

EL JUEGO COMO ELEMENTO CONSTRUCTOR DE HABILIDADES SOCIALES

Juan David Bernal Carmona

RESUMEN

En este artículo se plantea una reflexión a partir de un ejercicio pedagógico realizado con niños y niñas de un aula multigrado, con el objetivo de interpretar las habilidades sociales y la forma en la que estas se ven favorecidas a través de la mediación didáctica y metodológica que proporciona el juego, se reconoce la necesidad de fomentar las habilidades sociales, tomando el juego no como una estrategia para lograr el aprendizaje, sino como un elemento que por sí mismo posibilita el aprendizaje. La metodología para acompañar esta experiencia investigativa hace parte del paradigma cualitativo, acudiendo a la observación directa y al uso de un diario de campo de seguimiento micro etnográfico para recopilar información fidedigna. Los resultados revelan que la acción lúdica favorece no solo el desarrollo de habilidades cognitivas, también incide positivamente en la toma de decisiones y en la exploración del mundo que realizan los niños y niñas. Finalmente, una conclusión general justifica el uso del juego como actividad rectora de la primera infancia, un factor indispensable que debe adaptarse a la escuela contemporánea en el marco de la innovación y el uso de medios digitales que deriven en proceso de interacción y gamificación.

Palabras Claves: Habilidades Sociales, Juego, Metodología Lúdica, Enseñanza

THE GAME AS A BUILDING ELEMENT OF SOCIAL SKILLS

ABSTRACT

This article presents a reflection based on a pedagogical exercise carried out with boys and girls in a multigrade classroom, with the aim of identifying the state of their social skills and the way in which these are favored through didactic mediation and methodological that the game provides, the need to promote social skills is recognized, taking the game not as a strategy to achieve learning, but as an element that in itself makes learning possible. The methodology to accompany this investigative experience is part of the qualitative paradigm, resorting to direct observation and the use of a micro-ethnographic monitoring field diary to collect reliable information. The results reveal that playful action favors not only the development of cognitive skills, but also positively affects the decision-making and exploration of the world carried out by boys and girls. Finally, a general conclusion justifies the use of play as a guiding activity in early childhood, an indispensable factor that must be adapted to contemporary schools within the framework of innovation and the use of digital media that lead to a process of interaction and gamification.

Keywords: Social Skills, Game, Playful Methodology, Teaching

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los procesos de comunicación asertiva, liderazgo, autonomía y reconocimiento se ven afectados por la inmediatez con la que se presenta la información, por la multiplicidad de intereses que integran el contexto sociocultural y por la ausencia de interés y motivación frente a los procesos de formación que se desarrollan en la escuela. En este orden de ideas, las habilidades sociales que deben desarrollarse con naturalidad en el ambiente escolar, requieren mayor atención, al tratarse de las capacidades que les permitirán a los niños y niñas desenvolverse eficazmente en situaciones y problemáticas reales. Este conjunto de herramientas conductuales, no solo facilitan la resolución de conflictos, también garantizan una interacción exitosa en el entorno personal, familiar, escolar y social.

Las habilidades sociales, integran las competencias socioemocionales, situación que para UNESCO (1980), da apertura a la posibilidad de involucrar procesos más complejos de reflexión, introspección y autoconocimiento desde edades tempranas; sin embargo, es preciso contar con dispositivos pedagógicos adecuados para desarrollar este tipo de habilidades, especialmente, estrategias que despierten el interés y la motivación de los estudiante por aprender a hacer, más que por la aprehensión de saberes cognitivos.

En este punto se presenta el juego como un factor que garantiza la experimentación y pone a prueba los vínculos personales, pero que debe introducirse en el aula como una alternativa para el desarrollo de competencias, hasta convertirse en un elemento transversal, que favorece la apropiación de conductas y comportamientos (Caballo, 2007). Pese a esto, en la escuela actual, los procesos de acompañamiento pedagógico de los niños responden a múltiples intereses y demandas

que se desprenden del modelo educativo, relegando en muchas ocasiones las humanidades a un papel secundario, a la sombra del saber científico.

Batllori (2000) en su investigación menciona que son precisamente las habilidades sociales las que permiten exteriorizar sentimientos, emociones, deseos e inconformidades. Al tiempo que se establecen acuerdos para el respeto y cumplimiento de las normas como prácticas que conducen a mejorar las relaciones interpersonales, fortaleciendo la autoestima y coadyuvando en la superación de obstáculos. Por este motivo, es pertinente comprender que las habilidades sociales determinan el éxito en la vida personal, pero que precisamente en la escuela constituyen las bases para una convivencia armoniosa y satisfactoria.

Otro antecedente es el trabajo realizado por Acevedo (2018), relacionado con el juego en los diferentes contextos socioculturales como un factor influyente en el desarrollo de habilidades sociales en edad escolar, donde se evidencia que las habilidades son capacidades que se desarrollan en los primeros años de vida a través de las interacciones, donde también inciden las costumbres, todo esto en un marco de análisis con un enfoque histórico-cultural.

Un último antecedente lo constituye el trabajo realizado por Falcettoni (2020), donde se evidencia que el valor educativo del juego tiene un alto impacto en la construcción de una noción de ciudadanía, es decir, que los comportamientos sociales en un escenario de interacción lúdica, permiten identificar patrones de comportamiento que se replican en otros entornos sociales, que el última instancia moldean la conciencia ciudadana.

Adicionalmente, el contexto en el que se plantea el desarrollo de esta investigación es el sector rural, donde los niños y niñas asisten a un aula multigrado que los integra desde transición hasta el grado quinto. Este tipo de escenario, no solo demanda el uso de estrategias inclusivas,

también la consolidación de un espacio de aprendizaje seguro, que permita la interacción, la discusión, el aprendizaje, y desde luego, el juego. En este caso, este último, también apoya la regulación de los procesos cognitivos, según avancen los niños y niñas en cada una de sus etapas de desarrollo (Piñuel & García-Lomas, 2001).

Así, El juego como elemento de comunicación facilita la relación entre pares, haciendo a un lado factores que podrían ser excluyentes como la edad, el peso, la estatura o las capacidades motrices. El juego es un generador de aprendizaje que le brinda a los niños y niñas placer a través de sus sentidos; al jugar se saborea, se toca, se escucha, se huele, se mira, se sienten diversas texturas y temperaturas, se experimenta el movimiento libre y se interpretan los sonidos del mundo (López & Delgado, 2019).

Los niños y niñas de la institución educativa José Antonio Galán, sede las Mercedes de Manzanera caldas, quienes constituyen la población objeto de estudio de la investigación, muestran un bajo nivel de desarrollo de algunas habilidades sociales como comunicación de sus sentimientos y emociones o empatía. Esta particularidad, aunada a la ausencia de estrategias pedagógicas que vinculen sus necesidades y expectativas en alternativas pedagógicas como el juego, son un oportunidad para que los maestros integran nuevos elementos en el aula como es el caso de las piezas sueltas o material no estructurado, los juegos de rol o estrategias gamificadas.

El desarrollo de este proceso investigativo, permitió la interpretación del fenómeno de habilidades sociales en el aula a través de un instrumento que ayudó recuperar la información de manera eficaz, en este caso, las fichas micro etnográficas, centradas en la acción social de los sujetos participantes (Creswell, 2005), es decir, en la forma en la que adquieren o fortalecen sus habilidades sociales.

Finalmente, dentro de los objetivos planteados, es pertinente resaltar la importancia de interpretar las habilidades sociales que se generan en el aula de clase a partir del juego como estrategia metodológica, así como identificar las habilidades sociales que se generan en el aula.

MARCO TEÓRICO

El valor pedagógico del juego ha sido reconocido en todas las sociedades a través de la historia, en primer lugar porque aporta en el desarrollo de las dimensiones del ser humano, independientemente de la etapa de desarrollo en la que se encuentre, vinculando lo corporal, lo emocional y lo racional en un mismo proceso (Sánchez, 2000). De este modo, se configuran ambientes ideales para el desarrollo de habilidades de orden intelectual y motriz. Pero sin duda, el principal valor agregado que se genera a través del componente lúdico, es el desarrollo de la moral, toda vez que en el juego se genera una conciencia implícita de la norma y su práctica (Rodríguez, 2013).

Son justamente estas normativas y reglas las que les permiten a los niños y niñas comprender la forma en la que funcionan muchos aspectos de la sociedad y la dinámica cultural de la cual hacen parte. De acuerdo con Vygotsky (2000), el juego genera repercusiones positivas en la aprehensión de valores como la solidaridad o la ética, no solo porque logra que ese aprendizaje sea significativo, también porque exige de los sujetos una contribución y una participación activa.

El juego para el ser humano, de acuerdo con Huizinga (1995) representa acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas (p.32), esta acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro

modo- que en la vida corriente; además, es connatural a la existencia humana en sus prácticas cotidianas y pedagógicas, un modo de hacerse con el mundo, de divertirse con él, una manera de conocer por medio de los sentidos, táctilmente, por medio del olor y el sabor, y también “a través de procesos de comprensión, lo cual requiere de observación, experiencia, selección de la información significativa y su contextualización, relación y asociación mental en procesos que llevan al aprendizaje” (Posada, 2014, p.27).

También se debe contemplar la visión pedagógica desde el campo de la psicología, en este caso desde la perspectiva de Vygotsky y Ausubel, quienes según Sánchez (2000), asumen el juego como un espacio de encuentro con aprendizajes anteriores, con una posibilidad de comunicar y construir una noción propia de las cosas. Esta capacidad socializadora del juego abre la puerta al aprendizaje, propiciando un sinnúmero de experiencias de donde se obtiene la información codificada, es decir, aquella que viene dotada de sentido, pero que cada individuo debe interpretar desde su propia experiencia.

De este modo, cuando los niños juegan, entran en un universo de fantasía y ficción que les permite experimentar y practicar una variedad de habilidades y destrezas. Es precisamente esto lo que el maestro debe fomentar en el aula: una integración natural del juego como herramienta de aprendizaje, una especie de ilusión simbólica donde todos se divierten, pero quien enseña es testigo de acciones mucho más profundas que garantizan el desarrollo de competencias.

La relación entre el juego, el aprendizaje y las emociones se evidencia en la libertad que experimentan los estudiantes para convertir su realidad en ficción, donde continúan incorporando sus costumbres e ideologías, dotando de significado social a su propia creatividad y generando afecto por aquello que imaginan o sueñan, lo que abre nuevas vías para sus emociones. Por tanto, es crucial que el maestro aprenda a reconocer el mundo simbólico de los niños para fortalecer sus

competencias de aprendizaje, sumergiéndose en un metalenguaje y unas percepciones que forman parte del pensamiento central de los niños y niñas.

De otro lado, se encuentra la dimensión social del juego, que desde la perspectiva del maestro, resulta vital para enseñar algo tan complejo como la toma de decisiones para la resolución de conflictos, pues este componente se da de manera natural cuando los estudiantes están inmersos en una dinámica competitiva, regulada y supervisada (García, 2010). Es justamente esta actividad de experiencia práctica y esfuerzo colectivo, la que conecta la escuela con la experiencia cotidiana.

Cuando se trata de estrategias de enseñanza y acompañamiento, es esencial destacar el valor de la pedagogía crítica como la mejor manera de comprender el contexto de los estudiantes para la construcción del proceso didáctico. Es el docente quien debe garantizar espacios de participación, reflexión y diálogo para que los niños planteen preguntas y construyan sus propias respuestas. Los intereses y necesidades de los estudiantes deben ser considerados tanto en la planificación como en el desarrollo de las actividades. En este sentido, todas las situaciones planteadas por los niños son valiosas, ya que forman parte de su propia realidad y de la experiencia única que les proporciona su entorno.

Cabe mencionar que son las habilidades sociales, las que les permitirán a los niños y niñas en el futuro, hacer uso de esa competencia social que comprendieron en la escuela para entretener sus interacciones, es decir, para desenvolverse en un contexto social donde es necesario dar cuenta de principios como la empatía y el reconocimiento. Sobre esta idea, Garaigordobil (2009) resalta el valor cooperativo del juego, porque desde este factor se promueve la comunicación asertiva y se acentúa la cohesión grupal, aspectos que mejoran en la escuela el clima social del aula, y más tarde, en la sociedad, las relaciones interpersonales en todos los niveles.

Es claro entonces, que el juego y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas en la escuela, inciden el desarrollo cognitivo, afectivo y social durante esta etapa crucial de sus vidas. En este punto, se debe hacer hincapié en la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo de las habilidades sociales, porque es el momento clave donde se forja la personalidad y desde el cual se logra predecir la adaptación social que tendrán los estudiantes en la edad adulta. Por esta razón, la escuela tiene la tarea de integrar a los niños y niñas en la comunidad como miembros activos y participativos, promoviendo su desarrollo personal y social.

Ahora bien, se puede concebir el desarrollo de habilidades sociales en dos niveles, uno básico y otro de adaptación al medio. En el nivel básico se encuentran los saludos, la iniciación social, la capacidad para hacer y responder preguntas, los elogios, la participación en tareas y juegos, la conducta cooperativa y la capacidad de respuesta afectiva. Estas habilidades, son esenciales para el adecuado desarrollo en contextos individuales e interpersonales, garantizando la expresión de sentimientos, actitudes, deseos, opiniones y derechos de manera apropiada ante cada situación (Paredes, 2016).

En este orden de ideas, la interacción con pares durante el juego también juega un papel crucial en el desarrollo de habilidades sociales. Los niños y niñas aprenden a devolver favores, a asumir responsabilidades, a considerar otros puntos de vista y a valorar las habilidades de los demás a través de la observación y la comparación social. Se puede apreciar que existe una evolución entre el desarrollo de habilidades básicas y el desarrollo de habilidades para la interacción.

Caballo (2002), explica las habilidades sociales en la infancia desde tres perspectivas. La primera desde la aceptación de los iguales, que incluye a niños socialmente hábiles, lo que los hace gozar fácilmente de aceptación y reconocimiento; segundo lugar está la perspectiva conductual,

que se basa en la relación dialógica, es decir en el uso de los códigos sociales que garantizan la aceptación; por último, la perspectiva de validación social, donde las habilidades o comportamientos ante situaciones determinadas son la guía predictiva del comportamiento en otros escenarios.

Se trata entonces de generar aprendizajes de forma transversal, que contribuyan para que los niños y niñas se adapten al aula y a una nueva realidad que se configura en el paradigma educativo. En este plano, la motivación es el principal factor para generar aprendizaje en los niños y niñas, porque fomenta la competitividad y ayuda a enfrentar temas mucho más sensibles, que hacen parte de la escuela rural y del aula multigrado como son el ausentismo, la falta de corresponsabilidad familiar y la deserción escolar.

Es muy importante mencionar que toda la carga social que integra de manera implícita el juego, da cabida a la posibilidad de generar experiencias programadas en contextos específicos, como sucede en la actualidad con el uso de los recursos tecnológicos y la gamificación, permitiendo que los sujetos de aprendizaje experimenten, descubran e interactúen en escenarios de aprendizaje que muestran una visión específica de la realidad o del comportamiento humano. Todo esto, sin perder de vista que el juego da la oportunidad para que se produzcan una serie de interacciones entre los participantes, que en otros ambientes no serían posibles, entre ellas el desarrollo de habilidades sociales. Frente a este hecho, Rodríguez (2013) enfatiza que estas habilidades son fruto del aprendizaje y la experiencia y por esta misma razón son complejas, ya que están formadas por lo que la esencia de cada individuo, por sus emociones, sus pensamientos, creencias, ideologías, miedos, costumbres y valores.

Según lo expuesto hasta ahora, se puede afirmar que la carga social implícita en el juego permite al individuo generar experiencias dentro de contextos específicos. El juego, es entonces

esencialmente, una experiencia de socialización que se manifiesta en el ser humano como una serie de impulsos que se desarrollan gradualmente según el contexto social. En este proceso, el individuo experimenta, descubre, encuentra respuestas (correctas o no), compara con otros y, a partir de ahí, comienza a configurar sus formas de percibir la realidad. Estas formas de percepción le permiten construir un lenguaje que guiará sus acciones a partir de las experiencias vividas, dándoles sentido y significado a las futuras acciones en las que pueda verse inmerso.

Asimismo, el juego se considera un medio trascendental de aprendizaje, un recurso que el educador debe emplear para fortalecer la formación integral de los estudiantes. Esta práctica orienta al niño y al adolescente hacia el mundo de los valores y actitudes, fomentando el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación. En palabras de Huizinga (1995), el juego es una actividad libre que se desarrolla dentro de ciertas reglas libremente aceptadas pero absolutamente obligatorias. Estas reglas se convierten en imperativas porque es a través de los acuerdos sociales donde se definen y construyen las formas de interactuar. Para poder participar en estas actividades, las reglas deben ser asumidas por todos sus participantes.

METODOLOGÍA

La investigación hace parte del paradigma cualitativo, orientada hacia la comprensión de la realidad social en un contexto natural de aprendizaje, donde sea posible interpretar situaciones y fenómenos, en este caso, el desarrollo de habilidades sociales mediadas por el juego en niños y niñas del aula multigrado rural (Creswell, 2005).

Se trata de una investigación que permitió explorar y entender comportamientos dentro de un sistema social, en el marco de un diseño micro etnográfico, que, según Rodríguez (2013) es un

método por medio del cual “se aprende el modo de vida de una unidad social concreta, que puede ser una familia, una clase o una escuela” (p. 45).

En un primer momento se definió como principal instrumento el diario de observación micro. Etnográfico. Posteriormente, se aplicaron diferentes estrategias donde el juego representó la alternativa metodológica para el aprendizaje. Así, las observaciones permitieron registrar las interacciones de los estudiantes en el aula y establecer las categorías iniciales de análisis, para una posterior codificación. La aplicación del instrumento a profundidad apoyó el proceso de comprensión y descripción de las categorías principales y emergentes. En este contexto, fue posible realizar un ejercicio de triangulación entre los hallazgos, las categorías y la teoría.

.La unidad de análisis para el ejercicio investigativo estuvo constituida por las habilidades sociales que se generaron a partir del juego en estudiantes del nivel preescolar a quinto de la Institución educativa José Antonio Galán, sede las Mercedes. Asimismo, la unidad de trabajo la integraron 12 estudiantes de grado preescolar a quinto, que en este caso conforman el aula multigrado.

RESULTADOS

En el análisis de las observaciones registradas en el diario micro etnográfico, se hace alusión al impacto que se produce en el escenario de clase, cuando se incorpora el juego como constructor de habilidades sociales a modo de contenido a tratar. Este proceso de codificación y categorización posterior al análisis de las observaciones dejó como resultado el reconocimiento de las siguientes categorías: Resolución de problemas, Comunicación, Liderazgo y Empatía.

Tabla 1. *Ejercicio de Triangulación*

CATEGORÍA	REGISTRO	ANÁLISIS
Resolución de problemas	<p><i>En la ejecución del juego, los estudiantes se desplazan por el espacio, uno de ellos empuja a su compañero para que este realice la actividad de manera más rápida, al girar este reacciona de manera violenta, en este momento otro compañero interviene para que ellos puedan solucionar su problema</i> (Diario de campo – observación micro etnográfica, 2024).</p> <p><i>“En el desarrollo del juego se presenta un problema, por lo que un estudiante toma la iniciativa y plantea una alternativa de solución, ante esta intervención, los demás compañeros escuchan y proponen posibilidades de solución”</i> (Diario de observación 4).</p>	<p>Se puede decir que al introducir el juego como alternativa pedagógica en el desarrollo de la clase permite potenciar las habilidades sociales; en este orden de ideas, el juego despierta en los individuos una forma de ver y entender a los demás y al mundo que los rodea, aprendiendo a vivir con y no contra el otro.</p> <p>Asimismo, al emplear el juego como estrategia metodológica en la ejecución de diversas actividades académicas, aspectos como los conflictos, la agresividad y la exclusión pueden ser mitigados. Esta alternativa no solo se presenta como un poderoso mecanismo de aprendizaje, sino que también aporta aspectos positivos al aula y al clima escolar. Este enfoque converge con la importancia de desarrollar habilidades sociales para el crecimiento personal. En un sentido más amplio, las competencias sociales que se trabajan y desarrollan al utilizar esta metodología son indispensables para formar ciudadanos en sociedades democráticas.</p>
Comunicación Asertiva	<p><i>Los estudiantes se encuentran divididos en subgrupos, hablan</i></p>	<p>Aspectos como el desarrollo de habilidades sociales, brindan alternativas</p>

todos al tiempo sin respetar la opinión de los demás, dos estudiantes toman la iniciativa, proponen hacer silencio y dan un orden para que todos puedan de solución a los comportamientos que se asumen en la vida, toda vez que estos, irán siempre precedidos de la experiencia verdadera, espontánea y natural.

hablar, siendo escuchados y así llegar a resolver la actividad propuesta (Diario de campo – observación micro etnográfica, 2024). El juego facilita la interacción entre los estudiantes, fomenta el trabajo en equipo, promueve la empatía y el respeto mutuo, y enseña habilidades de resolución de conflictos. Estas

En la ejecución de la actividad, se plantea una situación problema donde los estudiantes deben buscar la solución para esta, el grupo comienza a realizar intervenciones, hablando todos al tiempo sin escucharse, una estudiante toma la voz proponiendo que para poder solucionar la situación deben escucharse, dice que para poder hablar deben levantar la mano, para poder buscar entre todos la mejor solución para la situación planteada (Diario de campo – observación micro etnográfica, 2024). habilidades son fundamentales para el desarrollo de una ciudadanía activa y participativa en una sociedad donde la diversidad y la colaboración son valores esenciales. En última instancia, el juego no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también contribuye a la formación integral de los individuos, preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo.

“En la implementación del juego, los estudiantes tienen una comunicación asertiva, donde se escuchan de manera ordenada,

dan sus puntos de vista, respetan el de los demás y llegan a la resolución de este, pactado en los acuerdos logrados” (Diario de observación 6).

Liderazgo

Al plantear una actividad lúdica, el docente brinda las instrucciones para la ejecución de esta, divide el grupo en dos subgrupos, al momento de iniciar la actividad los estudiantes no saben que hacer para comenzar con esta, al notar esto dos estudiantes lideran los grupos dando las pautas necesarias para poder ejecutar la actividad (Diario de campo – observación micro etnográfica, 2024).

En la implementación de la actividad, a algunos estudiantes se les dificulta poder desarrollarla, ante esto y por iniciativa propia un compañero pasa por los puestos de ellos, explicándoles nuevamente para que puedan ejecutar la actividad (Diario de campo – observación micro etnográfica, 2024).

El juego como alternativa metodológica se puede incluir en procesos de aprendizaje, porque están comprobadas sus bondades pedagógicas, tomando en cuenta que sus contenidos deben estructurarse para simular una realidad similar a la realidad a la que pertenecen los estudiantes, en términos de resolución de problemas y toma de decisiones.

En su definición más básica, el liderazgo está asociado con la capacidad para motivar e involucrar a los miembros de una organización en la construcción de una identidad común; es además una competencia comportamental que tiene efectos específicos sobre el contexto inmediato y se asocia con acciones de trabajo en equipo y cooperación (Spencer & Spencer, 1993)

Empatía

En la aplicación de la actividad, un estudiante hace que se retrase

El juego es un escenario de expresión y vínculo con los demás, un espacio que

la terminación de esta en su grupo, por este motivo sus compañeros se refieren con palabras discriminatorias para este, un compañero de otro grupo se entera y acude a este y les explica que, aunque se hallan demorado en terminar, el compañero hizo todo lo posible para realizar la actividad de la mejor manera posible (Diario de campo – observación micro etnográfica, 2024).

“En la ejecución de la actividad, se respeta el punto de vista del compañero, se comprende la diferencia del otro, y se logra establecer un dialogo para culminar la actividad planteada”. (Diario de observación 3).

apoya el desarrollo de habilidades sociales y al mismo tiempo una herramienta que abre caminos de integración social y construcción de tejido socioafectivo.

El juego simboliza una ventana por donde el niño empieza a proyectar su vida, iniciando la construcción de sus procesos mentales que le permitirán comprender algunas de las acciones que desarrolla, otras las entenderá a través de la exploración y la experimentación

Para Kotter (1982) es una actividad e influencia que se desempeña voluntariamente en logro de los objetivos, para entenderse en un grupo pequeño, contiene voluntariamente buena influencia a la gente motivándola hacia la adquisición de las metas propuestas que correspondan al objetivo propuesto. Combs y Slaby (1977) definen la empatía como una habilidad innata que permite comprender y experimentar el punto de vista de otras personas, así como entender algunas de sus estructuras de pensamiento y sentimientos, sin necesariamente adoptar esta misma perspectiva.

Nota: Elaboración propia

Es claro que el juego, el niño puede expresarse libremente y crear las condiciones adecuadas para el intercambio comunicativo, aspecto importante en los procesos de socialización, construcción y valoración de su punto de vista y el de los otros compañeros que acompañan este proceso de construcción social en el marco de la interacción que se produce en el aula. Se asume entonces que la edad y la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños y niñas del preescolar, por ejemplo, requiere que se fomente con mayor énfasis el acato de la norma, a diferencia de otras etapas de la escuela primaria, por eso una estrategia de acompañamiento basada en el uso del juego debe ayudar a fijar la autoridad y definir el rol de todos los pares que integran el aula.

Se justifica entonces la inclusión del juego en el ámbito académico (Velásquez, 2010), y se resalta el valor de la comunicación positiva para construir conductas sociales asertivas (Garaigordobil, 2009). Todas estas características convierten al juego en un importante medio para la potenciación de las habilidades sociales de los alumnos en edad escolar. Resulta de suma importancia la introducción de actividades de juego en los programas educativos con el fin de potenciar en los educandos habilidades sociales.

Los resultados del ejercicio de observación y la posterior construcción de las fichas de seguimiento etnográfico, permiten reconocer aspectos fundamentales que se deben intervenir como el acompañamiento pedagógico soportado en los Pilares de la Educación Inicial, el valor de la mediación lúdica como acción transversal del currículo, el impacto de la estimulación y la competitividad, la creación de material concreto y el uso de recursos tecnológicos, como lo muestra la Tabla 2.

Tabla 2. Resultados y hallazgos del ejercicio investigativo

Resultado Hallazgo	Descripción	Soporte teórico
Acompañamiento pedagógico soportado en los Pilares de la Educación Inicial	Prevalen los Pilares de la Educación Inicial como un mecanismo de planeación y acompañamiento pedagógico que les permite a los niños y niñas relacionarse con el mundo para darle sentido y de este modo desarrollar la dimensión socio afectiva. Los cuatro pilares a los que se hace referencia son: la palabra para reinventar el mundo, el juego para recrearlo y la exploración del medio para descubrir el entorno.	Según las bases de Apoyo pedagógico en la política pública de primera infancia se proponen los pilares del trabajo pedagógico como aspectos elementos fundamentales que les permiten a los niños generar procesos de interacción y relacionarse con sus pares, con sus familiares y con el medio. Estas acciones son vitales dentro de su etapa de desarrollo.
La mediación lúdica: el juego como recurso pedagógico	El juego resulta fundamental para el desarrollo de competencias y la adquisición de habilidades en la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños y niñas del grado transición. El trabajo cooperativo, la autonomía, la creatividad y la ejercitación mental o física son solo algunas de las bondades que trae a los estudiantes la participación en actividades de aprendizaje asociadas a la interacción lúdica	Camargo, Frandiño, Cubillos y Chaves (2014), afirman que “El juego es reflejo de la cultura, de las dinámicas sociales de una comunidad, y en él las niñas y los niños representan las construcciones y desarrollos de su vida y contexto (p.11)
La exploración del medio como recurso para apropiarse del contexto	El entorno que rodea los niños y las niñas, ya que este es el principal universo de la exploración en la infancia, la realidad inmediata, susceptible de ser experimentada en su máxima riqueza. Los entornos son espacios físicos, sociales y culturales donde ellos interactúan y conocen el contexto que les rodea.	Según el Documento 24 del Ministerio de Educación Nacional La exploración del medio como estrategia pedagógica debe cumplir con: manipulación observación, experimentación, expresión verbal y expresión en lenguajes artísticos. Es así como los niños conocen el mundo, indagan por aquello que se presenta como desconocido y experimentan la aprensión de su significado de manera experiencial

Impacto de la estimulación , la competitividad y la motivación	El cerebro humano es una máquina poderosa que se encuentra abierta a los estímulos que provienen del medio o de la interacción social por eso los estímulos y la motivación permiten apoyar precisamente el desarrollo neurológico y físico de niños y niñas permitiéndoles evolucionar en sus habilidades y superar los obstáculos propios de su etapa de crecimiento	Según Blandón y Lanzas (2015) la estimulación y la motivación pueden entenderse como un conjunto de actividades con base científica y aplicada en forma sistémica y secuencial permiten desarrollar al máximo sus capacidades cognitivas, físicas y psíquicas y ayudar en el fortalecimiento de su autonomía.
Creación y uso de material concreto	El uso de material concreto está asociado con el desarrollo de habilidades en todas las áreas, pero especialmente favorece el aprendizaje lógico. La seriación, por ejemplo, es una de las capacidades que pueden adquirir los estudiantes, permitiéndoles agrupar objetos de su entorno según su tamaño. Para el uso de material concreto resultan determinantes el contexto y los recursos disponibles, de este modo, se forja un vínculo de identidad o pertenencia y se promueven acciones que favorezcan el reconocimiento de patrones de color o de forma o tamaño.	Vásquez, (2010), menciona que, para alcanzar los objetivos de formación con niños y niñas, pero además con aquellos estudiantes caracterizados con algún tipo de diversidad funcional, es necesario: tener claridad sobre sus necesidades y diseñar material concreto para la realización de las actividades, favoreciendo la apprehensión práctica de los conceptos
El uso de recursos y Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC)	Las TIC proporcionan el procesamiento, almacenamiento y recuperación de datos en diferentes medios digitales, convirtiéndose en un recurso que puede ser de gran impacto en algunos escenarios o limitado como en el caso del sector rural; sin embargo, antes de dominar los conceptos de informática, es importante que un niño comprenda cómo los datos se convierten en información y cómo la información es procesada para convertirla en conocimiento, al tiempo que desarrolla sus competencias digitales, que en este caso pueden estar asociadas con la gamificación..	Señala Prensky (2011) que una de las grandes diferencias entre enseñar en el siglo XXI y en el pasado es que en el pasado las cosas no cambiaban muy deprisa. Así que los profesores preparaban a sus alumnos para un mundo que era muy parecido a aquel en el que estaban viviendo. Pero esa situación ha cambiado de forma drástica. El mundo del futuro será radical mente distinto a aquel en el que los estudiantes se están formando y es preciso desarrollar todas las competencias necesarias para esa adaptación.

Nota: Elaboración propia

Resulta evidente luego del proceso de observación y seguimiento a través de las fichas etnográficas es la necesidad de asumir nuevas prácticas que integren metodologías innovadoras, donde el juego sea un componente importante de la praxis educativa. Al tratarse de un aula multigrado con estudiantes disímiles en sus procesos de aprendizaje y desarrollo, surgen alternativas lúdicas como el diseño de material concreto, el uso de piezas sueltas o material no específico, los cuentos motores y la gamificación de actividades que puedan ser realizadas de manera sincrónica con ayuda de elementos tecnológicos y plataformas digitales.

En un escenario ideal, el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que dan forma a un marco contextual donde se definen sus rasgos separadamente, es decir, el juego requiere ser valorado como una expresión del mundo cultural del estudiante que le permite dotarlo todo de significado, mientras la enseñanza amplía la experiencia de los niños y las niñas, haciendo posible su desarrollo y desde luego el aprendizaje.

La promoción de la competencia académica ha sido históricamente la prioridad de la escuela. Sin embargo, en las últimas décadas ha ido creciendo el interés por la salud emocional de los alumnos y la promoción de su adaptación social, a medida que los resultados de las investigaciones han ido demostrando que la conducta social juega un papel importante en la capacidad para prosperar en ambientes escolares (Cappadocia & Weiss, 2011). Esto quiere decir, que la competencia social está relacionada con el ajuste a las demandas de la situación escolar, las relaciones interpersonales, la salud emocional y la aceptación por parte de los compañeros (Losada et. al. 2017).

El análisis desarrollado da cuenta de aspectos importantes a la hora de asumir el juego como ruta pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales, otorgando relevancia a la

construcción de cada una de las competencias que apoyen la formación integral, pues en el momento trascendental en que se encuentra el país, es necesario transmitir a los actores de las comunidades educativas que su labor se debe encaminar hacia una formación cada vez más humana y reflexiva, donde se reconozca un espíritu crítico que aporte en la reconstrucción del tejido social, con sensibilidad y compromiso ciudadano, niños, niñas y jóvenes capaces de transformar su entorno (institución educativa, familia, comunidad, ciudad, país), desde una actitud de sana convivencia y reconciliación.

Aunque en la actualidad se siguen privilegiando metodologías y experiencias formativas tradicionalistas, son las experiencias investigativas las que permiten resignificar el papel del juego en el aula, su valor como promotor del trabajo cooperativo, permitiendo que los niños y niñas exploren el mundo, interactúen con sus pares, doten de sentido todo a su alrededor, no solo lo que hace parte del mundo tangible, también el mundo de las emociones y desarrollen principios y valores como la empatía, la solidaridad y el reconocimiento del otro. Incluso, tal como lo exponen García y Gil (1992), los padres como agentes de corresponsabilidad, tienen una percepción positiva frente al juego, toda vez que al momento de comprar juguetes o elementos de acción lúdica para sus hijos, optan por elementos que generen estimulación de la inteligencia y la creatividad, tanto a nivel cognitivo como psicomotor.

CONCLUSIONES

El juego es un agente movilizador de emociones y aprendizajes. El maestro debe asumir la labor de acompañamiento, en procura del orden y el cumplimiento de las normas establecidas; al mismo tiempo debe garantizar que exista un proceso formativo, permanente y continuo, para trascender la acción lúdica. En este sentido, son importantes los estímulos verbales, la motivación y el reconocimiento de los logros obtenidos en clave de aprendizaje.

El juego es una construcción social que apoya el desarrollo de competencias, por eso el uso de los recursos seleccionados para el trabajo dentro del aula deben tener una correspondencia con el nivel de los estudiantes. En el aula multigrado, estas alternativas deben ser mucho más amplias, para incluir las necesidades y capacidades de todos los estudiantes.

Dentro de la interpretación de las habilidades sociales generadas en la aplicación del juego como alternativa metodológica, y a la luz de las observaciones realizadas en el desarrollo de las actividades, se puede establecer que el juego constituye una importante herramienta de aprendizaje donde se privilegia el contenido por encima de los participantes, así como el logro colectivo, antes que el premio individual.

La escuela actual es un agente transformador, pese a que forma dentro de un modelo homogéneo. Es justo que se valore el impacto que tienen las estrategias pedagógicas, no solo en el aprendizaje, también el modelo sociocultural, es decir, que las habilidades que proyecta la escuela en los estudiantes, encuentren una aplicación real en el contexto inmediato, sobre todo en la resolución de problemas.

El juego como alternativa metodológica, permite que los estudiantes potencien las habilidades sociales. Omeñaca (2002) señala que los dos primeros ciclos de educación primaria representan, en gran medida, un momento de cambios en el desarrollo cognitivo, afectivo y social y de grandes avances en el ámbito social, etapas donde se articulan los primeros elementos constitutivos del pensamiento social y moral.

De igual manera, la implementación de esta alternativa pedagógica responde al compromiso señalado por Omeñaca: trataremos, en consecuencia, de incidir a través de la alternativa de Juego en la construcción de habilidades sociales en la aceptación del otro, la colaboración, la ayuda y la búsqueda del beneficio del grupo, e intentaremos que estos principios

se integren en la escala de valores de cada persona, máxime cuando el sentido ético comienza a ser más estable que en el periodo anterior.

En el caso del aula multigrado se deben mencionar los pilares de la educación inicial, porque si bien se conciben como principios orientadores para el acompañamiento durante las primeras etapas de desarrollo, las estrategias que acuden al juego, a la exploración del medio, al uso de la literatura como fuente de comunicación y reconocimiento y al arte, son indispensables para el quehacer en el aula durante toda la etapa de formación primaria y de este modo también generar procesos de autorregulación y metacognición para apoyar las posteriores etapas de desarrollo.

El juego es elemento indispensable en los aprendizajes, porque actúa como regulador de las emociones, del carácter y de la personalidad; por eso, la actividad lúdica ofrece múltiples posibilidades de transformación en el desarrollo y en la vida de los niños y niñas, aportando alegría, felicidad y diversión al aprendizaje; favoreciendo los intercambios sociales, desarrollando el trabajo en equipo, y facilitando actitudes de socialización (Batllori, 2000). Cada habilidad social empodera al estudiante como constructor activo de su propio conocimiento, revelando el impacto que tiene su contexto sobre la manera en la que se relaciona con el aprendizaje. Este aspecto refleja la necesidad de una reconfiguración pedagógica, donde aprender jugando sea considerado como una metodología formal y la acción lúdica se reivindique como un elemento necesario dentro del currículo.

Finalmente, generar espacios para la reflexión sobre las habilidades sociales entre el cuerpo docente, puede permitir que se promueva la flexibilización curricular como primera estrategia para vincular el juego de manera concreta en los procesos transversales de la escuela y de este modo, involucrar a estudiantes y padres de familia en la toma de decisiones, diseñando la escuela del

futuro, donde las habilidades prácticas, integradas a las habilidades sociales, sean la base para superar las dificultades.

REFERENCIAS

Acevedo Palacio, C y Londoño Calle, N. (2018). El juego en los diferentes contextos socioculturales: factor influyente en el desarrollo de habilidades sociales en la edad preescolar. Universidad Católica de Pereira. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10785/5532>

Batlloori Aguilà, J. (2000). Juegos para entrenar el cerebro: desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Narcea. <https://dialnet-unirioja-es.ponton.uva.es/servlet/libro?Codigo=5428>

Caballo V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI Editores. <https://ayudacontextos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/manual-de-evaluacion-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf>

Creswell, J. (2005). Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research. Upper Saddle River: Pearson Education. <https://www.scirp.org/reference/ReferencesPapers?ReferenceID=554097>

Cappadocia, M. C. & Weiss, J. A. (2011). Review of social skills training groups for youth with Asperger syndrome and high functioning autism. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 5(1), 70-78. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2010.04.001>

Combs, T.P, y Slaby, D.A. (1978). Social skills training with children. En B. Lahey y A. Kazdin. (Ed.), *Advances in clinical child psychology*. New York: Plenum Press. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/riai/article/view/4371>

Facettoni, N. G. (2020). El valor educativo del juego en la construcción ciudadana. *Lúdica pedagógica*, (32), 19,25. <https://revistas.upn.edu.co/index.php/LP/article/view/12178/11053>

Garaigordobil, M. (2009). *El juego en el niño equivale al trabajo en el adulto*. América Latina Unida. <http://americalatinaunida.wordpress.com/tag/juegos-competitivos/>

García, H. (2010) *Competencias docentes para el siglo XXI (Didáctica lúdica)*. Recuperado de <http://educativocarlos.blogspot.com/2010/01/competencias-docentes-para-el-siglo-XXI.html>

García Saiz, M. & Gil, F. (1992). Conceptos, supuestos y modelo explicativo de las habilidades sociales. En F. Gil, J. M^a. León & L. Jarana (Eds.), *Habilidades sociales y salud* (pp. 47-58). Madrid: Eudema.

Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza. <https://es.scribd.com/document/440486158/Johan-Huizinga-Homo-Ludens-pdf>

Kotter J.P. (1982) *The general managers*. New York: Free Press. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1415603>

López Imbacuán, E. C., & Delgado Sotelo, A. (2019). El juego como generador de aprendizaje en Preescolar. *Revista Criterios*, 20 (1), 203 - 218. Pasto, Colombia. <http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/Criterios/article/view/186>

Losada, L., Cejudo, J., Benito-Moreno, S. & Pérez-González, J. C. (2017). El cuestionario sociométrico Guess Who 4 como screening de la competencia social en educación primaria. *Universitas Psychologica*, 16(4) 1-19. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.cscs>

Omeñaca R, Ruiz J (1999). *Explorar, jugar, cooperar*. Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación. Barcelona: Paidotribo. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/58762>

Paredes Pintle, A. N. (2016). Planeación didáctica para desarrollar competencias en los niños de grupos multigrado en nivel preescolar. Tesis de Maestría. Puebla, México. p.108. <https://repositorio.iberopuebla.mx/handle/20.500.11777/2113>

Piñuel Raigada, J.L y J.L García y Lomas (2001). “Autopoiesis y comunicación”. Research group n° 51 (ISA) III congreso internacional de socio cibernética. León Guanajuato. https://www.academia.edu/6108085/Pinuel_Raigada_Analisis_Contenido

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (Doctoral dissertation), Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Rodríguez, C. (2013) habilidades sociales: educar para las relaciones sociales. Educa peques. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/habilidades-sociales-educar-ara-las-relaciones-sociales.html>

Spencer, L.M. Y Spencer, L.M. (1993) "Competence and Work. New York. Wiley and Sons. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1936029>

Sánchez, G.E. (2000). *El juego en la educación física básica, juegos pedagógicos y tradicionales*. Colombia: Kinesis. <https://tachh1.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/08/libro-el-juego-en-e-f-ilovepdf-compressed.pdf>

UNESCO. (1982). Conferencia Mundial sobre Las Políticas Culturales (MON-DIACULT). Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0005/000525/052505sb.pdf>

Velázquez C (2010). *Actividades, juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: INDE. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345741428042.pdf>

Vygotsky, L. (2000). El papel del juego en el desarrollo del niño. En L. Vygotsky, *El desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*, Barcelona, España: Crítica. <https://www.terciario.ememoa.esc.edu.ar/biblioteca/psicolog%20%20Vigotsky%20-%20El%20papel%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20del%20ni%C3%B1o%20cap%C3%ADtulo%207.pdf>