conocimientos y valores, desarrollar la capacidad de las niñas o niños para conocerse a sí mismos y a los demás este Utilizar la información para resolver el problema Flexibilidad y creatividad (tomado de Cohen, Berger et al., 2009).

Como tal, el aprendizaje socioemocional tiene como objetivo proporcionar al entorno escolar un marco que ayude a anticipar situaciones complejas y promover el bienestar y el éxito de los estudiantes (Payton et al., Berger et al. al., 2009). Rosa-Guillamón, García y Pérez (2018) agregan que diversos estudios muestran una relación directa entre la condición física y el bienestar emocional, especialmente entre los jóvenes.

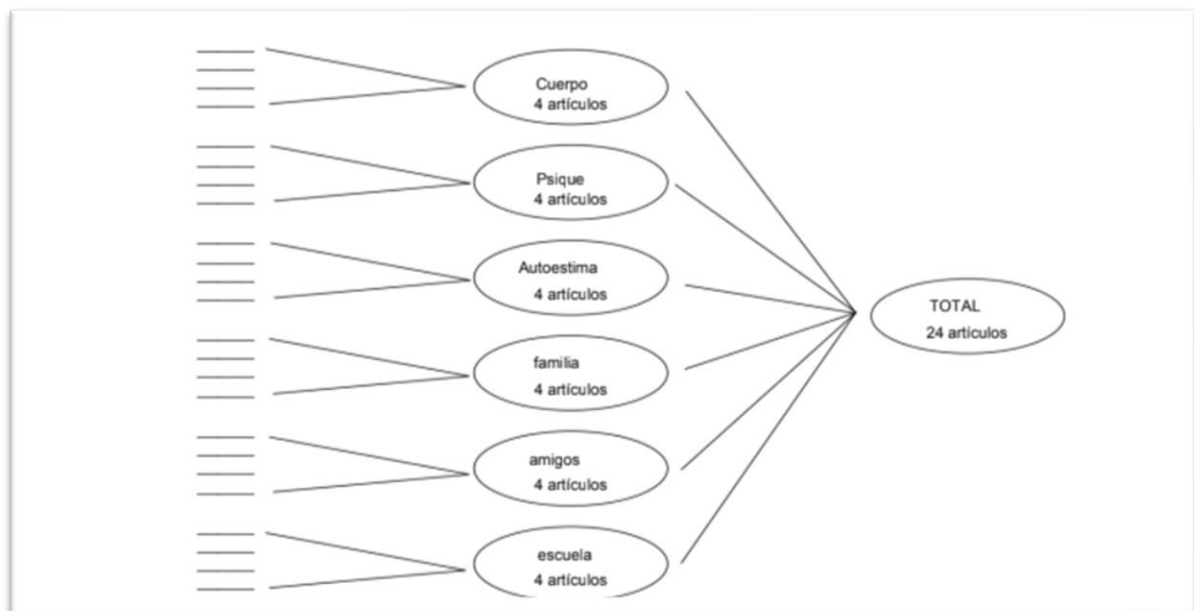
Estas características comprenden el ser flexible frente a los sentimientos de los demás y los propios para crear situaciones de reflexión consciente que permitan la resolución de problemas. Dentro de sus subcategorías se destacan la habilidad para estar abierto tanto a los

estados emocionales positivos como negativos y la habilidad para reflexionar sobre las emociones y determinar la utilidad de la información que estas brindan }

Metodología

Esta investigación es método tipo cualitativo, el protocolo que maneja el test Kiddy-Kindlr para niños de 4 a 6 años específicamente en los niños del nido del GUFO, como lo menciona Cotan (2017), el propósito de este método es nada menos que crear oportunidades al brindar a las participantes oportunidades para ser escuchados y comunicarse abiertamente a través de sus experiencias.

Figura 1 Estructura del cuestionario KINDLR



Estructura de escala del cuestionario KINDL

Mediante adaptaciones del cuestionario de calidad de vida Kiddy-Kindlr para niños de 4 a 6 años y clasificación en categorías enfatizando cuerpo, mente, autoestima, familia, amigos y escuela. Según Vitorelli et al (2014), la interacción exitosa sólo puede lograrse a través de la preparación, aun cuando se utilicen otros sentidos como la curiosidad y la creatividad, además de los sentidos básicos como el tacto, la vista y el oído. Posibilita el desarrollo de los sentidos sensoriales, gustativos, físicos y emocionales que determinan la calidad de la investigación. (pág. 02)

Como lo menciona Gallardo & Camacho (2008) Desde esta perspectiva se visibiliza que el método de esta investigación está orientado desde la investigación acción participativa (IAP), dado que esta permite identificar, analizar, situaciones o hechos en una comunidad y con ello la conceptualización de las problemáticas identificadas. posibilitando la consolidación de una estrategia que no se establece como un elemento estático sino por el contrario en un elemento cíclico.

Este estudio se evalúa de manera no aleatorizada ya que los participantes no se asignan al azar al grupo de intervención o control; si no que son los niños inscritos en la biblioteca Nido del Gufo, por lo tanto, el investigador sabe qué intervención recibe cada participante. La información puede o no estar oculta al paciente

La intención de la creación de este proyecto es ayudar por parte a los próximos investigadores los cuales tendrán un protocolo de intervención complementado tanto lúdicamente como pedagógicamente, además contarán con una propuesta de análisis de resultados del cuestionario Kiddy-Kindlr para niños de 4 a 6 años

Participantes

El grupo de participantes está conformado por niños y niñas con edades entre los 4 y 7 años, que asisten a colegios de la Unidad de Planeación Zonal 19 y 71 de la Localidad de Suba en Bogotá. Dicha población es la perteneciente al macroproyecto FODEIN planteado por Piratova, D., Ruiz, L., Sierra V., Acosta L., Fonseca F., Castro, C. & Romero, J. (2022) Pg. 1-9 “Gamificación y juego como una apuesta por la promoción de la salud en sus dimensiones social y emocional en niños, niñas y adolescentes de la UPZ 19 y 71 de la localidad de Suba Bogotá” por lo cual se cuenta con consentimientos informados aprobados por el comité de ética.

La primera prueba de aplicación se realizó con 42 niños y niñas en el año 2022-1 con el grupo de profundización en recreación de la universidad Santo Tomás, esta fue con el cuestionario Kiddo-KINDL^R (14 a 17 años versión juvenil), la segunda prueba se realizó en el año 2022-2 esta prueba ya se realizó con el nuevo protocolo el cuestionario fue Kiddy-Kindlr para niños de 4 a 6 años, los niños participantes fueron 30.



Las niñas y los niños se unen voluntariamente a los clubes porque es un lugar para ayudarlos con sus estudios y tareas. También hay una sala de ocio donde puedes estudiar temas relacionados con la literatura y participar en todas las formas de juego. Los niños profundizan en las actividades lúdicas y recreativas de la educación física, el deporte y los programas recreativos y son partícipes de los programas recreativos que se realizan en conjunto con el programa.

Instrumento KINDLR

Figura 2 Versiones del cuestionario

Kiddy-KINDLR para niños de 4 a 6 años	Kid-KINDLR para niños de 7 a 13 años	Kiddo-KINDLR para jóvenes de 14 a 17 años
Fragebogen für Kinder 	Fragebogen für Kinder 	Fragebogen für Jugendliche 

Figura 3 Versiones para padres

Kiddy-KINDLR para padres de niños de 3 a 6 años	Kid-/Kiddo-KINDLR para padres de niños y jóvenes de 7 a 17 años
Fragebogen zur Lebensqualität von Kindern 3 - 6 años Versión principal 	Fragebogen zur Lebensqualität von Kindern 7-17 años Versión principal 

Análisis de Likert.

La escala Likert, conocida como escala RensisLikert, es una escala que solicita que las personas indiquen qué tan de acuerdo están con diferentes opiniones. El rango de opciones en una escala de Likert es ordinal y la distancia entre dos alternativas no es necesariamente igual, independientemente del rango. Las declaraciones individuales en una escala de Likert se denominan ítems de Likert. Las escalas de Likert no se pueden analizar de manera efectiva usando promedios (o promedios). En su lugar, es más eficaz utilizar la moda (puntuación más frecuente) y la mediana (puntuación media). Estas son medidas de tendencia central que tienen como la finalidad de utilizar un solo valor para describir todo el conjunto de datos.

Diseño metodológico

Esta investigación se desarrolla en tres fases, partiendo de los insumos de la aplicación previa del instrumento Kiddo-KINDL^R (14 a 17 años versión juvenil) esto se realizó con el grupo de profundización en recreación de la universidad Santo Tomás en el periodo 2022-2, a partir de allí la propuesta de investigación se centra en realizar un protocolo de intervención lúdico- pedagógico cumpliendo con los parámetros necesarios para la aplicación en niños de 4 a 6 años, además de esto se incorporó una escala Likert con puntaje para generar análisis de resultados más explícitos y gráficos y así ayudar a los próximos investigadores que quieran realizar procesos de calidad de vida y salud emocional con niños de 4 a 6 años de edad.

Fase 1. Contrastar los instrumentos KINDLR para evidenciar el cuestionario más viable para la aplicación con niños dentro de las diferentes versiones.

La primera fase se enfoca en contrastar las diferentes versiones del cuestionario Kindlr y evidenciar cuál versión es la más óptima para aplicar a los niños de la biblioteca nido del Gufo de la localización de Suba en Bogotá-Colombia, con esto se ayuda a evidenciar que este cuestionario cumple con diferentes versiones que abarcan distintas edades y también incluyen cuestionarios para padres de familia. Para esta fase se realizó una matriz comparativa que proporciona la diferencia de la intención de las preguntas, también muestra la cantidad de preguntas de cada versión.

Fase 2. Generar una propuesta de análisis de resultados del instrumento Kiddy-KINDLR (4 a 6 años) basado en escala de Likert

Esta fase se consolida en conformar una tabla de baremos donde cada ítem de respuesta tendrá una puntuación que se sumará al final de la prueba y nos ayudará a

evidenciar tres etapas de riesgo es considerable que a mayor puntaje se acerca más a la parte negativa y a menor puntaje se acerca a la parte positiva, si se considera que se basa en escala Likert también hay un punto medio de intervención. La primera es intervención inmediata, la segunda es alerta y la tercera es fuera de peligro, con estos baremos podremos saber en qué problemas se puede hacer la intervención inmediata para así mejorar la calidad de vida de cada uno de los niños evaluados.

Fase 3. Diseñar un protocolo lúdico- pedagógico para los próximos investigadores que requieran la aplicación del cuestionario Kiddy Kindlr para niños de 4 a 6 años

Esta fase se enfoca en la creación de un manual lúdico- pedagógico en el cual se describa paso a paso cómo se aplica el cuestionario Kiddy Kindlr para niños de 4 a 6 años. se explica toda la dimensión lúdica y cómo incorporar la gamificación en este tipo de sesiones para que se cree toda una praxeología lúdica y así se le facilite tanto a los investigadores como a los mismos niños que conservan su esencia y su sinceridad, características muy importantes para la aplicación de este cuestionario.

Resultados

Fase 1. Contrastar los instrumentos KINDLR para evidenciar el cuestionario más viable para la aplicación con niños dentro de las diferentes versiones

En esta investigación se tomaron muchos puntos para resolver los cuales tenían como objetivo ayudar a que los niños se divirtieron en un entorno lúdico y pedagógicamente construido, es necesario resaltar que el protocolo de aplicación de este cuestionario modificado para niños de 4 a 6 años se centra en ayudar a los próximos investigadores.

La razón de elegir la temática y las actividades del protocolo de intervención fue la selección de un mundo que tuviera diferentes personajes así se eligieron 6 de ellos para lograr crear las 6 sesiones en los 6 diferentes ciclos de categorías del test, se puede resaltar que la praxeología lúdica es un pilar fundamental.

Como lo afirma Parlebas, Pierre. (1996) La praxeología motriz jamás busca ningún protagonismo en particular, el vasto labrantío de enseñanza sobre las actividades deportivas y los juegos. Por el contrario, y es junto donde reside su singularidad y potencialidad de productividad inmaterialidad, buscar comprobar las disciplinas como la antropología, la biología, la biomecánica, la fisiología, la psicología, la sociología, la economía y otras, considerando justamente porque jamás fue su intención de estudio. Y esto representa un evento inédito de gran trascendencia para todos los profesionales que nos ocupamos de la tarea en esta área. Es destacado rondar en condiciones de apodar y detallar las características y sostén de toda modalidad deportiva y de los juegos, como portadora de un razonamiento con un convenido de acciones motrices en gran medida significativas

Tabla 1 Versiones del cuestionario KINDLR

Kiddy-KINDLR (4 a 6 años)	Kid-KINDL (7 a 13 años Versión infantil)	Kiddo-KINDL (14 a 17 años versión juvenil)
Debido a las dificultades particulares para entrevistar a niños pequeños, La estructura del Kiddy-KINDLR difiere de los	El cuestionario KINDLR cumple con el requisito para la consideración de los niños	Este test contaba con una construcción de 4 preguntas por ciclo, estas preguntas tienen su

<p>otros cuestionarios (Kid/Kiddo). En su forma de autoevaluación consta de sólo doce ítems, dos por dimensión. Esto tiene como resultado que no se calculan subescalas para las dimensiones, sino exclusivamente la puntuación total. Las preguntas adicionales “enfermedad”, por otro lado, se incluyen en su totalidad.</p>	<p>progreso del desarrollo y el principio de recopilación de datos generados por pacientes diferentes versiones del cuestionario para diferentes grupos de edad y con una versión de autoevaluación y una versión de evaluación externo opuesto. Se hicieron intentos para evitar la práctica habitual de modificar instrumentos originalmente destinados a adultos para que sean adecuados para niños.</p>	<p>enfoque en las temáticas principales Cuerpo, mente, autoestima, familia, amigos y escuela, esto se desarrolló en una sesión la cual no contó con buena recibida en el análisis puesto que tomar cada respuesta y asignarla en un proceso donde se identifica si la respuesta es buena o mala no ayudaba a dar una buena interpretación respecto al protocolo</p>
--	---	---

Kiddy-KINDLR (4 a 6 años)	Kiddo-KINDLR (7 a 13 años)	Kiddo-KINDL (14 a 17 años) versión juvenil
Kinderversion (Entrevista)	Versión infantil	
BIENESTAR FISICO		
1. me sentí mal	1 Me sentí mal	1 me sentí mal
2. me dolía la cabeza o el estómago	2 me dolía la cabeza o el estomago	2 me dolía la cabeza o el estomago
	3 estaba cansado y débil	3 estaba cansado y débil

	4 tenía mucha fuerza y energía	4 tenía mucha fuerza y energía
BIENESTAR MENTAL		
3 me reí mucho y me divertí	5 me reí mucho y me divertí	5 me reí mucho y me divertí
4 estaba aburrido	6 estaba aburrido	6 estaba aburrido
	7 me sentía solo	7 me sentía solo
	8 tenía miedo	8 me he sentido ansioso o inseguro
AUTOESTIMA		
5 estaba orgulloso de mí mismo	9 estaba orgulloso de mí mismo	9 estaba orgulloso de mí mismo
6 me gustaba a mí mismo	10 me sentí bien conmigo mismo	10 me sentí cómodo conmigo mismo
	11 me gustaba a mí mismo	11 me gustaba a mí mismo
	12 tuve muchas ideas buenas	12 tuve muchas ideas buenas
FAMILIA		
7 me llevaba bien con mis padres	13 me llevaba bien con mis padres	13 me llevaba bien con mis padres
8 me sentí a gusto en mi casa	14 me sentí a gusto en mi casa	14 me sentí a gusto en mi casa
	15 tuvimos una mala discusión sobre el hogar	15 tuvimos una mala discusión sobre el hogar

16 mis padres no me dejaban hacer cosas	16 mis padres me hicieron sentir restringido
---	--

AMIGOS

9 jugué con mis amigos	17 jugué con mis amigos	17 hago cosas con mis amigos juntos
10 me llevaba bien con mis amigos	18 le caí bien a los otros niños	18 fui "Bien recibido por los demás"
	19 me llevaba bien con mis amigos	19 me llevaba bien con mis amigos
	20 sentía que era diferente a los demás	20 sentía que era diferente a los demás

FUNCIONABILIDAD EN LA VIDA COTIDIANA (ESCUELA O PREESCOLAR/JARDIN DE INFANTES)

11 hice bien las tareas en el preescolar/Jardín infantil	21 hice bien mi tarea	21 hice bien mi tarea en la escuela
12 disfrute el preescolar/jardín infantil	22 disfrute la lección	22 me gustan las lecciones que me interesan
	23 estaba preocupado por mi futuro	23 estaba preocupado por mi futuro
	24 tenía miedo a las malas notas	24 tenía miedo a las malas notas

En esta tabla podemos ver que el cuestionario más viable para la aplicación en niños y niñas es Kiddy-KINDLR ya que es un cuestionario preparado para la edad en aplicación niños y niñas de 4 a 6 años de edad, una de las principales razones es porque por cada ciclo maneja dos preguntas y como se puede ver en la tabla número tres son preguntas orientadas a que el niño o niña responda con total autonomía y sinceridad, además de esto las preguntas son menos susceptibles para ellos.

Fase 2. Generar una propuesta de análisis de resultados del instrumento Kiddy-KINDLR (4 a 6 años) basado en escala de likert

Tabla 2 Baremos de la escala Likert para el cuestionario Kiddy-KINDLR

<u>Intervencion inmediata</u>	<u>Alerta</u>	<u>Fuera de peligro</u>
36	24	12

En esta tabla podemos ver el baremo relacionado para el puntaje de cada uno de los sujetos participantes de la aplicación de cuestionario.

Puntaje tipo escala de Likert

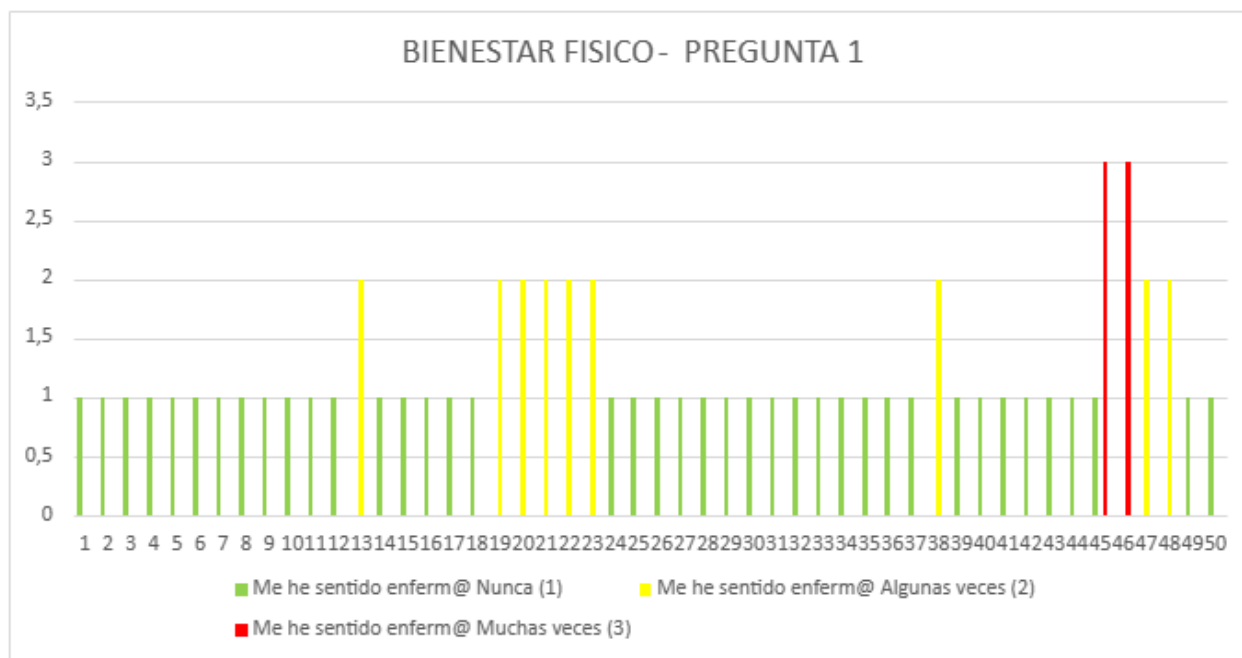
Tabla 3 Puntaje tipo escala de Likert

Categoría		Preguntas	Puntaje	Opcion de respuesta		
				Nunca	Algunas veces	Muchas veces
Ciclo 1	Bienestar fisico	Me senti mal...	Puntaje	1	2	3
		Me dolia la cabez o el estomago		1	2	3
Ciclo 2	Bienstar Mental	Me rei mucho y me diverti	Puntaje	3	2	1
		Estaba aburrido		3	2	1
Ciclo 3	Autoestima	Estaba orgulloso de mi mismo	Puntaje	3	2	1
		Me gustaba a mi mismo		3	2	1
Ciclo 4	Familia	Me llevaba bien con mis padres	Puntaje	3	2	1
		Me senti agusto en casa		3	2	1
Ciclo 5	Amigos	Jugue con mis amigos	Puntaje	3	2	1
		Me llevaba bien con mis amigos		3	2	1
Ciclo 6	Funcionalidad en la vida cotidiana	Hice bien las tareas del prescolar	Puntaje	3	2	1
		Disfrute el prescolar		3	2	1

En esta tabla podemos ver los diferentes puntajes que se le aplicaron a cada uno de las opciones de respuesta, también se evidencia el color del baremo correspondiente.

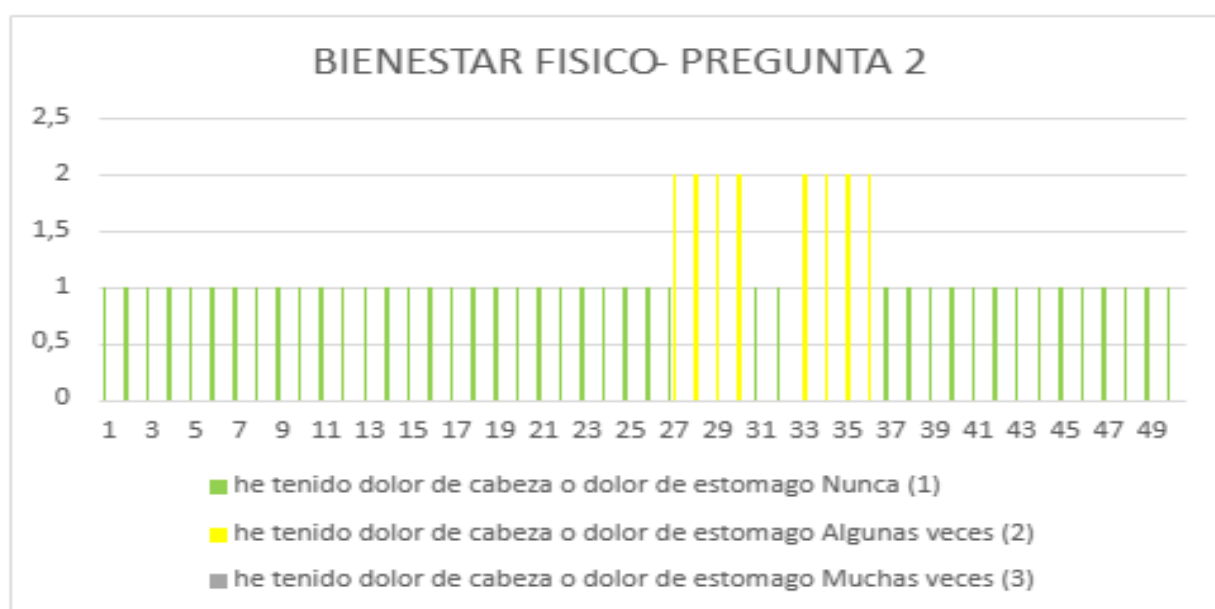
GRAFICOS PRUEBA PILOTO

Gráfico 1 Pregunta número 1 del ciclo 1



En este grafico se puede observar que los sujetos 13,19,20,21,22,23,38,47 y 48 respondieron que se han sentido enfermos algunas veces lo que nos quiere decir que están ubicados en alerta, el sujeto 45 y 46 respondió que se ha sentido enfermo muchas veces esto lleva a que este sujeto este ubicado en intervención inmediata.

Gráfico 2 Pregunta número 2 del ciclo 1



El gráfico nos muestra como los sujetos 27,28,29,30,33,34,35 y 36 respondieron que algunas veces han tenido dolor de cabeza lo que los ubica en alerta.

Beneficio del puntaje

Como investigador es necesario decir la facilidad que se presta tener un puntaje en las tablas de respuesta del cuestionario, facilita y es más cómodo la selección de resultados, se puede graficar sus respuestas puntualizando las tablas de valores y dando respuesta más eficiente de cada caso aplicado, disminuye el tiempo de análisis de respuesta de cada niño por que el cuestionario ya no cuenta con 5 modos de respuesta si no que se adapta a solo 3 modos.

Fase 3. Diseñar un protocolo lúdico- pedagógico para los próximos investigadores que requieran la aplicación del cuestionario Kiddy Kindlr para niños de 4 a 6 años.

Tabla 1 Modo de aplicación del cuestionario y el rol del investigador

	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6
Categoría	Bienestar físico	Bienestar mental	Autoestima	Familia	Amigos	Vida cotidiana
Preguntas	1. me sentí mal	3 me reí mucho y me divertí	5 estaba orgulloso de mi mismo	7 me llevaba bien con mis padres	9 jugué con mis amigos	11 hice bien las tareas en el preescolar/Jardín infantil
	2. me dolía la cabeza	4 estaba aburrido			10 me llevaba	

	cabeza o el estómago	6 me gustaba a mí mismo	8 me sentí a gusto en mi casa	bien con mis amigos	12 disfrute el preescolar/ja rdín infantil
Metodolog ía	Para que cada niño responda a cada una de las preguntas es necesario que se hga de manera individual, además de tener en cuenta que cada niño al cumplir los retos propuestos en el ambiente gamificad	Para que cada niño responda a cada una de las preguntas es necesario que se hga de manera individual, además de tener en cuenta que cada niño al cumplir retos propuestos en el ambiente gamificado respondera	Para que cada niño responda a cada una de las preguntas es necesario que se hga de manera individual, además de tener en cuenta que cada niño al cumplir retos propuestos en el ambiente gamificad	Para que cada niño responda a cada una de las preguntas es necesario que se hga de manera individual, además de tener en cuenta que l, además de tener en cuenta que cada niño al cumplir los retos propuesto	Para que cada niño responda a cada una de las preguntas es necesario que se haga de manera individual, además de tener en cuenta que cada niño al cumplir los retos propuestos en el ambiente gamificado responderá de manera

o responderá de manera o s en el genuina
 responderá de manera genuina responder ambiente donde el
 de manera genuina donde el á de gamifica facilitador
 genuina donde el facilitador manera do estará
 donde el facilitador estará genuina responder pendiente de
 facilitador estará pendiente donde el á de ponerlo en la
 estará pendiente de ponerlo facilitador manera base de datos
 pendiente de ponerlo en la base de datos estará genuina pertinente a
 de ponerlo en la base de datos pendiente donde el casa ciclo.
 en la base de datos pertinente a de ponerlo facilitado
 de datos pertinente casa ciclo. en la base r estará
 pertinente a casa de datos pendiente
 a casa ciclo. pertinente de
 ciclo. a casa ponerlo
 ciclo. en la base
 de datos
 pertinent
 e a casa
 ciclo.

	Mundo	Mundo	Mundo del	Mundo de	Mundo	Mundo del
Ambiente	coyote	del	pato lucas	Bugs	de Porky	demonio de
lúdico -		marciano		bunny	Se debe	Tasmania
Narrativa	Se debe	Se debe	Se debe	Se debe	previame	Se debe
	previament	previament	previamente	previament	nte	previamente

	te	e organizar	organizar el	te	organizar	organizar el
	organizar	el aula con	aula con	organizar	el aula	aula con
	el aula con	logística	logística de	el aula con	con	logística de
	logística	de marte,	ciudad,	logística	logística	grado, enviar
	de desierto	enviar una	enviar una	de bosque,	de granja,	una
	y enviar	invitación	invitación	enviar una	enviar	invitación
	una	previa a	previa a los	invitación	una	previa a los
	invitación	los niños	niños que	previa a	invitació	niños que
	previa a	que	asistirán a la	los niños	n previa a	asistirán a la
	los niños	asistirán a	sesión con	que	los niños	sesión con la
	que	la sesión	la temática	asistirán a	que	temática
	asistirán a	con la	propuesta.	la sesión	asistirán	propuesta.
	la sesión	temática		con la	a la	
	con la	propuesta.		temática	sesión	
	temática			propuesta.	con la	
	propuesta.				temática	
					propuesta	
					.	
	Actividad	Precisión	Juegos de	Juegos de	Artes	Cierre
	es		habilidad	habilidad	dancístic	graduación
Acciones	coordinati				as	
pedagógic	vas	les ayudan	Ayudan a lo	Ayudan a		
as	Estas	a	s niños a alc	los niños a	El arte es	La
	actividade	desarrollar	anzar su má	alcanzar s	vital para	graduación
	s ayudan a	la	ximo potenc	u máximo	promover	ayuda a

potenciar su desarrollo y control motor, fundament al tanto para una vida saludable como para asentar las bases coordinati vas necesarias en el perfeccion amento de la técnica deportiva.

psicomotri cidad fina al trabajar con distintos materiales (textura, densidad, tamaños, etc.), alcanzando el nivel adecuado de precisión y coordinaci ón

ial. Estos es pacios les p ermiten auto determinar sus capacida des y sentirs e bien consi go mismos; da a luz a ni ños confiad os con alta a utoestima. r econocimie nto y contro l

potencial. e Estos espa cios les pe rmiten aut odetermin ar sus cap acidades y sentirse bi en consigo mismos; da a luz a niños segu ros de sí m ismos con alta autoes tima

estimular el proceso que cada niño alcanzo mostrando sus logros y fortalezas. atención de los niños. Es una actividad imprescindible que no puede faltar en niños

Reconoci miento y control de las emociones

Como investigador es necesario decir la facilidad que se presta tener un puntaje en las tablas de respuesta del cuestionario, facilita y es más cómodo la selección de resultados, se puede graficar sus respuestas puntualizando las tablas de varemos y dando respuesta más eficiente de cada caso aplicado,

Cierre

disminuye el tiempo de análisis de respuesta de cada niño por que el cuestionario ya no cuenta con 5 modos de respuesta si no que se adapta a solo 3 modos.


Para esto es necesario ver el ejemplo de la tabla de puntaje tipo escala Likert con esto se podrá aplicar la puntuación

Protocolo Kiddy Kindlr para niños de 4 a 6 años

Descripción general de la técnica para la recolección de información

Tabla 1 Generalidades de la técnica

Nombre	Cuestionario de calidad de vida Kiddy-Kindlr Ulrike Ravens-Sieberer y Monika Bullinger, 2000.
---------------	--

	 <p><u>KINDL-R Kiddo - Cuestionario de Calidad de Vida en Población Infantil y Adolescente</u> <u>Revisado - BiblioPRO</u></p>
Aplicación	Individual
Ámbito de aplicación	Niños de 4 a 6 años de edad
Duración	45 minutos
Objetivo	Identificar la calidad de vida en los entornos de Cuerpo, mente, autoestima, familia, amigos y escuela en niños y niñas e interpretarlo según escala de Likert.

Fundamentación teórica

Kiddo Kindl Ravens-Sieberer y Bullinger (1998)

Se encontró que el orden de las cargas factoriales de los ítems no concordaba con la estructura factorial original, lo que indica que los ítems de la prueba presentan problemas univariantes debido a los bajos índices de congruencia y la baja saturación de algunos de los ítems que componen las pruebas. Subescalas Física, Emocional, Amistad y Escolar. Estos problemas pueden

en estar relacionados con la falta de homogeneidad conceptual de estas escalas y con problemas metodológicos.

puesto que las preguntas que sugiere este cuestionario son susceptibles a una libre interpretación.

Debido a ello, el cuestionario, no era el apto para los niños, como se mencionaba anteriormente contaba con muchas preguntas por ciclo y además de esto el protocolo no separaba estos ciclos para que así las actividades lograrán que los niños respondieron de manera autónoma y sincera, también se tiene que tener en cuenta que una de las partes más importantes es que el entorno lúdico es necesario que convoque a la participación genuina para que los resultados tengan una mejor interpretación, es necesario que este análisis sea modificado desde el protocolo porque debe ser enriquecido con una escala de Likert para que no gesten problemáticas como las anteriores.

No solo en los resultados va a tener un cambio potencial, los niños encontrarán actividades más orientadas a la edad y se divertirán cumpliendo con el objetivo de la investigación, se tiene que poner en evidencia que no se puede perder la naturaleza de la niñez involucrando como el niño en esta edad es tan genuino y transparente. La lúdica tiene que ser el punto de abordaje de estas actividades pensando 100% en cómo el niño y niña vana a abordar las preguntas del cuestionario ya optimo (**Kiddy-KINDLR** 4 a 6 años), separando las sesiones los niños serán más receptivos a las actividades y se cumplirá con el objetivo de recopilar la información individual y sincera de cada niño y niña participante.

Este cuestionario ayudó a evidenciar diferentes problemáticas en esta población así como también elementos realmente positivos, una de las problemáticas fue que los niños evidencian sentirse muy a menudo enfermos, también les duelen partes de su cuerpo en la

parte positiva los niños sienten que hacen las cosas que hacen están bien y de manera en la que se les explico la pregunta ellos se sienten muy orgullosos de sí mismos, fue un ítem muy motivante al escuchar sus respuestas, son niños muy felices y muy positivos. esta información fue mencionada en la matriz de análisis del proyecto macro por Alejandro P (2022), Sin la numeración en la escala de Likert del test la matriz recogida en el proyecto macro no se pudo analizar de manera gráfica ya que el test no contaba con una valoración numérica esto hizo que los investigadores tuvieran que idearse estrategias para un conteo de respuestas. La escala Likert mejorará y ayudará a que los próximos investigadores tengamos datos más precisos y oportunos para las siguientes poblaciones manejadas.

Análisis de las categorías

Mente y cuerpo

En la salud mental en cuerpo y mente, radica en los hábitos básicos de estilo de vida de los niños como dormir , comer, ejercicio, así lo indica (Shapiro, 2002), contribuye en una gran medida el riesgo de desarrollar problemas de conducta , no tomar las alimentos adecuados, no dormir lo suficiente ni hacer regularmente ejercicios, puede afectar las sustancias bioquímicas que determinan las emociones y las conductas , lamentablemente se subestima la importancia d de un estilo de vida saludable que radica en nuestros los estados de ánimo y nuestra actitud receptiva frente a los demás, en estas edades es importante que los padres generen una disciplina efectiva y actividades que estimulan el desarrollo moral ya que refuerzan las partes del cerebro que gobiernan el autocontrol del niño y última instancia, las conductas positivas.

La salud es un equilibrio entre cuerpo y mente para ello también debemos prestar atención a nuestros sentimientos y emociones, trabajando con ellos, entendiéndose y

educándonos Desarrollar límites emocionales que nos permitan controlarnos a nosotros mismos. propios sentimientos. La educación infantil es el período ideal para la educación y la prevención, hacer de los niños y niñas los hombres y mujeres del futuro, listos para enfrentar el mundo sin ninguna enfermedad.

Autoestima

Los niños en este contexto nos muestran su mundo, ofrecen sus ideas y más sentimientos ocultos detrás de la formación de su autoconcepto, la imagen que ellos tienen de la suya propia, mejorando así su autoestima en muchos casos.

Las investigaciones han demostrado como (Castro, 2010) hay partes del sistema límbico involucradas en la risa que ayudan a mejorar la autoestima de los niños, El sistema límbico es una parte del cerebro involucrada en las emociones ayuda a realizar funciones básicas de supervivencia. Algunas de estas investigaciones están comenzando a revelar teorías médicas, sin base científica, de que la risa ofrece muchos beneficios, como controlar la ira, reducir el estrés y mejorar el bienestar emocional, la autoestima o una actitud mental más positiva para resolver problemas y reducir enfermedad. Hablan de practicar ciertas habilidades como la autoestima y el comportamiento. Analizar activamente las normas y relaciones sociales, así como autosuficiencia emocional ante estímulos externos, es decir, lo importante, la acción es cómo percibimos y respondemos a los estímulos negativos o negativos de los niños.

Familia

En este sentido, el bienestar emocional en este aspecto es primordial ya que ayuda en gran medida al desarrollo personal, la familia y la escuela son dos actividades en las que se

refuerzan los modelos sociales y que promuevan la buena salud mental. discusión familiar y el desarrollo de conceptos altamente relacionados. niñas y niños conocen sus sentimientos y eligen las cosas que los causan. Así que empezaron a ponerse al día por los diferentes sentimientos creados en ellos y otros (Enio y García, 2009), un espectáculo de la familia impala en el desarrollo mental de niños y niñas. Ahora, hay muchos tipos diferentes de familias, porque la verdad está viva. diferentes miembros de la familia (Alduán, 2016).

Esta situación significa que todos las niñas y los niños tienden a tener una experiencia familiar de personas que merecen reconocimiento; junto con nuevas oportunidades las formas en que expresan sus problemas, sufrimientos y su necesidad de ayuda (Larrama, 2015). participación materna y parental, es decir, comportamiento materno y los padres pueden apoyar la educación de sus hijos e hijas, además las áreas de la escuela. Estos tipos incluyen métodos de consumo, profesionales y económicos.

Por lo tanto, la familia es un eslabón importante en la organización y sentimientos del niño. Como parte del desarrollo de una sensación de bienestar, las estructuras parentales deben fomentar el aprendizaje creativo. decisiones (personales y con apoyo) y autoconocimiento; porque saber que estás cavando en nuestra parte emocional, liberar nuestros pensamientos y comprensión... recursos nuestra ira y nuestro dolor, para que podamos vivir en armonía con nuestros pensamientos y los pensamientos de los demás.

Amigos y escuela

Este modelo se centra en las habilidades emocionales y sociales de las personas. como parte de la salud mental; Para hacer esto, comienza con cinco pasos: intrapersonal, interpersonal, adaptativo, manejo del estrés y actitudes generales. Los resultados muestran claramente que la edad está relacionada con el desarrollo y la comprensión de las emociones

y cómo sabrá desde dentro información personal. Asimismo, la necesidad de crear buenas condiciones para el aprendizaje de lo que se conoce como lectura emocional para niñas, niños y adolescentes en condiciones escolares (Buitrago et al., 2019). En la escuela, se forman nuevas relaciones que incluyen el intercambio de ideas y la amistad. En esta interacción comienza a expresar sus sentimientos y explicarlos (Cepa et al., 2016). Según Urbina (2020), niñas y niños deben conocer y reconocer sus sentimientos de esa manera. Desarrollarán la capacidad de autogestionarse y responder a diferentes eventos sociales y personales.

Para colegios, Berger et al. (2009) enfatiza la importancia de las relaciones interpersonales en este contexto y cómo crear el ambiente emocional que determina cómo cada niña y niño aborda y significa su experiencia escolar. El aprendizaje socioemocional en el contexto escolar, según su visión implica el aprendizaje de habilidades, conocimientos y valores, desarrollar la capacidad de las niñas o niños para conocerse a sí mismos y a los demás este Utilizar la información para resolver el problema Flexibilidad y creatividad (tomado de Cohen, Berger et al., 2009).

Como tal, el aprendizaje socioemocional tiene como objetivo proporcionar al entorno escolar un marco que ayude a anticipar situaciones complejas y promover el bienestar y el éxito de los estudiantes (Payton et al., Berger et al. jal., 2009). Rosa-Guillamón, García y Pérez (2018) agregan que diversos estudios muestran una relación directa entre la condición física y el bienestar emocional, especialmente entre los jóvenes.

Metodología cualitativa

Entrevista Semiestructurada

La investigación Cualitativa se basa en una entrevista y un análisis mediante una Teoría fundamentada, lo que explicaría porque la entrevista cualitativa es una herramienta que

funciona como una recogida de información, para entender a fondo el mundo desde el punto de vista de un sujeto, por ende la investigación de una entrevista no se considera como una experiencia de laboratorio, siendo de proporción al entrevistador y el entrevistado un aislamiento con normas propias del contexto sociocultural. La entrevista analiza la experiencia que se presenta en un individuo, estando relacionado con prácticas cotidianas y profesionales, proponiendo un énfasis especial en acceder las prácticas o interacciones en un contexto natural, siendo las alteraciones que pueda inferir en un entorno artificial (Hernández, 2014).

Una entrevista semiestructurada presenta instrumentos capaces de adaptarse a las diferentes personalidades de cada sujeto, por el diseño flexible que desarrolla, manifestando trabajó con palabras del entrevistado y con sus formas de sentir, al no ser una técnica que se enfoca solamente en recoger datos de la persona, en cambio intenta hablar con la persona y entender mucho más dentro. La entrevista es un encuentro entre personas, en donde es necesario tener en cuenta las emociones y sentimientos que se despliegan en ese espacio de encuentro y lo cual se construye entre ambas partes. El rol que cumple el entrevistador en este tipo de entrevistas es ofrecerle una plena libertad de expresión, posibilitando que se resalte su punto de vista (Toscano, 2009).

Instrucciones para la aplicación

**Firma del
consentimient
o informado**

**Se procederá a leer el consentimiento informado, el cual es un
documento privado donde se autoriza su participación en la**

investigación por voluntad propia. ¿Tiene alguna duda respecto al documento? ¿Está de acuerdo?

Actividad gamificada

Este cuestionario de calidad de vida explica el paso a paso de cómo llevar a cabo las diferentes sesiones, tiene como objetivo guiar al investigador para que obtenga una excelente recolección de datos en la aplicación

	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6
Categoría	Bienestar físico	Bienestar mental	Autoestima	Familia	Amigos	Vida cotidiana
Preguntas	1. me sentí mal	3 me reí mucho y me divertí	5 estaba orgulloso de mi mismo	7 me llevaba bien con mis padres	9 jugué con mis amigos	11 hice bien las tareas en el preescolar/Jardín infantil
	2. me dolía la cabeza o el estómago	4 estaba aburrido	6 me gustaba a mí mismo	8 me sentí a gusto en mi casa	10 me llevaba bien con mis amigos	12 disfrute el preescolar/jardín infantil

Metodología	Para que	Para que	Para que	Para que	Para que	Para que
	cada niño	cada niño	cada niño	cada niño	cada niño	cada niño
	responda a	responda a	responda a	responda a	responda	responda a
	cada una	cada una	cada una de	cada una	a cada	cada una de
	de las	de las	las	de las	una de	las preguntas
	preguntas	preguntas	preguntas es	preguntas	las	es necesario
	es	es	necesario	es	preguntas	que se haga
	necesario	necesario	que se haga	necesario	es	de manera
	que se hga	que se	de manera	que se	necesario	individual,
	de manera	haga de	individual,	haga de	que se	además de
	individual,	manera	además de	manera	haga de	tener en
	además de	individual,	tener en	individual,	manera	cuenta que
	tener en	además de	cuenta que	además de	individua	cada niño al
	cuenta que	tener en	cada niño al	tener en	l, además	cumplir los
	cada niño	cuenta que	cumplir los	cuenta que	de tener	retos
	al cumplir	cada niño	retos	cada niño	en cuenta	propuestos
	los retos	al cumplir	propuestos	al cumplir	que cada	en el
	propuestos	los retos	en el	los retos	niño al	ambiente
	en el	propuestos	ambiente	propuestos	cumplir	gamificado
	ambiente	en el	gamificado	en el	los retos	responderá
gamificado	ambiente	responderá	ambiente	propuesto	de manera	
responderá	gamificado	de manera	gamificad	s en el	genuina	
de manera	responderá	genuina	o	ambiente	donde el	
genuina	de manera	donde el	responder	gamifica	facilitador	
donde el	genuina	facilitador	á de	do	estará	

	facilitador	donde el	estará	manera	responder	pendiente de
	estará	facilitador	pendiente	genuina	á de	ponerlo en la
	pendiente	estará	de ponerlo	donde el	manera	base de datos
	de ponerlo	pendiente	en la base	facilitador	genuina	pertinente a
	en la base	de ponerlo	de datos	estará	donde el	casa ciclo.
	de datos	en la base	pertinente a	pendiente	facilitado	
	pertinente	de datos	casa ciclo.	de ponerlo	r estará	
	a casa	pertinente		en la base	pendiente	
	ciclo.	a casa		de datos	de	
		ciclo.		pertinente	ponerlo	
				a casa	en la base	
				ciclo.	de datos	
					pertinent	
					e a casa	
					ciclo.	
	Mundo	Mundo	Mundo del	Mundo de	Mundo	Mundo del
	coyote	del	pato lucas	Bugs	de Porky	demonio de
	Se debe	marciano	Se debe	Benny	Se debe	Tasmania
Ambiente	previament	Se debe	previamente	Se debe	previame	Se debe
lúdico -	e organizar	previament	organizar el	previament	nte	previamente
Narrativa	el aula con	e organizar	aula con	te	organizar	organizar el
	logística de	el aula con	logística de	organizar	el aula	aula con
	desierto y	logística	ciudad,	el aula con	con	logística de
	enviar una	de marte,	enviar una	logística	logística	grado, enviar

	invitación	enviar una	invitación	de bosque,	de granja,	una
	previa a	invitación	previa a los	enviar una	enviar	invitación
	los niños	previa a	niños que	invitación	una	previa a los
	que	los niños	asistirán a la	previa a	invitació	niños que
	asistirán a	que	sesión con	los niños	n previa a	asistirán a la
	la sesión	asistirán a	la temática	que	los niños	sesión con la
	con la	la sesión	propuesta.	asistirán a	que	temática
	temática	con la		la sesión	asistirán	propuesta.
	propuesta.	temática		con la	a la	
		propuesta.		temática	sesión	
				propuesta.	con la	
					temática	
					propuesta	
					.	
	Actividad	Precisión	Juegos de	Juegos de	Artes	Cierre
	es		habilidad	habilidad	dancístic	graduación
	coordinati				as	
	vas	les ayudan		les ayudan		
Acciones	Estas	a	les ayudan a	a los niños	El arte es	La
pedagógic	actividades	desarrollar	los niños a	a llevar al	vital para	graduación
as	ayudan a	la	llevar al	máximo	promover	ayuda a
	potenciar	psicomotri	máximo sus	sus	e	estimular el
	su	cidad fina	capacidades	capacidad	incentiva	proceso que
	desarrollo	al trabajar	. Estos	es. Estos	r la	cada niño
	y control	con	espacios les	espacios	curiosida	alcanzo

motor, distintos permiten les d, mostrando
fundament materiales identificar permiten creativid sus logros y
al tanto (textura, por sus identificar d y la fortalezas.
para una densidad, propios por sus atención
vida tamaños, medios propios de los
saludable etc.), cuáles son medios niños. Es
como para alcanzando sus cuáles son una
asentar las el nivel habilidades sus actividad
bases adecuado y sentirse habilidade imprescin
coordinativ de bien con s y dible que
as precisión y ellos sentirse no puede
necesarias coordinaci mismos; lo bien con faltar en
en el ón que genera ellos niños
perfeccion niños mismos;
amiento de seguros y lo que
la técnica con alta genera
deportiva. autoestima. niños
Reconocimi seguros y
ento y con alta
control de autoestima
las .
emociones Reconoci
miento y
control de

las

emociones

Cierre

Como investigador es necesario decir la facilidad que se presta tener un puntaje en las tablas de respuesta del cuestionario, facilita y es más cómodo la selección de resultados, se puede graficar sus respuestas puntualizando las tablas de varemos y dando respuesta más eficiente de cada caso aplicado, disminuye el tiempo de análisis de respuesta de cada niño por que el cuestionario ya no cuenta con 5 modos de respuesta si no que se adapta a solo 3 modos.

Para esto es necesario ver el ejemplo de la tabla de puntaje tipo escala Likert con esto se podrá aplicar la puntuación

Validación de la técnica

En la implementación es necesario comentar que al realizar la recolección de datos sin escala de Likert de tuvo que hacer un sistema semáforo donde cada respuesta tenía un color y en si no se alcanzaba a notificar el riesgo de cada sujeto puesto que al llegar al final de la prueba solo se hacía síntesis de los sujetos que estaban en riesgo.

Con la implementación de la escala Likert se podrá ver más sencillo y gráficamente en que riesgo de calidad de vida se encuentra cada uno de los sujetos participantes y así se podrá tanto segmentar por ciclos o si se desea por sujetos o por la población entera.

El análisis se hace de forma en que cada niño dará un puntaje al final de la prueba si el niño da un puntaje menor a 12 quiere decir que se encuentra FUERA DE PELIGRO, si el niño da un puntaje mayor a 12 y menor a 25 quiere decir que hay que tener una ALERTA y tomar precauciones y si el niño se encuentra en un puntaje mayor a 24 y en total de 36 puntos al niño se le tiene que hacer una INTERVENCION INMEDIATA.

En los ciclos es necesario notar que lo único que cambia es el ciclo uno ya que la balanza de Likert se declina más al nunca como una respuesta positiva y el muchas veces como respuesta negativa, del ciclo 2 a el ciclo 6 es necesario notar que la respuesta nunca es negativa y la respuesta muchas veces es positiva. Esto para tener en cuenta en el análisis del cuestionario de calidad de vida.

Baremos

<i>Intervencion inmediata</i>	<i>Alerta</i>	<i>Fuera de peligro</i>
36	24	12

Nota: En esta tabla podemos ver el baremo relacionado para el puntaje de cada uno de los sujetos participantes de la aplicación de cuestionario.

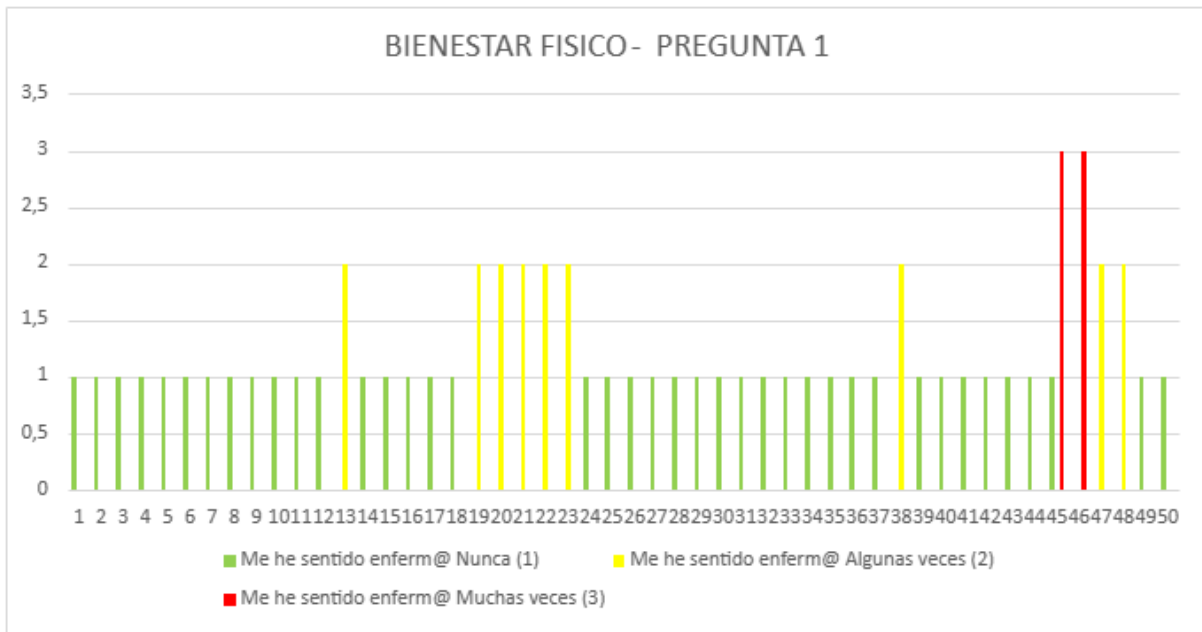
Puntaje tipo escala de Likert

Los ciclos se dividen en 6, estos tienen 6 temas diferentes con 2 preguntas en cada ciclo.

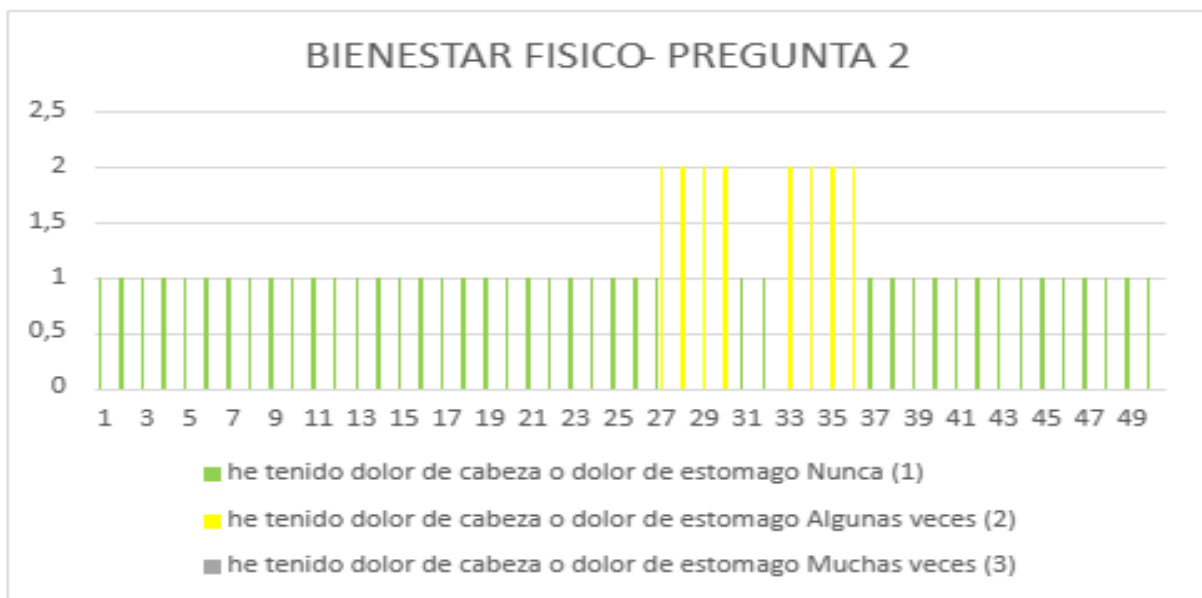
Categoría		Preguntas	Puntaje	Opción de respuesta		
				Nunca	Algunas veces	Muchas veces
Ciclo 1	Bienestar físico	Me senti mal...	Puntaje	1	2	3
		Me dolía la cabeza o el estomago		1	2	3
Ciclo 2	Bienstar Mental	Me rei mucho y me diverti	Puntaje	3	2	1
		Estaba aburrido		3	2	1
Ciclo 3	Autoestima	Estaba orgulloso de mi mismo	Puntaje	3	2	1
		Me gustaba a mi mismo		3	2	1
Ciclo 4	Familia	Me llevaba bien con mis padres	Puntaje	3	2	1
		Me senti agusto en casa		3	2	1
Ciclo 5	Amigos	Jugue con mis amigos	Puntaje	3	2	1
		Me llevaba bien con mis amigos		3	2	1
Ciclo 6	Funcionalidad en la vida cotidiana	Hice bien las tareas del prescolar	Puntaje	3	2	1
		Disfrute el prescolar		3	2	1

Ejemplo de gráficos

Estos gráficos fueron realizados en una prueba piloto donde se aplicó el primer ciclo de cuestionario, allí podremos hacer una observación más eficaz para aplicar los baremos ya anteriormente mencionados,



En este grafico se puede observar que los sujetos 13,19,20,21,22,23,38,47 y 48 respondieron que se han sentido enfermos algunas veces lo que nos quiere decir que están ubicados en alerta, el sujeto 45 y 46 respondió que se ha sentido enfermo muchas veces esto lleva a que este sujeto este ubicado en intervención inmediata.



El grafico nos muestra como los sujetos 27,28,29,30,33,34,35 y 36 respondieron que algunas veces han tenido dolo de cabeza lo que los ubica en alerta.

Infografía de aplicación del cuestionario Kiddy Kindle para niños de 4 a 6 años





**EL CUESTIONARIO SE DEBE SEPARAR POR
CICLOS DE PREGUNTAS Y HACERSE EN 6
DIFERENTES SESIONES**



Este cuestionario de calidad de vida explica el paso a paso de cómo llevar a cabo las diferentes sesiones, tiene como objetivo guiar al investigador para que obtenga una excelente recolección de datos en la aplicación

**TODO EMPIEZA CREANDO EL MUNDO
EN EL QUE ESTARAN LOS NIÑOS
MUNDO DE LOS LOONEY TUNES**

SESIONES

PERSONAJES

COYOTE

El coyote es un personaje que siempre tiene accidentes por intentar conseguir su objetivo, pero al final siempre vuelve a levantarse y a intentarlo.

MARCIANO

El marciano es un personaje que siempre esta con cambios de animo, es un personaje muy especial porque nunca oculta sus sentimientos y los hace saber a todos los que lo rodean

LUCAS

El pato Lucas es un personaje que demuestra mucho su personalidad y su gran característica es demostrar su autoestima siempre positiva ante las adversidades

BUGS BUNNY

Bugs es un personaje muy amigable y siempre está en el corazón de todos a quienes rodean, siempre trata de ayudar y ser un excelente conejo ademas que es muy habilidoso

PORKY

Porky es uno de los personajes más tiernos y aun así siempre es muy práctico en todo lo que hace, siempre se desempeña excelentemente en el baile, es amigable y jugueton

TASMANIA

Tasmania siempre esta como un personaje malvado pero que siempre demuestra su lado noble y tierno, logra sus objetivos y metas.

CARACTERISTICAS DE LAS SESIONES

CREACION DE AMBIENTE

SE DEBE PREVIAMENTE ORGANIZAR EL AULA CON LOGÍSTICA ADECUADA PARA CADA UNO DE LOS PERSONAJES Y ENVIAR UNA INVITACIÓN PREVIA A LOS NIÑOS QUE ASISTIRÁN A LA SESIÓN CON LA TEMÁTICA PROPUESTA.

ACTITUD LUDICA

La actitud lúdica es un **ejercicio de libertad** que radica en el buen ánimo y en la disponibilidad al juego, en este caso, de la improvisación.

LOS INVESTIGADORES CUMPLEN EL PAPEL DE CREAR CIRCUITOS DONDE A MEDIDA QUE LOS NIÑOS CUMPLAN CON SU ACTIVIDAD VAYAN RESPONDIENDO INDIVIDUALMENTE EN CADA UNO DE LOS CICLOS DEL CUESTIONARIO BIENESTAR FISICO

PERSONAJES Y ACTIVIDADES

COYOTE



COORDINATIVAS

MARCIANO



PRECISION



PATO LUCAS Y BUGS BUNNY



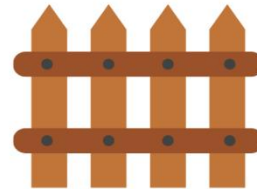
JUEGOS DE HABILIDAD



PORKY



BAILE



TASMANIA



GRADUACION



PUNTUACION

Categoria		Preguntas	Puntaje	Opcion de respuesta		
				Nunca	Algunas veces	Muchas veces
Ciclo 1	Bienestar fisico	Me senti mal...	Puntaje	1	2	3
		Me dolia la cabez o el estomago		1	2	3
Ciclo 2	Bienstar Mental	Me rei mucho y me diverti	Puntaje	3	2	1
		Estaba aburrido		3	2	1
Ciclo 3	Autoestima	Estaba orgulloso de mi mismo	Puntaje	3	2	1
		Me gustaba a mi mismo		3	2	1
Ciclo 4	Familia	Me llevaba bien con mis padres	Puntaje	3	2	1
		Me senti agusto en casa		3	2	1
Ciclo 5	Amigos	Jugue con mis amigos	Puntaje	3	2	1
		Me llevaba bien con mis amigos		3	2	1
Ciclo 6	Funcionalidad en la vida cotidiana	Hice bien las tareas del prescolar	Puntaje	3	2	1
		Disfrute el prescolar		3	2	1

BAREMOS

<u>Intervencion inmediata</u>	<u>Alerta</u>	<u>Fuera de peligro</u>
36	24	12

Conclusiones

Conforme a la realización de este proyecto logro alcanzar diferentes retos cumpliendo con su principal objetivo, Realizar un protocolo de intervención para el cuestionario Kiddy-

Kindlr para niños de 4 a 6 años incorporando una metodología lúdico- pedagógica, en su primera fase se contrastaron las diferentes versiones con las que cuenta el cuestionario KINDLR esto para que los próximos investigadores tengan un punto de partida para la aplicación según la edad que quieran intervenir, con esto se facilita el trabajo y se logra aplicar el cuestionario más indicado.

En la siguiente parte se logró generar una propuesta de análisis estilo Likert, en los resultados se lograron tener gráficos, los cuales son más precisos para tener un abordaje de los baremos creados para este cuestionario y así identificar eficazmente el estado en cuanto a calidad de vida de cada sujeto intervenido, se organizó de tal manera de que con la implementación de la escala Likert se podrá ver más sencillo la calidad de vida se encuentra cada uno de los sujetos participantes y así se podrá tanto segmentar por ciclos o si se desea por sujetos o por la población entera. El análisis se hace de forma en que cada niño dará un puntaje al final de la prueba si el niño da un puntaje menor a 12 quiere decir que se encuentra FUERA DE PELIGRO, si el niño da un puntaje mayor a 12 y menor a 25 quiere decir que hay que tener una ALERTA y tomar precauciones y si el niño se encuentra en un puntaje mayor a 24 y en total de 36 puntos al niño se le tiene que hacer una INTERVENCION INMEDIATA.

Por último, al diseñar el protocolo se pensó en que adecuado sería darles a los próximos investigadores un ejercicio gamificado donde la prueba va a ser más eficiente ya que hay un mundo ya creado para que los niños conceptual y prácticamente entiendan porque las preguntas y así con toda la sinceridad y genuinidad que caracteriza a los niños sea un cuestionario valido para intervenir una población.

Aportes y recomendaciones

Con esta investigación los próximos investigadores contarán con un cuestionario de calidad de vida donde lo primordial sea una recolección de información con herramientas diferentes y con una estructura dinámica, tiene diferentes fases las cuales llevan un paso a paso de cómo entender más cómodamente el proceso de recolección de información y análisis de resultados

Por esto es necesario mencionar que el proceso de creación de este proyecto fue de dos años y seis meses donde lo primordial sería aplicar un test de calidad de vida, al encontrarnos con diferentes inconformidades en cuanto a los aportes en los análisis de los investigadores a cargo en ese momento se tomó la decisión de modificar el cuestionario así se genera un punto de partida con un protocolo de aplicación. Recomiendo crear los diferentes protocolos gamificado a las diferentes versiones de este cuestionario así se complementaría de mejor manera los KINDLR

ANEXOS

Ficha de sesión

PROYECTO TRANSVERSAL LABORATORIO DE GAMIFICACIÓN, LÚDICA Y JUEGO

Docentes: DIEGO ANDRÉS PIRATOVA LÓPEZ - LADY JOHANNA RUIZ GONZÁLEZ - VIVIANA SIERRA DELGADILLO - FRANCISCO JAVIER FONSECA ZAMORA - CINDY JOULIETH CASTRO RAMÍREZ - Cuerpo Sujeto y	Estudiantes Equipo Profundización en Recreación y manejo de tiempo libre
---	---

Educación JUAN PABLO ROMERO CORREA - Raimundo de Peñafort	Semillero MASOR Manifestaciones sociales del ocio y la recreación Cultura Física, deporte y recreación.
--	---

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN - LABORATORIO LÚDICA Y JUEGO	
FECHA	15/03/22
LUGAR	Biblioteca Nido del Gufo Suba.
HORARIO	03:00 pm - 05:00 pm (4:00 pm hora de la merienda)
TEMÁTICA	Aplicación del test Kiddo Kindl.
PROGRAMA	Salud emocional y Salud social.
OBJETIVO	Objetivo: Aplicar el test Kiddo Kindl que permita implementar acciones propias de la gamificación aplicadas a la promoción de la salud en sus dimensiones social y emocional en niños, niñas y adolescentes pertenecientes a la UPZ 19 y 71 de la localidad de Suba de Bogotá.
RECURSOS	Materiales

Pimpones, cucharas, rompecabezas humano, pelota, sábanas, cintas y una cesta.

DISEÑO DE SESIÓN “PROCESO RECREATIVO”

ACTITUD LÚDICA	ROL PROFE PROFUNDIZACIÓN	ROL FACILITADOR PROFUNDIZACIÓ N
CREACIÓN DEL AMBIENTE	<p>INVITACIÓN:</p> 	<p>Doctor Alejandro Facilitador</p> <p>Doctora Bibiana Facilitador</p> <p>Doctora Viviana Facilitador</p> <p>Doctora Fernanda: Gamificación musicalizada.</p>

<p>CONEXIÓN - INTERACCIÓN</p>	<p>Se debe crear una conexión fuerte donde podamos generar conciencia de la importancia de la salud emocional y así mismo la salud social.</p>	<p>Doctor Alejandro Facilitador</p> <p>Doctora Bibiana Facilitador</p> <p>Doctora Viviana Facilitador</p>
<p>ACTIVIDADES</p> <p>Diseñar teniendo en cuenta las dimensiones de la función lúdica:</p> <p>Ficción</p> <p>Identidad</p> <p>Placer</p> <p>Alteridad</p>	<p>FASE INICIAL</p>	
	<p>Creación de identidad.</p> <p>Para esta primera parte nos vamos a identificar con cintas de colores dependiendo el grupo amarilla, roja y azul. Que colocaremos en forma de brazalete con el fin de poder identificarnos por grupos de manera más precisa.</p>	<p>Doctor Alejandro Facilitador</p> <p>Doctora Bibiana Facilitador</p> <p>Doctora Viviana Facilitador</p>
	<p>FASE CENTRAL</p>	
<p>Primero se realizará un ejercicio de establecimiento de comandos: Tiburosin los niños responden bujaja</p>	<p>Doctor Alejandro (Facilitador) está encargado de guiar y</p>	

<p>Sonido ambulancia, emergencia, emergencia los niños responden a la orden doctor.</p> <p>Esta fase central cuenta con seis estaciones o retos</p> <p><i>Reto 1</i></p> <p><u>Rompezabezas Humano</u></p> <p>La primera es un rompecabezas que deberán armar por grupo con el fin de poder identificar las partes del cuerpo humano y ser más conscientes del cuidado de él. Estos cuerpos fueron realizados por los estudiantes como tarea y por grupos.</p> <p>Después de ello se tendrá el primer ciclo de preguntas. Algo sobre tu cuerpo</p> <p><i>Reto 2</i></p> <p><u>Crea con tu cuerpo</u></p> <p>Para el segundo momento vamos a realizar una actividad, en la que se les indicará a los niños que deben crear una figura usando el</p>	<p>acompañar en cada reto al equipo rojo.</p> <p>Doctora Bibiana (Facilitador) está encargada de guiar y acompañar al equipo amarillo en cada reto.</p> <p>La Doctora Viviana (Facilitador) está encargada de guiar y acompañar al equipo azul en cada reto.</p> <p>La Doctora Fernanda: Será la facilitadora del reto 3 que es la sesión musicalizada.</p>
--	---

	<p>cuerpo, todos deben participar.</p> <p>Ejemplo: una licuadora</p> <p>Después de ello se tendrá el primer ciclo de preguntas. Algo sobre cómo te sientes</p> <p><i>Reto 3 * después de la merienda</i></p> <p><u>Actividad musicalizada</u></p> <p>Para esta actividad se va a hacer un baile de emergencia, el cual consiste en poner unas canciones que permitan vivir varios momentos con relación a lo emocional, esto estará acompañado de algunos comandos que permitirán identificar factores emocionales en el desarrollo de la sesión. 10 minutos</p> <p>Después de ello se tendrá el primer ciclo de preguntas. Algo de lo que piensas sobre ti mismo.</p> <p><i>Reto 4</i></p> <p><i>Basurita humana</i></p>	
--	---	--

	<p>La cuarta actividad consta del juego basurita humana, uno de los participantes se volverá la basurita y este será el encargado de recoger a los demás participantes y poder ganar.</p> <p><i>Reto 5</i></p> <p><i>Bola de gato</i></p> <p>Para la quinta actividad tendrán los grupos una sábana que cada uno deberá coger con sus manos tirando de ella y haciendo un tipo de telaraña con el fin de poder usarla como cañón para lanzar una pelota y también poder recibirla, el grupo ganador será el que no deje caer la bola por ningún motivo a medida que avanza el juego tendrá complicaciones como la entrada de otro balón o tal vez solo tomar con una mano la sabana.</p> <p><i>Reto 6</i></p> <p><i>Relevos</i></p>	
--	---	--

<p>Para la sexta y última actividad haremos una carrera de relevos por grupo, cada grupo tendrá ocho cucharas y ocho pimpones los cuales deberán insertar en una cesta sin poderse ayudar de sus manos , si durante el recorrido se le cae el pimpon a un participante deberá volver a comenzar y el punto será anulado.</p> <p>Para esta serie de emergencia es importante superar los niveles porque así será como podrán desbloquear cada uno de ellos y seguir avanzando en el juego y poder ganar y tener el mejor puntaje.</p> <p>Estos niveles o retos se realizaron en medio de cada sesión de preguntas del cuestionario <i>Kiddo Kindl</i> pues la forma en la que vamos a coleccionar la información es por medio de unos emojis que estarán ubicados</p>	
---	--

<p>por el salón, los participantes deberán dirigirse a cada unos de ellos y los facilitadores serán los encargados de tomar la foto y recolectar la información.</p> <p>☹️ Nunca</p> <p>☹️ Casi nunca</p> <p>😐 A veces</p> <p>😊 Casi siempre</p> <p>😄 Siempre</p> <p>Así será cómo estará organizada la sistematización de las respuestas y los emojis.</p>	
FASE CIERRE	
<p>Para la parte final haremos un ranking de los grupos que realizaron los mejores tiempos en cada nivel.</p>	<p>Doctor Alejandro Facilitador</p> <p>Doctora Bibiana Facilitador</p> <p>Doctora Viviana Facilitador</p>

RETROALIMENTACIÓN - EVALUACIÓN		
OBSERVACIONES		

Tabla 1 ESPECIFICACIONES DE LA TÉCNICA APLICADA

Nombre del observador	Alejandro Pedraza, Viviana Sierra, Bibiana Aponte
Tipo de aplicación	Presencial
Población a intervenir	Niños
Duración	2 horas
Objetivo	Acciones propias de la gamificación aplicadas a la promoción de la salud en sus dimensiones social y emocional en niños, niñas y adolescentes pertenecientes a la UPZ 19 y 71 de la localidad de Suba de Bogotá
Observadores	

1. Bibiana Aponte				
2. Viviana Sierra				
3. Alejandro Pedraza				
Población		Sexo	Edad	
		F-M		
P1	Kevin Morales 1	M		
P2	Cedry Alejandro Ceballos 12	M		
P3	Angel Garcja 22	M		
P4	Nicol Quijano	F		
P5	Salome Perez 15	F		
P6	Jaivi Moron 4	M		
P7	Emmanuel Cardenas	M		
P8	Brenda Galeano 5	F		
P9	Mariana Galeano	F		
P10	Isabella Sosa 7	F		
P11	Justin Quijano 10	M		
P12	Luciana Rojas 18	F		

P13	Kevin Julian Davila 13		M	
P14	Hermery Gonzales 3		F	
P15	Yosmary Barrios 14		F	
P16	Dilen Arian Nieves 20		M	
P17	Angel Quijano 8		M	
P18	Yormeliz Martinez 11		F	

DIARIO DE CAMPO	
Fecha: 19/04/2022	Hora: 3:00pm a 5:00pm
Duración:	2 horas
Enlace de conexión:	Presencial
Asesor metodológico:	Asesores disciplinarios: Lady Johanna Ruíz Gonzáles, Viviana Sierra Delgadillo, Cindy Joulith Castro Ramírez, Francisco Javier Fonseca Zamora, Diego Piratova, Laydy Acosta, Fray Juan Pablo Romero

Descripción:
Comentarios:
Sugerencia

REFERENCIAS

- Antillanca, O. F. D. (2016). Niño, juego y dimensión lúdica: primeros niveles bio-epistémicos de limitación. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 2(2), 94-105.
- Castellar Arrieta, G. M., González Escorcía, S. L., & Santana Ramírez, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta* (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre (2013)*,
- Duarte Aguirre, J. I. Ludificación o gamificación.
- Espinosa, R. S. C. (2017). GAMIFICACION EN ESCENARIOS EDUCATIVOS. REVISANDO LITERATURA PARA ACLARAR CONCEPTOS. *Experiencias de gamificación en aulas, 15*, 11-17.
- Espinosa, R. S. C. (2017). GAMIFICACIÓN EN ESCENARIOS EDUCATIVOS. REVISANDO LITERATURA PARA ACLARAR CONCEPTOS. *Experiencias de gamificación en aulas, 15*, 11-17. pg. 12

Fomentando la Creatividad. Creación de Escenarios de Aprendizaje Basado en Juegos, en [http:// www.ub.edu/euelearning/proactive/documents/ handbook_creative_gbl_es.pdf](http://www.ub.edu/euelearning/proactive/documents/handbook_creative_gbl_es.pdf)

Gamificación. Edu Trends. Recuperado de: observatorio.itesm.mx

García et al, 2009, pp. 788-789. De Vol. 1 Núm. 2 (2021) El bienestar emocional en las niñas y los niños

Giebenhain, H. (1981). Concepto general sobre la teoría pedagógica en recreación.

Educación Física y Deporte, 3(1), 24-35.

Giebenhain, H. (1981). Concepto general sobre la teoría pedagógica en recreación.

Educación Física y Deporte, 3(1), 24-35.

Guadarrama, R. G., Navor, J. C. H., López, M. V., Mendoza, O. M., & Arellano, S. S. C.

(2015). Confiabilidad y estructura factorial de Kiddo-Kindl, una herramienta de medición para la calidad de vida de los adolescentes mexicanos/Reliability and factorial structure of

Kiddo-Kindl, a tool for measuring the quality of life of mexican teens. *REMA Revista*

electrónica de metodología aplicada, 20(2), 1-10.

Guerra Michilena, S. R. (2018). *Sistema de aprendizaje interactivo enfocado al desarrollo de la percepción y comprensión del entorno en los niños de 4 a 5 años en el centro de desarrollo infantil "La Primavera"* (Bachelor's thesis).

<https://www.corteconstitucional.gov.co/relatoria/DECLARACION%20DELOS%20DERECHOS%20DEL%20y%20dignidad.20NI%C3%91O.php#:~:texto=El%20ni%C3%B1o%20gozar%C3%A1%20de%20una,condiciones%20de%20libertad>

Infantil., L. S. E. en. (s/f). *TRABAJO FIN DE GRADO*: Uva.es. Recuperado el 7 de marzo de

2023, <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/14582/TFG->

[G1374.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/14582/TFG-G1374.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Instrumentos de calidad de vida relacionada con la salud en la edad pediátrica. Revisión

sistemática de la literatura: actualización. Barcelona: Agencia d'Avaluació de Tecnologia i

Recerca Mèdiques; 200

Lapetra Costa, S., & Guillén Correas, R. (2005). La motricidad de las actividades físico-deportivas en la naturaleza: la función recreativa de su práctica en la sociedad contemporánea. *Apunts. Educació física i esports*.

Lévi-Strauss, C. (2010). La familia. *Lecturas de antropología social y cultural. La cultura y las culturas, 195*.

López, G., & Guiamaro, Y. (2016). El rol de la familia en los procesos de educación y desarrollo humano de los niños y niñas. *Ixaya. Revista Universitaria de desarrollo social*, (10), 31-55.

López-Pereyra, M., Armenta-Hurtarte, C., Gómez Vega, M. del P., & Puerto Díaz, O. (2021). El bienestar emocional en las niñas y los niños. *Revista Internacional De Educación Emocional y Bienestar*, 1(2), 53–70. <https://doi.org/10.48102/riieb.2021.1.2.14>

López-Pereyra, M., Armenta-Hurtarte, C., Gómez Vega, M. del P., & Puerto Díaz, O. (2021). *El bienestar emocional en las niñas y los niños. 1(2), 53–70. A partir de Cepa, 2016, pp. 76-77 y Gallardo, 2007, p. 153*

Martínez Lozano, J. J., Vergel Ortega, M., & Zafra Trisancho, S. L. (2016). Ambiente de aprendizaje lúdico de matemáticas para niños de la segunda infancia. *Logos Ciencia & Tecnología*, 7(2 (2016)), 10-17.

Mieles, M. D. Acosta, A. (2012). Calidad de vida y derechos de la infancia: un desafío presente. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (1), pp. 205-217

Osinski, I. C., & Bruno, A. S. (1998). Categorías de respuesta en escalas tipo Likert. *Psicothema*, 623-631.

Panqueva, A. (1998). Educación para el siglo XXI apoyada en ambientes educativos interactivos, lúdicos, creativos y colaborativos. *Revista Informática Educativa–UNIANDÉS–LIDIE*, 11(2), 169-192.

Pareja, I. D. U. (1997). Iniciación deportiva y praxiología motriz. *Educación física y deporte*, 19(2), 69-74.

Piratova, D., Ruiz, L., Sierra V., Acosta L., Fonseca F., Castro, C. & Romero, J. 2022

Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. *Instituto de Investigación en Educación (IEDU)*.

Proyecto Gamificación para la promoción de hábitos y estilos de vida saludable en niños y niñas vinculados al CPS de Suba de la Universidad Santo Tomás

Salguero, A. R. C. (2009). Experiencia recreativa con pequeños materiales alternativos y recreativos: las grandes conquistas. *Trances: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, 1(1), 1-17.

Tituaña Villagómez, J. A. (2022). *La Ludificación como herramienta didáctica en el desarrollo del aprendizaje social de los niños* (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena. 2022).

Urzúa, A., Cortés, E., Prieto, L., Vega, S., & Tapia, K. (2009). Autoreporte de la calidad de vida en niños y adolescentes escolarizados. *Revista chilena de pediatría*, 80(3), 238-244.

Zapata, F., & Rondán, V. (2016). La investigación-acción participativa. *Instituto de Montaña. Perú*, 1-58.

