



**Análisis de emociones presentes en la elección de juegos tradicionales en niños de la
Ludoteca Beru en la Comunidad Indígena de Zaragoza perteneciente al Departamento de
Amazonas**

Brillitgleydis Martínez Benjumea

Universidad Antonio Nariño

Sede Leticia

Psicología

Facultad Psicología

Leticia – Colombia

2021

**Análisis de emociones presentes en la elección de juegos tradicionales en niños de la
Ludoteca Beru en la Comunidad Indígena de Zaragoza perteneciente al Departamento de
Amazonas**

Brillitgleydis Martínez Benjumea

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:

Psicóloga

Directora

Mg. Andreina Johana Bermudez Pacehco

Línea de Investigación:

Esperanza y vida: resiliencia y contextos psicosociales.

Universidad Antonio Nariño

Psicología

Facultad Psicología

Leticia – Colombia

2021

Nota de Aceptación

El trabajo de grado titulado

_____, Cumple con

los requisitos para optar

Al título de _____.

Firma del Tutor

Firma Jurado

Firma Jurado

Leticia, 22 de noviembre 2021.

Dedicatoria

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios ya que soy consciente que sin el nada de esto sería posible.

A mis padres Héctor Martínez y Madeleine Benjumea quienes con sus oraciones y apoyo me proporcionaron las herramientas necesarias para desarrollar este proceso que ha significado el caer y levantarme una y otra vez y ser consciente de que ellos no se apartan nunca de mi lado.

A mi hermano Jehovanny Andres Martínez quien con su compañía, regaños y ocurrencias generó momentos de infinita complicidad que me llenaron de fuerza y valentía para seguir el camino hacia convertirme en una profesional. A mi hermana y su familia quienes desde la distancia me llenaron de palabras de aliento durante el proceso.

En definitiva familia muchas gracias, los amo infinitamente.

A mi esposo Manuel Sánchez quien ha celebrado mis triunfos como propios y me ha brindado una mano amiga en momentos decisivos, gracias por ser parte de mi proceso, a mi hijo (a) que viene en camino por soportar esta montaña rusa de emociones y a mis amigas, Diana Lozano, Linda Ugarte y Nataly Churta por estar ahí durante todo este proceso, pasando buenos y malos momentos, pero sobre todo aprendiendo juntas.

Gracias a todos ustedes, Dios los bendiga siempre.

Agradecimientos

Le agradezco a Dios todo poderoso, por darme la vida y poder llegar hasta este punto de mi vida, como es la culminación de una larga carrera llena de éxitos y bendiciones. Le agradezco por darme la fuerza, la paciencia y las ganas de alcanzar esta meta; por guiarme en este camino que hoy es un sueño hecho realidad. Seguidamente, a la Universidad Antonio Nariño, sede Leticia, por abrir sus puertas a personas llenas de sueños, metas y ganas de adquirir conocimientos.

Agradezco a mis padres Héctor Martínez y Madeleine Benjumea, por su constancia, perseverancia y dedicación en este camino, que hoy brinda sus frutos. A la Psicóloga Andreina Bermudez, asesora, quien ha aportado sus conocimientos para el desarrollo de este Trabajo Especial de Grado.

Por último y no menos importante, agradezco a mis hermanos, amigos y demás familiares que han estado presentes en este proceso, apoyandome y motivandome al logro de este sueño tan anhelado, que es convertirme en Psicóloga.

Tabla de contenido

Introducción	9
1. Planteamiento del Problema	4
2. Objetivos	13
2.1. Objetivo General	13
2.2. Objetivos específicos.....	13
3. Justificación	14
4. Marco Teórico.....	17
4.1. Comunidades Indígenas Del Amazonas Colombiano.....	17
4.1.1. Aspectos geográficos	17
4.2. Ubicación-población-superficie-suelos	19
4.2.1. Jugos indígenas	20
4.3. Cultura, Material, Salud y Economía.....	21
4.4. Emoción	25
4.5. Definición de las emociones	25
4.5.1. Función de las emociones	26
4.6. Teorías de la emoción	28
4.6.1. Albert Ellis y Aron Beck.....	28
4.6.2. La teoría de H. Lovheim	29
4.6.3. Teoría tridimensional de W. Wundt y de H. Schlosberg	30
4.6.4. Teorías “Circumplejas” de J. Russell.....	30
4.6.5. Teoría de Watson y Tellegan. Modelo PANA.....	32
4.6.6. Teorías de Magda B. Arnold y de A. Lazarus	32
4.6.7. Teoría de Melanie Klein	33

4.6.8.	Teoría de Emilio Romero.....	34
4.7.	El Juego.....	34
4.7.1.	Función del juego.....	35
	Características del juego.....	35
4.7.2.	Teorías del Juego.....	36
4.7.3.	Evolución del juego.....	36
4.7.4.	Juego funcional, de juicio, estadio sensorio motor.....	37
4.7.5.	El juego simbólico.....	38
5.	Diseño Metodológico.....	40
5.1.	Tipo de Investigación.....	40
5.2.	Fuentes de Información.....	41
5.2.1.	Alcance de la Investigación.....	41
5.2.2.	Unidad de Análisis.....	42
5.2.3.	Unidad de Trabajo.....	42
5.2.4.	Técnica Muestral.....	42
5.2.5.	Aspectos éticos.....	51
6.	Presentación y Análisis De Resultados.....	52
7.	Conclusiones.....	57
8.	Recomendaciones.....	60
9.	Referencias Bibliográficas.....	61
10.	Anexos.....	69

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Juegos tradicionales en la región amazónica	23
Tabla 2. Emociones básicas	26
Tabla 3. Función de las emociones	27
Tabla 4. Nivel de valoración	33
Tabla 5. Características del juego	35
Tabla 6. Teorías psicológicas sobre el juego.	36
Tabla 7. Estadios evolutivos del juego según Piaget	36
Tabla 8. Fundamentos del diseño fenomenológico.....	41
Tabla 9. Unidad de trabajo.....	43
Tabla 10. Instrumento	47

Resumen

La presente investigación lleva como título Emociones que intervienen en la elección de juegos en niños de la Ludoteca Beru en la Comunidad Indígena de Zaragoza perteneciente al Departamento de Amazonas. La investigación busca describir las emociones que tienen los niños cuando eligen juegos en la ludoteca de la asociación misión infancia de la comunidad indígena de Zaragoza. Estas ludotecas de inversión extranjera en territorio indígena tienen como fin facilitar el desarrollo integral de los niños además de promover por medio de la elaboración de juguetes propios la apropiación de costumbre y prácticas culturales. En esta oportunidad, se establecen los objetivos específicos que acompañan el trabajo de investigación, por lo que realizan las siguientes acciones: revisión de la literatura que identifique aproximaciones a las emociones que experimentan los niños de 6 a 8 años de edad en la elección de juegos en la Ludoteca Beru (mariposa) de la comunidad indígena de Zaragoza, diseño y aplicación de una matriz analítica que identifica las emociones que intervienen en la elección de juego de los niños de la Ludoteca Beru de la comunidad indígena de Zaragoza, análisis de los datos obtenidos y elaboración de la descripción de los resultados y diseño de un plan de rotación de juegos en la ludoteca.

Una vez recolectados y analizados los datos es preciso afirmar que las emociones experimentadas por los niños asistentes a la ludoteca se encuentran enmarcadas principalmente en el placer y la activación, respecto a la dominancia se evidenciaron aspectos como la sumisión, la guianza y el temor lo que implica que la dominancia no es tan representativa y clara como el pacer y la activación.

Palabras clave: Selección, Ludoteca, juegos, emociones, emoji, niños.

Abstract

The present investigation is entitled Emotions that intervene in the choice of games in children of the Beru Ludoteca in the Indigenous Community of Zaragoza belonging to the Department of Amazonas. The research seeks to describe the emotions that children have when they choose games in the toy library of the mission childhood association of the indigenous community of Zaragoza. The purpose of these foreign investment toy libraries in indigenous territory is to facilitate the integral development of children in addition to promoting the appropriation of custom and cultural practices through the development of their own toys. On this occasion, it was possible to establish the specific objectives that accompany said research work, the following actions to be carried out can be found: Carry out a review of the literature that identifies approximations of the emotions experienced by children from 6 to 8 years of age in the choice of games in the Beru (butterfly) Ludoteca of the indigenous community of Zaragoza, Design and apply an analytical matrix that identifies the emotions that intervene in the choice of game of the children of the Beru Ludoteca of the indigenous community of Zaragoza, Analyze the data obtained and elaborate the description of the results and Design a game rotation plan in the toy library.

It can be considered that recreational activities and games have as a fundamental objective to create a space for entertainment and fun for children, in turn they generate challenges that allow the development of skill capacity in childhood and toy libraries have a beneficial effect on skills emotional, children experience a series of sensations through the selection of games.

Keywords: Selection, Playroom, games, emotions, emoji, kids.

Introducción

La investigación describe las emociones que tienen los niños cuando eligen juegos en la ludoteca Beru de la Asociación Misión Enfance de la comunidad indígena de Zaragoza. Estas ludotecas de inversión extranjera en territorio indígena, tienen como fin facilitar el desarrollo integral de los niños; además de promover por medio de la elaboración de juguetes propios la apropiación de costumbre y prácticas culturales, prácticas que dan cuenta de costumbres ritos y organización social que posee cada comunidad indígena.

Esta investigación tiene como objetivo describir las emociones que intervienen en la elección de juegos de niños de 6 a 8 años de edad, en la Ludoteca Beru (Mariposa) de la comunidad indígena de Zaragoza, a través de la implementación de una matriz analítica, que permitirá desarrollar un plan de rotación de juegos dentro de la ludoteca. Además de realizar un arduo proceso de investigación tanto del juego como de las emociones que sustentan las bases teóricas de la investigación.

Para lo cual se planteó un abordaje metodológico de corte cualitativo y de enfoque fenomenológico que da cuenta de los fenómenos percibidos por cada individuo, contando con una unidad de análisis de niños de 6 a 8 años de edad asistentes a la ludoteca, con una unidad de trabajo de 4 niños y 4 niñas para un total de 08 ocho niños, además de una técnica muestral por conveniencia (Crespo y Salamanca, 2007).

La recolección de datos se realizó por medio de la aplicación de una entrevista semi estructurada, que fue analizada mediante una matriz analítica que permitió obtener los resultados que dan respuesta a la pregunta problemática de esta investigación, permitiendo evidenciar que las emociones experimentadas por los niños asistentes a la ludoteca se encuentran enmarcadas principalmente en el placer y la activación, respecto a la dominancia se evidenciaron aspectos

como la sumisión, la guianza y el temor lo que implica que la dominancia no es tan representativa y clara como el pacer y la activación.

1. Planteamiento del Problema

El juego ofrece al individuo diversas experiencias de gran valor en el proceso de desarrollo integral, propiciando la adquisición de conocimiento y otorgando bienestar mediante la ejecución de actividades diversas que producen emociones tales como la alegría, el miedo, la sorpresa, el asco o aversión, ira, y la tristeza, todas estas emociones están presentes en el juego, de tal modo que la expresión de emociones se estimula. Asimismo la importancia que tiene el juego y las emociones en el individuo, no se hace esperar la teorización y la investigación de los mismos.

La infancia en los pueblos indígenas, según se ha dicho desde diversas vertientes, no tiene el mismo carácter ni relevancia que tiene en lo que se conoce como civilizaciones occidentales. La mayoría de los autores que han estudiado esta población en diversas disciplinas (antropología sociología) coinciden en que para las sociedades indígenas la infancia es un proceso psicológico y socialmente corto, pues tanto para hombre y mujer su función social requiere de un aprendizaje acelerado que lo prepare lo más rápido posible para hacerse autónomo, algo que sucede cuando los niños occidentales apenas están terminando la primaria.

Así es que en la población Tikuna, la menarquia (ritual de la pelazón) inicia la adultez a poco menos de los 12 años y para el caso del hombre las habilidades de cazar y la sensibilidad por la naturaleza, así como sus responsabilidades de hombre se le desenvuelven desde muy pequeño (Ringuelet et al., 2013).

El carácter comunitario de la vida indígena tiene que ver mucho en este proceso de maduración física y psicológica, pues en esta cultura, desde los 12 años de edad, ya los niños están preparados para tener una familia, debido a que su proceso de maduración se acelera, dado

a las precarias opciones de desarrollo que poseen dichas comunidades, las cuales se ven evidenciadas en el difícil acceso a educación de calidad, salud y servicios básicos.

A simple vista, los niños indígenas no juegan sino que van de aquí para allá, emulando a los padres y en otras ocasiones parece que fueran una bandada de niños que deambulan en aparente descuido, pero en realidad es lo contrario y se encuentran sobre el cuidado de muchos ojos que no los pierden de vista, lo cual forma parte de los procesos de crianza cuidado y desarrollo al interior de la comunidad, por lo tanto se cuenta con la mirada atenta de los adultos que desde sitios estratégicos vigilan el aparente deambular de los más pequeños.

Una gran diferencia de lo que se conoce en relación al acompañamiento de padres o cuidadores en niños occidentales, en las comunidades indígenas los niños realizan diferentes actividades en compañía de sus padres, entre ellas están: gastronomía autóctona de la región indígena, la agricultura, caza, pesca y la artesanía (Ministerio de Cultura, 2018).

Las comunidades indígenas administran sus propias vidas a través de las relaciones colectivas o grupales, esto con el propósito de tener control desde el punto de vista económico y político. Así mismo, se deduce que las poblaciones indígenas no tienen un fácil acceso a servicios públicos, atención de salud, a la religión, a diferentes medios de comunicación, a canales políticos y en este caso, se les hace complejo el acceso a una educación digna y la inserción en los diversos campos culturales (Martínez et al., 2017).

Por este tipo de desencuentro interpretativos en los que recaen unos y otros, a veces confrontándose, es que recientemente la dimensión de la lúdica indígena viene ganando importancia como tema de investigación. Necesariamente, los propios parámetros de análisis deben cuestionarse y alternarse entre lo convencional y lo crítico. Lo que significa, que si los niños indígenas que a nivel físico-motor dan muestras de alto desarrollo, estas muestras sean

comparados con una muestra de niños indígenas y no con muestras de niños occidentales, siendo estos últimos, más avanzados en lo que a cultura se refiere (Comisión Económica para América Latina y el Caribe-CEPAL, 2012).

Sin embargo, como producto de una larga exclusión de la comunidad indígena, se opaca la característica de la infancia indígena, resaltándola como una inteligencia más de las tantas descritas en el espectro Gardner, pues los niños blancos (o niños occidentales) continuaron teniendo mejores resultados en las inteligencias “escolares” no importando que no fueran tan hábiles como los niños indígenas. Debe repetirse que este aspecto del problema, es meramente teórico y que aún no se ha formulado del todo bien, lo que no quita que el juego del indígena, dimensión preparatoria para la vida, es también un juego ligado a su psicología.

Es por lo anterior, que se entiende que las investigaciones que se han analizado, muestran además, un patrón de desigualdad en el perjuicio de la niñez indígena, dado que son realmente alarmantes en los índices de pobreza extrema: la privación de la educación en todos sus niveles, el difícil acceso a las atenciones de salud, el desabastecimiento de agua potable, así como la difícil posibilidad de una vivienda digna.

Por tanto, resulta difícil hablar de juegos en niños indígenas, pues tiene importancia los intereses de inclusión social por parte de los gobiernos, ya que no se concibe la sensibilidad psicológica hacia los pueblos indígenas. Por ejemplo, en comunidades indígenas como las yaguas o ticunas, tienen por regla una crianza mancomunada interactiva, pero no invasiva del juego infantil.

Es así el caso de Zaragoza, donde se puede ver que los niños despiertan temprano y se reúnen para ir a jugar a la pesca, al fútbol o simplemente a explorar; y en todas esas actividades no se ve un adulto ejerciendo un tutorial, a veces incluso se puede diferenciar niños mayores

haciendo las veces de los adultos, y por ende por estas observaciones ligeras se juzga a las madres como descuidadas en la crianza. En realidad, en todos los movimientos del grupo de niños habrá por lo menos un adulto atento de lo que hacen.

Se trata de un pacto mancomunado de crianza que no invade el juego infantil, pues no lo interrumpe salvo para evitar riesgos que en realidad, a concepto de los adultos, representan amenazas, como por ejemplo que se inserten mucho en la selva o al río donde hay espíritus realmente peligrosos.

Las políticas estatales aun con buen empeño, tienden a dar por cierta la hipótesis de que la única vía de crianza es la de la unidad familia nuclear y por lo tanto, juzga de irresponsable si no ve a cada niño con su respectivo cuidador, además, se juzga peligroso asuntos que para el indígena no lo son, tales como el suelo, el río, los árboles, el aire libre. Desde luego que el Estado concluye necesario encauzar esta cultura descuidada, ya que, la Constitución Política de Colombia (1991), en su artículo 246, expresa que:

Las autoridades de los pueblos indígenas podrán ejercer funciones jurisdiccionales dentro de su ámbito territorial, de conformidad con sus propias normas y procedimientos, siempre que no sean contrarios a la Constitución y leyes de la República. La ley establecerá las formas de coordinación de esta jurisdicción especial con el sistema judicial nacional.

Por lo tanto, cuando se reúne a los niños en un salón, como pasa en la escuela, en el CDI o en la ludoteca, en realidad se operacionaliza en el indígena un modo desconectado de sus vivencias, es decir que el indígena pasa a pensar que se trata de una actividad de vínculo con occidente e inmediatamente abandona su visión de crianza mancomunada, pues ahora están en manos del gobierno y sus proyectos.

Las anteriores hipótesis son solo esbozos, hay mucha distancia por recorrer hasta que se formulen como conceptos, de tal modo que es una línea de pensamiento que problematiza los estudios indígenas desde una vertiente comprensiva de la realidad que viven los pueblos indígenas. A continuación una breve revisión de lo que se encontró como referencial, en la investigación que lleva por título Juegos Tradicionales y Autóctonos del Resguardo Indígena Cañomomo y Lomapieta, realizada en Colombia, el autor afirma que:

El juego en el niño indígena es espontáneo y autónomo, en él se maneja su forma de juego y de esta manera se controla la intensidad y pasión desmedida que envuelve a todos los que participan, son dueños de sus propias reglas y condiciones. (Guevara, 2009, p. 38)

De tal modo que, el niño indígena posee una forma independiente de expresar las emociones involucradas en el juego, lo cual le permite crear sus propias reglas y condiciones a medida que interactúa con sus pares, siendo el otro partícipe de decisiones, adiciones o modificaciones presentes en el tiempo de juego.

Por lo que, jugando e interactuando con los otros se está inmerso en la civilización, en la cultura y el quehacer diario de la comunidad a la cual se pertenece, al formar parte de las actividades que se desarrollan a diario, y que de una u otra forma son reproducidas por medio del juego, lo que genera un enriquecimiento cultural y la transmisión de saberes y formas de hacer determinadas actividades. El juego además de ser lúdico y creativo, es un espacio de aprendizaje, donde se razona, construye y enriquece el conocimiento sociocultural, y una excelente forma de utilizar el tiempo libre.

Dicha investigación obtiene como resultado que en este resguardo no existen juegos propios o nativos por parte de los indígenas de este resguardo, contrario a ello se encontraron juegos tradicionales de la región que obedecen a la colonización y mandato de los españoles,

pues a ellos durante la época de conquista no se les permitió cultivar sus propias costumbres (Guevara, 2009).

El desarrollo de investigaciones que den cuenta de juegos autóctonos en la Amazonia, es escaso en los países de habla hispana, pero Brasil ha realizado un importante trabajo investigativo que da cuenta de diversos aspectos de la vida, costumbres y demás de los pueblos indígenas.

Por otra parte, en la investigación que lleva por título: *Jogos Autóctonos Ticunas la Perspectiva dos Povos Indígenas da Região Amazônica Colombiana*, su autor afirma que:

El juego es una actividad u ocupación voluntaria, ejercida en un cierto nivel de tiempo y espacio, de acuerdo con reglas libremente acordadas y absolutamente obligatorias"; sin embargo, la presencia de un final determinado en el juego provoca que el desarrollo de la actividad en sí se inserte en un espacio emocional diferente de las prácticas normales de la vida cotidiana. (Canón, 2015, p. 27)

Al ser el juego una actividad que permite su elección al azar e involucra un componente emocional en las actividades que desean realizar, el niño tiene la libertad de crear sus propias reglas y desafíos haciendo de ellas una actividad que genera placer.

Este placer se expresa por medio de las emociones que tienen un papel importante para el ser humano, dado que con ellas se experimenta desde el enojo hasta la felicidad, de tal forma que el reír, disfrutar y experimentar sensaciones placenteras y displacenteras está ligado al desarrollo innato del ser humano, desarrollo que ha permitido comprender la dinámica de la vida, las formas requeridas para conservar la especie y para mantenerse vivo.

El desarrollo emocional presente en el ser humano involucra diversas formas de sentir, hacer y percibir. El juego es una de las formas en la que es posible experimentar emociones; por

lo tanto, se reacciona ante factores externos que las estimulan y permite tomar una serie de decisiones en diversos ámbitos, por este motivo, se genera la necesidad de investigar cómo intervienen las emociones en la elección del juego.

Vale la pena mencionar, que el proceso investigativo de los temas concernientes a esta investigación, aterrizados a la población indígena del territorio colombiano, ha sido poco explorada y documentada, siendo la investigación de Canón (2015) una de las importantes y relevantes para este estudio, ya que expresa elementos importantes para la elaboración de la presente investigación.

Además, las emociones movilizan al ser humano, por lo tanto, están involucradas en la elección de juego en niños, así que, la motivación para ejecutar determinado juego podría estar relacionada con muchos factores, entre ellos el género; debido a que desde muy temprana edad, el ser humano es influenciado por sus progenitores, instituciones y familia, en relación con los elementos de juego apropiados o adecuados para un niño o niña; es decir, se empieza a generar una preferencia y unos conceptos que derivan en emociones positivas o negativas que son expresadas de forma espontánea.

En la comunidad indígena de Zaragoza, se cuenta con una ludoteca llamada Beru, que en lengua ticuna significa Mariposa, dotada con juegos y juguetes que responden a las etapas del desarrollo de los individuos, en la cual los niños juegan a diario, comparten, ríen y son espontáneos.

Además de jugar con los elementos que se encuentran en la ludoteca, utilizan los árboles, el río y las playas que sirven como escenarios de libre expresión y desarrollo. Jugar en la ludoteca implica integrar al juego nuevas formas y nuevos elementos como: juguetes, aprendizaje de reglas de cuidado, higiene y manipulación de los elementos que allí se encuentran

y que se van incorporando lentamente en el juego, permitiendo así que los niños exploren nuevas formas de jugar e interactuar, al tiempo que se va evidenciando la preferencia por determinados juegos, debido a la frecuencia con la que son utilizados y la no integración de otros que están dispuestos para su uso.

De tal modo, que la descripción de las emociones que intervienen en el proceso de elección de juego en el marco de la Ludoteca Beru de la comunidad indígena de Zaragoza, se pretende poner en perspectiva dos elementos: la emoción y el juego.

Definitivamente, la elección de un juego implica relaciones psicológicas; en el caso de las ludotecas, indican cómo se relacionan los niños al momento de elegir un juego determinado, entre estas como se interrelacionan con el entorno occidental. Hay mucho de ello descrito para el contacto de indígenas con otras estructuras occidentales, como la escuela, por ejemplo Paladino (2008) habla de los estudiantes tikunas que van a la ciudad a estudiar y no quieren volver.

También hay que ver la conciencia que la misma comunidad tiene de la ludoteca, qué tan interesados están en ella, en los beneficios que trae la estimulación lúdica de ciertas competencias cognitivas, si estas son débiles en ellos y fuertes en los occidentales, si están encaminadas a generar o potenciar hábiles en la técnica y tecnología, si se esta realizado de la forma y con los con los juegos o elementos correctos.

Ademas de tener en cuenta si es adecuado o no apuntar a la estimulación de niños hábiles en competencias como la lógica formal y el razonamiento lógico, ya que para desarrollar sus altas competencias visomotoras inherentes a su cultura, ya tienen el método, el lugar y los maestros: la selva. Éticamente es más responsable esta vía, la de permitir que estas elecciones de estructuras sean propias y de conciencia, que las instaladas como verdaderas sin haber probado que lo son.

Por lo tanto la pregunta problematizadora de la presente investigación es: ¿Cuáles son las emociones que intervienen en la elección de juego de los niños de la Ludoteca Beru de la comunidad indígena de Zaragoza-Amazonas?

2. Objetivos

2.1. Objetivo General

Describir las emociones que intervienen en la elección de juegos en niños de 6 a 8 años de edad, en la Ludoteca Beru (mariposa) de la comunidad indígena de Zaragoza, a través de la implementación de una matriz analítica que permitirá desarrollar un plan de rotación de juegos dentro de la ludoteca.

2.2. Objetivos específicos

- Realizar revisión de la literatura que identifique aproximaciones a las emociones que experimentan los niños de 6 a 8 años de edad en la elección de juegos en la Ludoteca Beru (mariposa) de la comunidad indígena de Zaragoza.
- Diseñar y aplicar una matriz analítica que identifique las emociones que intervienen en la elección de juego de los niños de la Ludoteca Beru de la comunidad indígena de Zaragoza.
- Analizar los datos obtenidos y elaborar la descripción de los resultados.
- Diseñar un plan de rotación de juegos en la Ludoteca Beru

3. Justificación

Definitivamente el juego es la forma más placentera que posee el individuo para adentrarse en el mundo del arte y la ciencia, generando la adquisición de símbolos, así como la liberación total. El juego es la experiencia cultural por excelencia, pues a partir de ella se establecen las bases que luego se convierten en prácticas y estas a su vez en conocimientos sociales, en psicología de las personas y de los pueblos. Su relación con el juego y con el mundo comienza en un aspecto plenamente observable y descriptible: las emociones. Y es en la infancia donde más se palpa debido a que se cuentan con toda la libertad de delimitar los elementos, tiempo y acciones a desarrollar; por lo tanto, es muy útil preguntar por los cambios emocionales que llevan al niño y a la niña a jugar o no con determinados elementos.

La investigación busca describir las emociones que tienen los niños cuando eligen juegos en la ludoteca de la asociación misión infancia de la comunidad indígena de Zaragoza. Estas ludotecas de inversión extranjera en territorio indígena tienen como fin facilitar el desarrollo integral de los niños además de promover por medio de la elaboración de juguetes propios la apropiación de costumbre y prácticas culturales. Comunidades como las de Zaragoza valoran mucho el trabajo realizado por instituciones como la que realiza la ludoteca, la escuela y la iglesia, pero también les interesa que lo que se haga en su territorio respete sus saberes, por lo que nada ni nadie debe ignorar este principio constitucionalmente legítimo. Para la psicología social de los pueblos, en permanente confrontación con la modernidad esto es importantísimo, pues se trata de hacer sobrevivir su patrimonio cultural por medio de estructuras completamente externas, como en efecto es una ludoteca - que aun cuando son reflexivas insisten los líderes indígenas- no significa que realmente comprendan la situación, de todos modos en estas ludotecas y su modo de funcionar en las comunidades indígenas, circula la dimensión del juego y

la lúdica indígena, brindando a la psicología un espacio propicio para cuestionar sus marcos teóricos, en un espacio epistémicamente distinto. Abordar el juego indígena en una ludoteca interesada en promover prácticas ticunas es una oportunidad para interpretar desde un enfoque fenomenológico una realidad distinta, y ello se considera la principal justificación del presente trabajo, pues le brinda a la experiencia objetiva justicia.

La construcción de este análisis se dirige a la existencia de juegos indígenas y sus fuertes divergencias del sentido dominante del juego en la literatura académica, ya que la comprensión de la dinámica del juego presente en las comunidades indígenas difiere en gran medida de lo observado habitualmente en otras poblaciones.

Pero ha sido desde la antropología que se han venido realizando acercamientos importantes a las implicaciones de construcción y organización social que dan cuenta de la riqueza cultural de una comunidad, de tal forma que los juegos forman parte del patrimonio material e inmaterial de las sociedades y culturas.

Ellos se realizan con el propósito de sentir placer, de la sensibilidad y de las emociones, residiendo la esencia del juego en su intensidad, fascinación y capacidad de excitar, expresadas por la incertidumbre, casualidad y por reunir valores culturales importantes, que constituyen la identidad de grupos (Caillis, 1986, Huizinga, 1993; Ferreira, 2002).

Otro motivo para realizar este proyecto de investigación relacionado con las emociones y el juego radica en la posibilidad de plantear preguntas fundamentales relacionadas con la estructura y funcionamiento de la ludoteca en territorio indígena una vez obtenidos los resultados del análisis de los datos recabados, una de esas preguntas puede ser la siguiente: ¿Son pertinentes los juguetes y la estructura de funcionamiento que ofrecen las ludotecas en territorio indígena?.

Lo cual hace imperante el abordaje investigativo de los procesos que se desarrollan al interior de las comunidades indígenas, procesos autóctonos y aquellos procesos que van de la mano con procesos occidentales los que de una u otra forma influyen o determinan la continuidad, fortalecimiento o decrecimiento de las usos y costumbres de los pueblos indígenas, lo que puede derivar en la profundización, teorización y visibilización del poco explorado proceso académico de los pueblos indígenas.

Por otra parte, es muy grato abordar teorías de la emoción como la de Mehrabian y Russell (1974 como se citó en Gurvindo, 1989) en la que se plantean las tres dimensiones psicológicas de estudio, que son: placer, activación y dominancia base de las emociones. Éstas en conjunto con el juego contribuyen de forma importante al estudio mental y emocional, tanto individual, como colectivo.

Resulta interesante ver si esta comprensión constituye un aporte significativo a la teoría tridimensional antes mencionada desde la psicología, pero sobre todo si resulta un abordaje respetuoso con el pueblo indígena ticuna, una nación de más de 45.000 personas.

4. Marco Teórico

4.1. Comunidades Indígenas Del Amazonas Colombiano

4.1.1. Aspectos geográficos

Existen dos grupos étnicos en el Amazonas, en la parte norte los Uitoto y hacia el sur los Tikuna. En las cercanías de Leticia están presente el grupo Yagua y Kokama, estos se encuentran muy cerca del en la zona limítrofe con Perú. El grupo Tikuna se ubican en el sur de la Amazonia en el Río Cothué, como también las siguientes zonas: Caño Ventura, Santa Lucía, Buenos Aires (Arango, 1998, como se cito en Sánchez y Gutiérrez, 2000).

Los Cocama viven cerca de Leticia, en San José del Río e Isla Ronda, en Puerto Nariño (en el resguardo del mismo nombre), en el resguardo de Las Playas y a lo largo del río Putumayo en pequeños asentamientos. Por su parte los Yagua ocupan un área que se extiende entre el río Putumayo y el Yavarí en la frontera entre Perú y Brasil (Arango, 1998, como se citó en Sánchez y Gutiérrez, 2000).

Esta investigación se desarrollara en la comunidad indígena de Zaragoza ubicada a 42 kilómetros de la ciudad de Leticia vía fluvial, en motor rápido, con un recorrido aproximado de 90 minutos por el río Amazonas.

Ahora bien, la historia del pueblo Tikuna, otros autores relatan que:

Este grupo se encontraban en las cercanías de los ríos Atacuarí, Loreto-Yacú y Marinacu. Finalizando el siglo XIX, llegaron los primeros migrantes de esta religión, fueron los creadores de la población mestizo y de las misiones católicas en dichas localidades.

Durante en ese mismo periodo ocurrieron muchos conflictos sociales entre esos se puede resaltar el problema colombo-peruano y la explotación cauchera. A principio del siglo

XX muchos grupos indígenas participaron como mano de obra en las bonanzas de extracción de madera, pieles y coca. (MinCultura, 2009, como se citó en Vargas, 2012)

De acuerdo con lo anterior, se puede decir que a raíz de la bonanza, la explotación cauchera, la cultivación de coca, la extracción de maderas y pieles, la ubicación de esta comunidad fue obligada a ser cambiada, acercadas más a la población urbana y de cierto modo separadas como tal de su familia, cultura, y pautas de vida, para ser adaptados a lo que conllevaba la migración de su comunidad de origen.

Dentro del grupo Tikuna se destacan dos héroes; el primero corresponde a Yoi, esta se caracteriza por ser un héroe civilizador, elaboro leyes e implemento costumbres, teniendo como fundamento las principales características culturales en el ámbito social. El segundo héroe se identifica como Ipi, por su parte, se caracteriza por ser un héroe que no sigue instrucciones, desobediente, terco e intransigente (Arango y Sánchez, 1997, p.7).

Así mismo, dentro de las creencias de todo pueblo indígena se encuentra variedades de historias que para ellos son de tal importancia que lo hace diferentes a cualquier otro tipo de población étnica, en la cual se relata la creación y resurgimiento los tikunas como un pueblo indígena con creencias y culturas diferentes a las otras pero que los identifica como indígenas orgullosos de sus ancestros y sus historias.

Con respecto a la economía del pueblo Tikuna, practican la horticultura rudimentaria de roza, tala y quema, en terrenos denominados chagras, así como la caza, pesca y recolección de frutos silvestres y en menor medida el comercio de sus productos y artesanías, constituyen la base de su economía. Los principales productos de cultivo son la yuca dulce, yuca amarga o brava, maíz, plátano, ñame, umarí, caimo y frutales como la piña.

Además, el trabajo se divide por sexo, el hombre se dedica a la caza, pesca, tumba, quema y preparación de la chagra para cultivo, en ocasiones trabaja como jornalero, mientras las mujeres se dedican a las actividades del hogar, crianza de los niños, cultivo de la chagra. Comparten las actividades de cosecha y fabricación de artesanías (Instituto Colombiano de Reforma Agraria, 1983, como se cito en Bolívar, 2016).

La comunidad indígena de Zaragoza se reconoce como resguardo indígena desde el 15 de abril de 1982 según Resolución número 060 del 21 de septiembre de 1983, de acuerdo con el memorando N° 0228 expedido por el Instituto Colombiano de la Reforma Agraria, que estipula la división de reservas y resguardos indígenas a nombre de las comunidades tikunas, Macedonia, Vergel y Zaragoza, en Leticia – Amazonas. Antes de la realización de la división de tierras se hizo un análisis social, económicos y jurídico en que se encontraban actualmente esas familias indígenas, de acuerdo al informa realizado y presentado por funcionarios del Instituto.

4.2.Ubicación-población-superficie-suelos

De acuerdo a la resolución número 060 del 23 de septiembre de 1983, las comunidades o resguardos mencionados hacen parte de cuatro veredas y una isla localizada al margen izquierdo del Rio Amazonas en sentido contrario al curso del agua en territorio Colombiano, dichas comunidades llevan por nombre: Mocagua, Macedonia, Vergel y Zaragoza, pertenecientes al municipio de Leticia y custodiadas o adjudicadas a la estación de policía de Santa Sofía, estas comunidades están ubicadas entre 30 a 50 kilómetros de la ciudad de Leticia.

De acuerdo con la Agenda Nacional de Tierras- INCORA (1983) en el momento de la adjudicación de territorios o de división de los mismos:

La población de esas cuatro comunidades indígenas era de 721 personas nucleadas en 131 familias, con un promedio de 5.5 individuos por familias. El total de hombres son de 384 que representa el 53.25% del total, las mujeres eran minorías, con 337 personas, que corresponden al 46.74%. La composición de la población infantil oscila de 0 a 14 años y cuenta con una integración de 353 representantes, formando el 49% del total; la fuerza laboral o personas en capacidad activa son 332 que conforman el 46.7% y los ancianos solo conforman el 3.5 % de la población. (Instituto Colombiano de la Reforma Agraria- INCORA, 1983).

En la actualidad la población de cada una de estas comunidades ha aumentado considerablemente.

En relación a los suelos de la región Amazónica y siguiendo lo expuesto por el INCORA (1983) estos son variados y presentan características diversas al impacto tecnológico y de condiciones climatologías sobresalientes en la región, ya que los suelos son de origen pleistoceno, sedimentarios y de baja fertilidad en las zonas que no son de vega (Gutiérrez, 2019).

4.2.1. Jugos indígenas

Una vez descritos los aspectos geográficos y culturales se hace necesario conocer cuáles son los juegos autóctonos o tradicionales de las comunidades indígenas del amazonas y específicamente los juegos que se practican en la comunidad indígena de Zaragoza.

Una de las características principales de los juegos practicados por los pueblos indígenas es que no son una competición, sino una verdadera fiesta con muchos rituales, en los que la identidad cultural de cada etnia está representada.

En los juegos indígenas no hay un premio para el equipo vencedor, el mejor trofeo que ellos reciben es la propia convivencia y el encuentro con los hermanos que viven en zonas lejanas. Los Juegos buscan la reafirmación de su propia cultura y sus celebraciones se realizan en encuentros anuales, regionales y estatales (Hernandez et al., 2009).

4.3.Cultura, Material, Salud y Economía

En atención a este punto, se puede resaltar que las cosmovisiones y tradiciones indígenas están llenas de referencias, símbolos y significados relacionados con las especies y los procesos biológicos. Por tal razón es común encontrarse con diferencias marcadas en relación a los procesos sociales y culturales practicados por estas comunidades en relación a lo que practica comúnmente el blanco (Ortiz, 2013).

La amazonia colombiana cuenta con 32 grupos indígenas que habitan la región, quienes conviven en armonía con el ecosistema mayormente de selva tropical, su sustento depende en su totalidad de los recursos que les provee la selva. Para contar con los alimentos que la selva produce recurren a los cultivos, los cuales se denominan chagras, además de recolectar frutos de los árboles que abastecen la selva, también obtienen medicinas de los árboles y plantas gracias a los conocimientos ancestrales que poseen. Cuentan con un sistema de viviendas que se ajustan a las condiciones del contexto en el cual viven.

Pero su alimentación no es solo a base de frutas y vegetales, para obtener proteína practican la caza y la pesca por medio de lo cual complementan su alimentación.

Vale la pena mencionar que los pueblos indígenas poseen ciertas afinidades culturales lo que les permite relacionarse entre sí y trabajar en pro de la conservación de la cultura y el territorio.

En su sistema cultural la maloca es un espacio masculino que integra lo natural y lo social, según De la Hoz (1998) manifiesta que:

Es un espacio donde se vive, se narra y se transforma el mundo. Cada maloca hace parte de una red de malocas con relaciones de intercambio en donde cada jefe de maloca o dueño, se comunica con sus iguales, y entre ellos mantienen un modo de producción y reproducción, que garantiza la realización de su calidad civilizadora (p.15).

Es en este espacio donde se adelantan los rituales y demás aspectos concernientes a la cosmovisión de la comunidad.

Por su parte la chagra es un espacio femenino donde se extienden y consolidada las relaciones entre la naturaleza y la sociedad. Es en este espacio donde los integrantes de la comunidad cultivan sus alimentos, en esta caso lo predomina es la yuca, con es la materia prima de una amplia gama de alimentos consumidos por la comunidad. La chagra es el lugar de la comida cultivada, de la posibilidad de permanecer, de crecer y de multiplicarse (De la Hoz, 1998).

Las viviendas utilizadas por los habitantes de la comunidad son en plataformas rectangulares sobre pilotes de un metro y medio, con paredes de tablas y techo de zinc o de paja. Generalmente tienen 2 habitaciones, aunque existen algunas de tres o cuatro, con un amplio salón; la ventilación es buena, la cocina está construida a un lado del cuerpo principal de la casa y consiste en un fogón grande y dispuesto especialmente la fariña, el fogón se encuentra en una superficie a nivel superior, sobre una tarima de tierra aprisionada (Instituto Colombiano de Reforma Agraria, 1983).

Los primeros escritos o relatos que hacen referencia al juego en la región data del siglo XVI realizado por los cristianos misioneros en el territorio, dichos escritos expresaban que la

vida de las comunidades indígenas estaba desprovista de los valores que profesaba, además de describir que los juegos estaban integrados en los procesos rituales y ceremoniales de la comunidad, es importante mencionar que los juegos fueron evolucionado en la medida en que las comunidades tenían contacto con otras culturas y sobre todo adquirieran un poco de violencia al tener contacto con las sangrientas guerras que vivieron, también ha influido de forma significativa el contacto con occidente.

Según Hernández et al. (2009) definen el juego indígena como “actividades corporales, con características de recreación, los cuales pasan a través de mitos, los valores culturales, y por lo tanto, pertenecen al mundo material e inmaterial de cada etnia” (p. 3).

Estos juegos que mueven el cuerpo y que se relacionan con la cosmovisión de las comunidades permite además la preparación de los jóvenes para la vida adulta. Es por ello que jugar en el marco de las comunidades indígenas es estar inmerso en una competencia sin competición, suena un poco extraño pero da cuenta de la motivación de juego de los indígenas que vas más allá de ganar un premio, lo que se pretende es compartir, divertirse e interactuar con aquellos amigos y familiares que se mantienen lejos.

Tabla 1.

Juegos tradicionales en la región amazónica

Juegos tradicionales de la amazonia colombiana	
Carrera de varas	Carrera de velocidad disputada entre dos equipos que se relevan pasándose una vara de bambú. Cada equipo, está por cuatro atletas. Se disputa en círculos, teniendo que dar el número de vueltas convenido, quedando

	vencedor el que llegue antes al final, con la vara de bambú.
Arco y flecha	Consiste en disparar en dirección a un blanco situado a 30 metros, generalmente con la forma de pez, cada una de las partes del pez, tiene una puntuación. El tamaño del arco y la flecha no está estandarizado debido a que cada participante fabrica sus elementos.
Lanzamiento de lanza	Practicado en su mayoría por hombres, este juego consiste en tirar la lanza, intentando conseguir la máxima distancia posible.
Carreras	Carreras de velocidad cuyas distancias son variadas, participan hombres y mujeres.
La sogá	Se juega por equipos que pueden ser mixtos, los participantes se ubican en fila, para sujetar la cuerda, de forma que los equipos queden uno frente al otro, se debe tirar de la cuerda, cada equipo tira en un sentido diferente, hasta lograr que el equipo contrario traspase la zona delimitada.
Carrera de canoas	Es una carrera que se disputa en el río, quebradas y lagos, que tiene como objetivo recorrer la distancia fijada en el menor tiempo posible. Pueden participar hombres y mujeres.
Natación	Estos juegos pueden ser encaminados a dos objetivos, la resistencia o la distancia, tienen como escenario el río, las quebradas o los lagos, participan hombres y mujeres.
Cerbatana	La cerbatana es un arma artesanal, semejante a un tubo largo de aproximadamente 2,5 metros de largo. Fabricada de madera, con un orificio en el cual se coloca una flecha de aproximadamente 15 cm. Su uso ha sido históricamente para la cacería. Este juego consiste en lanzar la flecha introducida en la cerbatana y dar en el blanco, por lo general una sandía ubicada a ciertos metros distancia (concertados por los jugadores), gana quien ponga más flechas en el blanco.

Nota: Ruiz (2016)

4.4.Emoción

Las emociones hacen parte del diario vivir de los seres humanos propiciando una amplia serie de experiencias placentera y otras no tanto, al ser inherentes al ser humano las emociones, sus funciones y características han representado un amplio tema de estudio a lo largo de la historia, al punto que unificar criterios y establecer una definición ha sido complejo.

4.5.Definición de las emociones

Para comprender que es la emoción es necesario revisar una serie de definiciones dadas por diversos autores a lo largo de la historia, aunque las definiciones han sido diversas la mayoría de las mismas según Vilaró (2014) expresa que la emoción es un “impulso neutral que nos da vida para seguir haciendo en la vida” (p.10). Es decir, que las emociones son aquellas que nos permiten mantenernos alerta ante las diversas circunstancias que presenta la vida.

A continuación se darán a conocer algunas definiciones sobre emoción.

La de la Real Academia Española [RAE](2001) define emoción como “Alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática” (párr. 1)

En base a lo anterior, otro autor expresa que, la emoción representan:

Una energía codificada en ciertos circuitos neuronales localizados en zonas profundas de nuestro cerebro (en el sistema límbico) que nos mueve y nos empuja a vivir, a querer estar vivos en interacción constante con el mundo y nosotros mismos. Circuitos que, mientras estamos despiertos, se encuentran siempre activos, en alerta, y nos ayudan a distinguir estímulos importantes para nuestra supervivencia (Mora 2011, p. 10).

Por otra parte, define la emoción como ‘una experiencia corporal viva, veraz, situada y transitoria que impregna el flujo de conciencia de una persona, que es percibida en el interior de y recorriendo el cuerpo, y que, durante el trascurso de su vivencia, sume a la persona y a sus acompañantes en una realidad nueva y transformada la realidad de un mundo constituido por la experiencia emocional (Denzin, 1984, como se citó en Bericat, 2012, p.1)

Según Goleman, (1999, como se citó en Cossini, 2017, p. 181) describe las emociones básicas de la siguiente manera:

Tabla 2.

Emociones básicas

Emoción primitiva	Emociones de la misma familia
Ira	Rabia, enojo, resentimiento, furia, exasperación, indignación, actitud, animosidad, irritabilidad, hostilidad y, en caso extremo, odio y violencia
Tristeza	Aflicción, pena, desconsuelo, pesimismo, melancolía, autocompasión, soledad, desaliento, desesperación y. en caso patológico, depresión grave
Miedo	Ansiedad, aprensión, temor, preocupación, consternación, inquietud, desasosiego, Incertidumbre, nerviosismo, angustia, susto, terror y. en el caso de que sea psicopatológico, fobia y pánico.
Alegría	Felicidad, gozo, tranquilidad, contento, beatitud, deleite, diversión, dignidad, placer sensual, estremecimiento, raptó, gratificación, satisfacción, euforia, capricho, éxtasis y. en caso extremo, manía.
Amor	Aceptación, cordialidad, confianza, amabilidad, afinidad, devoción, adoración, enamoramiento Y ágape.
Sorpresa	Sobresalto, asombro, desconcierto, admiración.
Aversión	Desprecio, desdén, displicencia, asco, antipatía, disgusto y repugnancia.
Vergüenza	Culpa, perplejidad, desazón, remordimiento, humillación, pesar y aflicción.

Nota: Goleman (1999)

4.5.1. Función de las emociones

Las emociones cumplen diversas funciones en los seres humanos, Mora (2008) sostiene que dichas funciones son siete: las cuales se describen en la siguiente tabla.

Tabla 3.

Función de las emociones.

Función de las emociones según Mora (2008)
Las emociones ayudan a evitar estímulos negativos como el dolor, a conseguir estímulos positivos como el alimento o recompensas como el amor. De esta forma se obtiene la motivación suficiente para la supervivencia. Gracias a las emociones las respuestas del individuo ante los estímulos se adapte en función del tipo de emoción que le provoca.
Las emociones sirven de activación a nivel general del sistema cerebral. Esto hace que el individuo reaccione a nivel general.
Las emociones mantiene el interés por descubrir cosas y situaciones nuevas. Estos nuevos descubrimientos hacen que el marco de seguridad para la supervivencia del individuo se amplíe.
Las emociones son un lenguaje rápido y efectivo. Las emociones se expresan a nivel corporal y esto hace que las otras personas enseguida entiendan lo que está sintiendo.
Las emociones ayudan a almacenar y evocar de forma más afectiva recuerdos en la memoria.
Las emociones trabajan conjuntamente con la razón y hacen que la persona tome decisiones de forma consciente, pero utilizando la cognición y la emoción.

Nota: Vilaro (2014, p. 13).

Como se evidencia en la tabla, las emociones forman parte fundamental de la vida de los seres humanos ya que implica diversas dimensiones del ser.

4.6. Teorías de la emoción

4.6.1. *Albert Ellis y Aron Beck*

Vale la pena mencionar que la teoría desarrollada por Albert Ellis y Aron Beck ha servido como principios para la creación de escuelas que han propiciado aportes significativos al enfoque cognitivo conductual, debido a que plantean un marco teórico-metodológico unificado (Prieto, 2015).

Por su parte, Ellis (1974, como se citó en Hernández, 2013) manifiesta que “ el individuo experimenta conductas o emociones que no son adecuadas para el contexto o la situación” (p.6). Por ende este pensamiento genera que el individuo piense que algo o alguien debería ser diferente, por lo que le otorga características horribles, haciéndolo insoportable y generando reprobación que a su vez justifica una serie de emociones, actitudes y acciones hacia la persona u objeto.

Así mismo, Aaron Beck en su teoría llamada terapia cognitiva, sostiene que las emociones, pensamiento y conductas disfuncionales hacen parte de psicopatologías desadaptativas, por lo que busca la manera de detectar aquellos pensamientos poco adaptativos, poco lógicos y poco empíricos que se presentan luego de un acontecimiento extrínseco o intrínseco, sin permitir cuestionamientos, convirtiéndolos verdades absolutas que conllevan a un error. Dichos errores son llamados por Beck (2000, como se citó en Hernandez, 2013) “distorsiones cognitivas que permiten al individuo evidenciar como procesa habitualmente los estímulos” (p. 7).

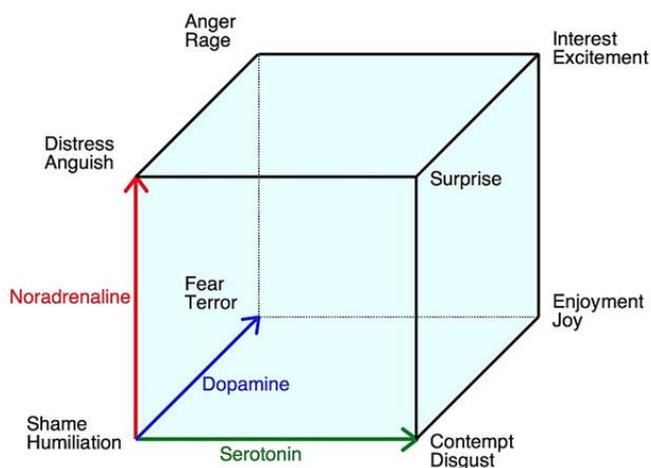
4.6.2. La teoría de H. Lovheim

Lovheim (1984, como se citó en Benitez, 2018), afirma que las emociones pueden describirse a partir de la presencia de determinados neurotransmisores, pudiendo clasificar las distintas emociones de forma tridimensional de tal forma que las emociones se estudian como el resultado de la conjunción de varias dimensiones constitutivas, permitiendo explicar y distinguir las emociones sin diferencias específicas a determinados cambios orgánicos o expresiones corporales. En el mismo orden de ideas, Benitez (2018) manifiesta que “los 3 ejes del cubo representan la Serotonina, la Noradrenalina y la Dopamina. En los ejes se indican los niveles de mayor o menor cantidad de cada una de las hormonas” (p. 49).

En la figura 1 se aprecia con mayor detalle lo expuesto.

Figura 1.

Cubo de las emociones de H. Lövheim



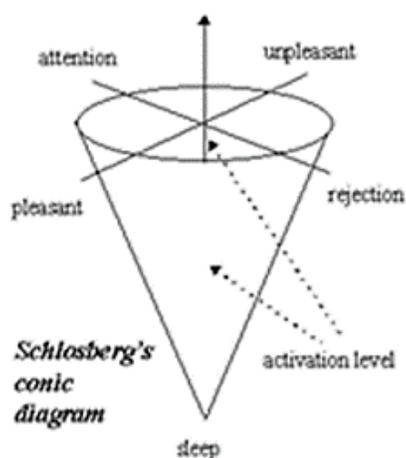
Nota: Wikimedia Common, 2015.

4.6.3. Teoría tridimensional de W. Wundt y de H. Schlosberg

Por su parte Wundt propone que las emociones se explican desde la siguiente trilogía: placer-displacer, activación-calma y tensión-relajación.

Figura 2.

Representación de la Teoría Tridimensional



Nota: Wikimedia Common, 2015.

4.6.4. Teorías “Circumplejas” de J. Russell

Uno de los modelos de emociones más utilizados es el modelo circumplejo de Russell ya que utiliza componentes de Valencia y Aerosal para definir la emoción, su éxito radica en la facilidad de comprensión de la conceptualización para aquellos que no son expertos en psicología, propiciando una comunicación fluida entre paciente y profesional. Al mismo tiempo permite medir la intensidad y tipo de emoción que experimenta el individuo (Benitez, 2018, p. 25).

Según Benitez (2018) este modelo permite expresar que las emociones poseen dos componentes principales “el uno que guarda relación con emociones subjetivas agradables o desagradables (Valencia), y el otro que se relaciona con un estado subjetivo de sentirse activado o desactivado” (p. 26).

Figura 3.

Modelo circuplejo de emociones original de Rusell



La figura 3 ilustra de forma clara este modelo:

En el cuadrante superior derecho (alta valencia y alto aerosal) se ubican emociones como la alegría, el entusiasmo. En el cuadrante superior izquierdo (baja valencia y alto aerosal) se ubican emociones como la angustia. En el cuadrante inferior izquierdo (baja valencia y bajo aerosal) se ubican emociones como la tristeza. En el cuadrante inferior derecho (alta valencia y bajo aerosal) se encuentran emociones como la calma (Benitez, 2018 p. 26).

4.6.5. Teoría de Watson y Tellegan. Modelo PANA

Desde la perspectiva de estos autores las emociones se pueden calificar según dos sistemas separados: el aspecto positivo y negativo, que se podrían representar con dos ejes de coordenadas en las que se podrían graficar.

La Escala de Afecto Positivo y Negativo (panas), se compone de dos factores de 10 ítems diseñados para medir el afecto positivo y negativo. Los ítems poseen un formato tipo Likert con un rango de 4 puntos, variando de 0 (muy ligeramente o nada en absoluto) a 4 (extremadamente). Las estimaciones de la consistencia interna varían de 0.86 a 0.90 para la escala del Afecto Positivo; y de 0.84 a 0.87 para la del Negativo (Watson et al., 1988, como se citó en Moral, 2011, p.119).

4.6.6. Teorías de Magda B. Arnold y de A. Lazarus

Magda B Arnold entiende la valoración como el juicio de bondad o maldad en una situación, por lo tanto se valora una situación como conveniente o nociva, lo que implica una comprensión profunda de la percepción de la emoción significativa, la cual no debe confundirse con las reflexiones racionales acerca de las situaciones vividas (Fernández, 2004).

Además complementa un aspecto que considera fue desarrollado de forma insuficiente por James, “que es la percepción que desencadena el conjunto de cambios orgánicos que constituyen la experiencia emocional. Expresándolo en forma de secuencia, se podría expresar del modo siguiente: Estímulo percibido/ Valoración /Emoción. Es decir que la autora entiende que cada emoción debería tener un patrón fisiológico característico, pues es consiguiente a una determinada valoración y motiva un determinado conjunto de acciones comportamentales.

Por otra parte teoría llamada teoría cognitiva-motivacional-conducta, que tiene sus bases en las ideas de Arnold, ya que, realiza una aplicación experimental de sus ideas en la que mostraba como se podía minimizar la vivencia estresante de un mismo acontecimiento, presentándolo de formas menos estresantes, lo que distingue dos niveles de valoración: elemental y global (Lazarus, 1964, como se citó en Pérez, 1997).

Tabla 4.

Nivel de valoración

Nivel de valoración	Características
Elemental	<p>Se da una apreciación de los componentes individuales de una situación concreta, que a su vez posee una doble valoración:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración primaria: responde al interrogante acerca de cómo una situación puede contribuir o no a mi bienestar • Valoración secundaria: por su parte responde al interrogante acerca de que se debe hacer para afrontar la situación beneficiosa o dañina. (Lazarus, 1999).

Nota: Vilaró (2014).

4.6.7. Teoría de Melanie Klein

Desde la perspectiva teórica de Klein (1921, como se citó en Luzzi y Bardi, 2009) respecto a la falta de palabras o asociaciones verbales en los niños, precisa que el juego “es una técnica de análisis homologable a la regla fundamental freudiana, jugando, el niño habla y dice toda clase de cosas que tienen el valor de asociaciones genuinas” (p.57). A través del juego se puede ejecutar el mismo análisis que se utiliza con los adultos. En este caso, varían las técnicas mas no los principios.

4.6.8. Teoría de Emilio Romero

Emilio Romero es un psicólogo brasilero, posee estudios en la Universidad de Chile, es Master en Psicología Clínica de la Universidad Católica de Sao Paulo entre otros, el Dr. Emilio Romero se dedicó al estudio de la fenomenología fundamentada en los fenómenos vividos por las personas. Esta teoría se basa en construir la realidad a través de la conciencia y la experiencia que se desarrolla en el sujeto (Romero, 2004).

4.7.El Juego

El estudio del juego se remonta a teóricos como Platón y Aristóteles quienes reconocían su valor práctico, y poco a poco, con el paso del tiempo el juego empieza a ser objeto representativo de estudio y es así como pedagogos como Amós Comenio en el s. XVII, Jean Jacques Rousseau en el s. XVIII y Giovanni Pestalozzi a comienzos del s. XIX coinciden en afirmar que para el buen desarrollo del niño y la niña el juego debe ser tomado en cuenta. Por otro lado Friedrich Froebel (1782-1852), reconoce abiertamente la importancia del juego en el proceso de aprendizaje de los niños (Instituto de Deportes y Recreación de Medellín, 2016).

Según el diccionario de la RAE (2001) el jugar se describe como “hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse” (párr. 1). Por lo que el juego implica un acto libre, espontáneo y placentero que no implica un fin específico (Vilaró, 2014, p.10).

De tal forma, Klein (1929 como se citó en Luzzi, 2009) considera que “el juego es un medio de expresión simbólica fantasías, deseos y experiencias, a través del cual el niño elabora situaciones traumáticas y siente alivio de la presión superyoica a través del mecanismo de personificación” (p.57). Es decir, el niño experimenta una serie de deseos y fantasías, los cuales los personifica para sentir alivio.

4.7.1. *Función del juego*

Como afirma Tierno (2004, citado por Vilaró, 2014) las funciones del juego desde la perspectiva de) son:

Descarga y desahogo de tensiones e inhibiciones: el juego permite descargar emociones, produciendo alegría y propiciando la recuperación física y psíquica.

De enriquecimiento experimental progresivo: la variedad de experiencias obtenidas durante el juego ayudan al desarrollo de las capacidades del niño.

De refuerzo polivalente: por un lado el juego en sí mismo es una recompensa y motivación intrínseca y por otro lado, el juego genera en el niño placer, deseos de comunicarse, emociones, etc.

Características del juego

Tabla 5.

Características del juego

Características del juego	
Es placentero y suele ser divertido	Se hace por placer, no por obligación
No tiene metas o finalidades extrínsecas	Se juega por el placer de jugar, por causas extrínsecas. No hay un fin particular para hacerlo.
Es espontáneo, voluntario	No se puede obligar a jugar
Implica participación activa por parte del jugador	Es el jugador el que interviene
El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego	Se vincula la creatividad, la solución de problemas el aprendizaje del lenguaje, el desarrollo de papeles sociales y otros fenómenos cognoscitivos y sociales.

Nota: Vilaró (2014)

4.7.2. Teorías del Juego

Tabla 6.

Teorías psicológicas sobre el juego.

Autor	Teoría	Funciones del juego
Sigmund Freud	Psicoanalítica (1985)	El juego es un lenguaje del involuntario, fomenta la libertad y la satisfacción (Gallardo, 2018).
Donald Winnicott	Psicoanalítica (1980)	Permite seleccionar y asimilar ciertas imágenes y objetos transicionales. Estimula las representaciones mentales (de los Santos, 2016).
Jean Piaget	Cognitivo (1947)	Estimula la búsqueda y exploración de habilidades cognitivas. El niño aprende a asimilar situaciones de la vida real (Alvarez et al, 1979).
Lev Vigotsky	Sociocultural (1979)	Estimula el desarrollo mental del niño, por medio del contexto social y la cultura construye su aprendizaje, el juego representa el área de desarrollo próximo (Morales, 2020).
Jerome Bruner	Cognoscitiva (1966)	A través del juego el niño puede desarrollar los principales procesos cognitivos por medio de las instrucciones y la observación. Favorece las habilidades motrices (Redondo, 2008).

Nota: Elaboración propia

4.7.3. Evolución del juego

Como queda en evidencia en el cuadro anterior en el proceso de juego influye de forma activa el desarrollo del niño y una de las teorías que explica el tipo de juego y la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño, para lo cual propone los estadios evolutivos del juego.

Tabla 7.

Estadios evolutivos del juego según Piaget

Estadio	Edad	Tipo de juego que predomina
Sensorio motor	Del nacimiento a 2 años	Juego funcional o de ejercicio Juego de construcción
Pre operacional	Entre los 2 y los 6 años	Juego simbólico Juego de construcciones
Operaciones concretas	Entre los 6 y los 12 años	Juego de reglas Juego de construcciones

Nota: Vilaró (2014)

De tal forma que el niño juega en relación al estadio evolutivo en el cual se encuentra, cabe mencionar que el tipo de juego posee unas características específicas, las cuales se describirán a continuación.

4.7.4. *Juego funcional, de juicio, estadio sensorio motor*

Tiene como característica la repetición sistemática de acciones como tocar, chupar, gatear, cantar, lo que conduce a un resultado inmediato sin motivo aparente y que perduran toda la vida, cabe mencionar que estas juegos se pueden realizar utilizando el cuerpo, con o sin objetos, acompañado o solo.

A medida que el niño adquiere control de sus movimientos incorpora en sus actividades el equilibrio el balanceo y los saltos, lo que genera en el niño una mayor independencia física, felicitando recorridos y acciones que en meses anteriores no podía realizar.

Este tipo de juego propicia:

El desarrollo sensorial; La coordinación de movimientos y los desplazamientos; El desarrollo del equilibrio estático y dinámico; La comprensión del mundo que rodea al bebé (los objetos no desaparecen; Las cosas tienen una causa-efecto, etc.); La auto superación: cuanto más se practica, mejores resultados se pueden obtener; la coordinación óculo-manual; La interacción con el adulto de referencia (Pecci et al., 2010, p.30).

4.7.5. *El juego simbólico*

Según Piaget aparece en el estadio pre operacional que se da a partir de los dos años de edad, es decir cuando el niño por medio del juego le otorga un símbolo o simbolismo a la realidad. Es decir en la manera como el niño interpreta el mundo en el que vive, y el valor que desde su desarrollo le otorga a las diferentes vivencias e interacciones que realiza.

Desde la perspectiva de Llorca y Sanchez (2003, como se citó en Vilaró, 2014) el juego simbólico puede describirse como “La capacidad de ponerse en el lugar del otro, desarrollar personajes y de suspender las propiedades reales para imaginar otras posibilidades de utilización en el juego.” (p. 25)

Juego de reglas. Caracterizados, como su nombre lo indica por tener unas reglas concretas en el juego individual o grupal, las cuales se van incorporando de forma progresiva en el juego simbólico, potenciando la adquisición de habilidades y capacidades para la socialización.

Según Pecci (2010, como se citó en Vilaró, 2014) los beneficios que se obtienen son los siguientes:

Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión; Se aprenden habilidades y conocimientos nuevos; Son elementos socializadores que enseñan a los niños a ganar y a perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego. (p. 20)

Por lo que es necesario desde el quehacer diario de las ludotecas incorporar y disponer de elementos de juego que propendan por la adquisición de reglas.

Juego de construcción. Tienen como particularidad que aparecen en los primeros años de vida y se mantienen presentes en cualquier edad y se realizan de forma simultánea con otro

tipo juegos. Al inicio el juego consiste en apilar objetos uno sobre otro, para luego realizar construcciones que representen cosas simbólicas utilizando elementos diferentes y ocupando una mayor cantidad de espacio, todo esto de la mano del proceso evolutivo del niño.

De igual forma este tipo de juego posee una serie de beneficios que según Pecci (2010, como se citó en Vilarò, 2014) describe así:

Potenciar la creatividad; facilitar el juego compartido; desarrollar la coordinación óculo-manual; aumentar el control corporal durante las acciones; mejorar la motricidad fina: coger, levantar, manipular, presionar con cura, etc.; aumenta la capacidad de atención y concentración; estimula la memoria visual; facilita la comprensión y el razonamiento espacial: arriba-abajo, dentro-fuera, a un lado-a otro, encima-debajo; desarrolla las capacidades de análisis y síntesis. (p.25)

Es por ello que, es de vital importancia el juego para el desarrollo del individuo, ya que en cada etapa de su desarrollo va incorporando una serie de procesos cognitivos, sociales, culturales y motores que permiten fortalecer las bases del individuo. De tal forma que impedir, coartar o prohibir el juego va encontrar del desarrollo integral del niño.

5. Diseño Metodológico

5.1. Tipo de Investigación

El enfoque de investigación es de tipo cualitativo con un enfoque fenomenológico, ya que, se realiza un análisis de las emociones que intervienen en la elección del juego en niños indígena de la ludoteca de la comunidad de Zaragoza. La importancia de este tipo de estudio es observar el aspecto emocional a través de descripciones de las experiencias sobre la elección del fenómeno en estudio, tal y como las viven los sujetos.

Según Hernández et al., (2014) “El enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que lo rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados” (p.358). Además, la investigación tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. No se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible.

El presente trabajo trata de la emociones como papel fundamental en la elección del juego que interesa a la psicología por lo que de ella se puede aprender en un lugar concreto (Ludoteca Beru en la comunidad de Zaragoza). De tal manera que, las emociones en el diseños fenomenológicos se enfocaran en las experiencias individuales subjetivas de los participantes que son a la vez experienciales, es decir tratan de hechos y eventos (Martínez , 2012).

Tabla 8.*Fundamentos del diseño fenomenológico*

Fundamentos de diseño fenomenológico
Analiza el discurso y tópicos específicos.
El investigador se fundamenta en su intuición e imaginación.
El investigador indaga sobre el problema a través del tiempo, espacio, corporalidad y el contexto.
El investigador utiliza una metodología de recolección de información específica y minuciosa, a través de entrevista, instrumentos de recolección de información y materiales bibliográficos.

Nota: Hernández et al. (2014).

5.2.Fuentes de Información**5.2.1. Alcance de la Investigación**

Esta investigación tiene un alcance descriptivo, en la medida que va dirigida a detallar y especificar la selección de juego que realizan los niños y la emoción que este representa dentro del espacio Ludoteca Baru en la Comunidad Indígena de Zaragoza perteneciente al Departamento de Amazonas.

Las investigaciones con alcances descriptivos pretenden tal como y su nombre lo indica, describir desde la emoción y la selección que representa el juego para el niño, la forma expresión física, corporal y oral que transmite.

Por lo tanto, este proceso se realiza a través de emojis como forma de relación entre el investigador y el niño, teniendo en cuenta la diferencia en la lengua (castellano y Tikuna) por lo que las diferencias situaciones, contextos y eventos. Siendo así un proceso en el cual se especifican propiedades, características, rasgos, perfiles de niños, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis (Hernández et al., 2014).

5.2.2. *Unidad de Análisis*

Se contó con una unidad de análisis compuesta por los niños en edades de 6 a 8 de edad, en el estudio participo una muestra de 4 niños y 4 niñas para un total de 08 participantes indígenas, vinculados a la ludoteca Beru de la comunidad indígena de Zaragoza, ubicada en el área rural del municipio de Leticia.

5.2.3. *Unidad de Trabajo*

Está compuesta por 4 niñas y 4 niños indígenas de que actualmente se encuentran asistiendo a la ludoteca Beru de la comunidad indígena de Zaragoza Amazonas, ubicado en el municipio de Leticia.

5.2.4. *Técnica Muestral*

La técnica muestral implementada en este trabajo es el muestreo por conveniencia, Crespo y Salamanca (2007) afirman que “se suele utilizar sobre todo al principio, una muestra por conveniencia que se denomina muestra de voluntarios, y se utiliza si el investigador necesita que los posibles participantes se presenten por sí mismos” (p. 2). Este muestreo es fácil y eficiente, es un proceso fácil y económico que permite pasar a otros métodos a medida que se colectan los datos.

La muestra objeto de estudio, está conformada por 08 niños vinculados a la ludoteca de la comunidad indígenas de Zaragoza, este proceso será voluntario donde se establecerá la confianza suficiente que les permitiera compartir su intimidad, este proceso se realizará con la debida autorización por parte de los padres quienes firmaran un consentimiento informado para proseguir con la investigación (Ver Anexo 1).

En total la muestra del presente trabajo está compuesta por 4 niñas y 4 niños indígenas, de la Comunidad indígena de Zaragoza.

A continuación, se categoriza la muestra:

Tabla 9.

Unidad de trabajo

Participants	Edad	Sexo	Procedencia	Etnia
1	6	F	Comunidad de Zaragoza	Uitoto
2	7	F	Comunidad de Zaragoza	Tikuna
3	8	F	Comunidad de Zaragoza	Cocama
4	8	F	Comunidad de Zaragoza	Tikuna
5	8	F	Comunidad de Zaragoza	Tikuna
6	7	M	Comunidad de Zaragoza	Tikuna
7	8	M	Comunidad de Zaragoza	Tikuna
8	7	M	Comunidad de Zaragoza	Ticuna
9	6	M	Comunidad de Zaragoza	Tikuna
10	6	M	Comunidad de Zaragoza	Tikuna

Nota: Elaboración propia.

Líneas de investigación

Categoría B -Esperanza y vida: resiliencia y contextos psicosociales.

Criterios de Inclusión y Exclusión

Este estudio tiene como criterios de inclusión los siguientes aspectos:

Los participantes deben estar dentro de la etapa de la infancia intermedia: 6 a 8 años

- Niños entre 6 y 8 años de edad

- Asisten a la Ludoteca Baru, en la Comunidad Indígena de Zaragoza perteneciente al Departamento de Amazonas

Por su parte en cuanto a los criterios de exclusión se consideran los siguientes:

- Niños menores de 5 años
- Que no asistan a la Ludoteca Baru

Instrumentos

Entrevista semiestructurada

Se acudió a la entrevista semiestructurada porque como dice Hernández et al. (2014), “Las entrevistas semiestructuradas se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información” (p.403). Siguen algunas recomendaciones que se tendrán en cuenta:

Recomendaciones para entrevista semi-estructurada de Taylor et al. (1998), llevar a cabo una reunión individual con los padres del participante para explicarle el propósito del estudio y el alcance de la información que va a ofrecer.

- Garantizar el anonimato del participante.
- Establecer el horario de las sesiones a conveniencia del participante, permitir el tiempo necesario para recoger la información y delimitar la duración aproximada de las sesiones.
- Explicar al participante que se tomarán notas mientras se llevan a cabo las sesiones; estas notas se discutirán con el participante al finalizar cada sesión. Las entrevistas se grabaron únicamente con el consentimiento del participante.

- Permitir que el participante pueda retirarse de la investigación en cualquier momento, y garantizar que dé así hacerlo, la información ofrecida no va a utilizarse para propósito alguno.
- Crear una atmósfera segura y de confianza para cumplir con el propósito del estudio y evitar interrumpir al participante innecesariamente.
- Transcribir textualmente cada entrevista.
- Compartir con el participante cada entrevista grabada y transcrita para corroborar que toda la información obtenida es fiel y exacta.
- Para cumplir con los requisitos éticos, el participante debe firmar una hoja de consentimiento informado para la participación, grabación, transcripción y publicación de la entrevista (Chárriez, 2012). (Ver Anexo 1).

Diseño de la entrevista

El diseño de las preguntas de la entrevista semiestructurada tiene como base teórica las dimensiones PAD (Placer, Activación y Dominancia) de Mehrabian y Russell (1974), la cual organiza las tres categorías en 18 pares de adjetivos interpretativos (Gurvindo y Ortega 1989).

También por lo anterior, se añade al diseño una columna que aparea los pares interpretativos a emojis. Dichos emoji hacen las veces de las preguntas y se optó por ellos debido las dificultades de interpretación de texto que se encontró en los niños que asisten a la ludoteca, en los cuales el proceso lecto escritor es incipiente. Como es de rigor, hubo un taller de preparación para que los niños comprendieran la correspondencia entre los reactivos y los emoticones.

Validez

La validez de la adaptación de las dimensiones PAD de Mehrabian y Russell (1974) y del instrumento (entrevista semi estructurada) se alcanzó a través del concepto de expertos quienes dieron el aval del instrumento que fue estudiado y definido por un psicólogo, un antropólogo y un etnoeducador quienes aprobaron la estructura de la entrevista semiestructurada para los niños de 6 a 8 años de edad de la ludoteca Beru de la comunidad indígena de Zaragoza.

Tabla 10. Instrumento

Tipo de emoción manifestada		Indicador de respuesta grafica	Espacio de la ludoteca (juegos del rincón simbólico)	Respuesta del niño	Espacio de la ludoteca(juego del rincón de amar)	Respuesta del niño	Espacio de la ludoteca (juegos del rincón reglas)	Respuesta del niño	Espacio de la ludoteca (juegos del rincón de ejercicios)	Respuesta del niño
Alegría	Feliz									
	Contento									
	Satisfecho									
	Diversión									
	Agrado									
Tristeza	Entristecido									

Rechazo									
Descontento									
Incomodo									

Nota: elaboración propia.

Procedimiento

Fase 1: se estableció contacto con el cabildo de la comunidad indígena de Zaragoza expresándoles la intención de realizar dicha investigación en su territorio y reconociendo su autoridad para el desarrollo de la misma.

Se presenta al estudiante investigador por medio de una carta emitida por la Universidad Antonio Nariño UAN, sede Leticia, indicando el motivo de la investigación y su relevancia a la comunidad, la cual se dirigió al Curaca de la comunidad de Zaragoza.

Fase 2: se realizó la adaptación y validación de las dimensiones PAD de Mehrabian y Russell (1974, como se citó en Gurbindo, 1989) y la entrevista semi-estructurada con expertos en el área de psicología, antropología y etnoeducación.

Fase 3: se identificó a los niños de 6 a 8 años de edad que asisten a la ludoteca Beru de la comunidad y a sus padres planteando con ellos un encuentro individual en donde se les hizo conocer el objetivo de la investigación.

Fase 4: se entregó a los padres o tutores del menor, el consentimiento informado con el objetivo de la investigación y se enfatiza en que la información personal no será divulgada.

Fase 5: se realizó taller de conocimiento e identificación de emociones, con una duración de 45 minutos.

Fase 6: se procedió a la aplicación de la entrevista semiestructurada a los participantes, la cual tuvo una duración máxima por participante de 20 minutos.

Fase 7: se interpretaron y analizaron los resultados obtenidos, para estructurar la investigación en una matriz analítica donde se colocaron los resultados con la categoría correspondiente para la realización del análisis.

5.2.5. Aspectos éticos

De acuerdo al Código Deontológico del Psicólogo en Colombia-CDPC, en la Ley 1090 del 2006 se diligenció el respectivo consentimiento informado con los participantes en el estudio, haciendo énfasis en aspectos como guardar la confidencialidad de sus datos, la libertad de participar o no en la investigación y garantía de que no se correrán riesgos ni posibles daños, en referencia a la resolución 8430 de 1993, que establece los requisitos para el desarrollo de la investigación en Colombia, se considera que esta investigación es:

Investigación Sin Riesgo: Son investigaciones donde se emplean técnicas y métodos para recolectar la información (graficas emoji) de los participantes y que no implican ninguna intervención o modificación de las variables o fenómenos estudiados, basándose en entrevista y observaciones, sin que se traten aspectos sensitivos de la conducta (Artículo 11, literal a).

6. Presentación y Análisis De Resultados

La metodología que se utilizó en el presente trabajo es de tipo cualitativo con un enfoque fenomenológico, con el cual se analizaron las emociones que intervienen en la elección de juego de los niños indígenas de la ludoteca Beru de la comunidad de Zaragoza. Para lo cual, se contó una entrevista semi estructurada. La matriz analítica que se aplicó para efectos de esta investigación es un instrumento que permitió relacionar los datos obtenidos de la siguiente manera; textos de la muestra, escritos en vertical, con las categorías de análisis, escritas en horizontal, extrayendo de cada párrafo la información relacionada con las categorías a evaluar, lo que permitió la evaluación de los datos de forma clara.

Los datos se analizaron realizando una lectura de la información recabada por medio de la entrevista semi-estructurada y plasmada en la matriz analítica que permitió la identificación de las emociones que intervienen en el juego. Cabe mencionar que el análisis fue constante a lo largo del proceso de investigación, permitiendo aplicar las categorías analíticas propiciando lectura e interpretación de las mismas. Cada una de las categorías aplicadas posee un papel determinante en el proceso de investigación, pues fueron los rectores que guiaron el proceso, ayudando a cumplir el objetivo de estas, además de otorgarle minuciosidad, rigor y claridad al proceso de análisis

Los resultados obtenidos a través de la entrevista semi estructurada que permitió al entrevistador modificar la pregunta para poder obtener la respuesta adecuada al trabajo de investigación, donde se identifican y describen las emociones que intervienen en la elección de juegos de los niños en la comunidad indígena de Zaragoza, se recolecta información valiosa para dicho fin, vale la pena mencionar. La base teórica para el diseño de las preguntas de la entrevista

son las dimensiones PAD (Placer, Activación y Dominancia) de Mehrabian y Russell (1974, la cual organiza las tres categorías en 18 pares de adjetivos interpretativos (Gurbindo N. O., 1989).

De las cuatro (4) niñas entrevistadas se evidencia que dos (2) de ellas experimentan alegría cuando juegan con los juegos del rincón simbólico y las dos (2) restantes experimentan alegría.

Por su parte tres (3) de los cuatro niños entrevistados expresan experimentar felicidad al jugar con los juegos del rincón simbólico y uno (1) experimenta alegría.

En relación con las emociones experimentadas por las niñas al jugar con los juegos del rincón armar tres (3) de ellas expresan sentir felicidad, y solo una (1) expresan sentir alegría.

Los niños si expresan sentir enfado (1), alegría (1) y felicidad (2).

Las emociones que experimentan las niñas al jugar con los juegos del rincón reglas son: felicidad (3) y satisfacción (1), los niños expresan sentir alegría (2) y felicidad (2).

Las niñas experimentan las siguientes emociones a la hora de jugar con los juegos del rincón ejercicios: felicidad (3) y alegría (1) y los niños experimentan alegría (2), satisfacción (1) y felicidad (1).

Se evidencia que tres (3) de las niñas expresan sentirse muy despiertas y una (1) activada, cuando juegan con los juegos del rincón simbólico, por su parte dos (2) niños se sienten lentos, uno (1) muy despierta y uno (1) activado.

En relación al rincón armar tres (3) niñas expresan sentirse muy despiertas y una (1) activada, dos (2) niños expresan sentirse activados, uno (1) soñoliento y uno (1) lento.

Cuando las niñas juegan con los elementos del rincón reglas experimentan estar muy despiertas (3) y activada (1), los niños expresan sentirse muy despiertos (3) y activado (1).

Al jugar con los juegos del rincón reglas las niñas expresan sentirse muy despiertas (3) y activada (1) y los niños se sienten muy despiertos (3) y activados (1).

Las niñas entrevistadas refieren sentirse seguras de sí (2), guiadas (1) y sumisas (1), los niños expresan sentirse seguros de sí (2), autónomo (1) y dominante (1)

Al jugar con los juegos del rincón armar las niñas expresan sentirse seguras de sí (2), autónomas (1) y dominante (1), los niños se sienten autónomos (2), dominante (1) y atemorizado (1).

En relación con el rincón reglas las niñas expresan sentirse seguras de sí (2), guiada (1) y atemorizada (1), los niños refieren sentirse seguros de sí (1), sumiso (1), dominante (1) y autónomo (1).

Al jugar con los juegos del rincón ejercicios las niñas entrevistadas refieren sentirse seguras de sí (2), guiada (1) y dominante (1), por otro lado los niños refieren sentirse autónomos (3) y seguro de sí (1).

Una vez determinados los resultados de la entrevista semi estructurada aplicada a los niños asistentes a la ludoteca Beru de la comunidad indígena de Zaragoza y teniendo como premisa que el análisis de los datos recolectados parte de la base teórica de las dimensiones PAD (placer, activación y dominancia) de Mehrabian y Russell (1974) adaptada para niños indígenas y validado por expertos se evidencia que:

Por otra parte, los adjetivos representados por emoticones en la adaptación realizada para niños indígenas posee adjetivos de emociones positivas y negativas en cada dimensión se evidencia que al jugar con los juegos de el rincón simbólico prevalece la felicidad y la alegría, no evidenciándose emociones como el enfado, la insatisfacción o la infelicidad, en el rincón armar se deja en evidencia que los niños y las niñas experimentan en su mayoría felicidad y alegría,

solo uno de los entrevistados expresa sentir en dado al jugar con los juegos del rincón armar, lo experimentado a la hora de jugar con los juegos de rincón reglas es totalmente positivo, es decir los niños sienten felicidad, alegría y satisfacción. En rincón ejercicios proporcionan emociones como felicidad, alegría y satisfacción. Por lo tanto, queda evidenciado que los niños de la ludoteca experimentan placer cuando juegan con los juegos del rincón simbólico, dejando sentado que la apreciación al jugar es positiva.

En relación a la dimensión Activación se evidencia que los niños experimentan en su gran mayoría expresan sentirse muy despiertos, activados y solo dos de los entrevistados expresa sentirse lento al momento de jugar con los elementos del rincón simbólico, en relación al rincón armar las emociones experimentadas les permiten estar muy despiertos, activados y solo uno de ellos expresa sentirse lento, para el rincón reglas refieren sentirse muy despiertos y activados.

Por último, al jugar con los juegos del rincón ejercicios expresan sentirse muy despiertos activados y en menor medida frenéticos. De tal forma queda evidenciado que priman las emociones positivas a la hora de jugar con los juegos de los cuatro rincones de la ludoteca. Además, se evidencia que en tanto el rincón simbólico y armar en menor medida genera una sensación de lentitud en algunos niños.

Con relación a la tercera dimensión, dominancia, los niños entrevistados refieren sentirse seguros de sí, autónomos, dominantes, guiados y sumisos, cuando juegan con elementos del rincón simbólico. Para el rincón armar refieren sentirse seguros de sí, autónomos, dominantes y en menor medida atemorizados. En relación al rincón armar se sienten seguros de sí, autónomos y dominantes, además de guiados y sumisos en menor medida. Y en último lugar pero no menos importante al jugar con los elementos del rincón ejercicios se sienten seguros de sí, autónomos, dominantes y en menor medida guiados. Por lo tanto es preciso afirmar que la dominancia está

representada en su mayoría por los adjetivos de emociones positivas, siendo el sentirse seguro de si la mayor tendencia, seguido por la autonomía y la dominancia, cabe destacar que algunos niños expresan sentirse sumisos, atemorizados y guiados, esto representado en cada uno de los rincones presentes en la ludoteca.

Por anterior es preciso afirmar que las emociones experimentadas por los niños asistentes a la ludoteca se encuentran enmarcadas principalmente en el placer y la activación, respecto a la dominancia se evidenciaron aspectos como la sumisión, la guianza y el temor lo que implica que la dominancia no es tan representativa y clara como el pacer y la activación.

7. Conclusiones

Esta investigación tuvo como propósito describir las emociones que intervienen en la elección de juegos en niños de 6 a 8 años de edad, en la Ludoteca Beru (mariposa) de la comunidad indígena de Zaragoza, a través de la implementación de una matriz analítica que permitirá desarrollar un plan de rotación de juegos dentro de la ludoteca; para lo cual es necesario mencionar que la investigación encontró que, las emociones que intervienen en la elección de juego de los niños. Desde la niñez, se pueden fortalecer las competencias emocionales a través de la interacción social que estos vayan experimentando (Bisquerra y Pérez, 2007).

Es importante resaltar, que desde hace mucho tiempo atrás, se ha conocido el juego como una actividad propia del ser humano, este se empieza a desarrollar cuando los niños y las niñas descubren de la existencia de su entorno. Por lo tanto, adquieren las diferentes habilidades para relacionar entre ambiente y sujeto. Entre estas habilidades se encuentran: la motricidad, discriminación visual, el tacto, curiosidad, imaginación y más importante aún; el desarrollo del lenguaje.

Por lo tanto, el desarrollo del lenguaje se va a evidenciar en los primeros años de vida de los seres humano, al momento o cuando los niños están realizando una actividad lúdica experimentan el balbuceo mientras juegan, este se caracteriza por ser un ejercicio previo a la pronunciación de las primeras palabras. Por tal motivo, el juego representa una herramienta fundamental para la adquisición del lenguaje, así como también beneficia al niño en materia de socialización con otras personas, estas pueden ser; madre, padre, hermanos y los objetos que están presente a su alrededor.

López (2014), expresa “concretamente la utilidad del juego en la vida del niño y niña es de gran importancia, porque a través de él conquista amistades, forma mundos diversos, liderazgos y sentimientos competitivos, hasta estereotipa grupos, como también crea rivalidades” (p. 12). Es importante reconocer que en esta etapa de la vida (etapa infantil), los niños experimentan cierta afinidad hacia el juego y la recreación, como consecuencia los adultos manifiestan que el juego forma parte solamente de la etapa infantil del ser humano, y que, esta herramienta es una pérdida de tiempo por si se desea ejecutarla como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje para la adquisición del lenguaje y la expresión oral.

Ahora bien, en el ámbito educativo, un número importante de docentes, han optado por incorporar a las aulas de clases estrategias lúdicas que permitan alcanzar las competencias de los objetivos previamente planteados. En este mismo orden de ideas, al jugar también se aprende, el juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora (Ocaña, 2005).

En la actualidad, muchos maestros en los centros educativos han indagado acerca de la actualización de las estrategias didácticas, ellos han propuesto implementar el uso de las estrategias lúdicas para que los niños se sientan motivados a participar en juegos con fines educativos. Chacón (2009), manifiesta, “el juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares” (p. 1). Adicionalmente, el uso de este tipo de estrategias permite conocer una gran cantidad de objetivos y destrezas en diferentes áreas, entre ellas están: físico-biológica, socio-emocional, cognitivo-verbal y por último la dimensión académica (López y Bautista, 2002).

Por otra parte, en esta investigación se puede aplicar, relacionar y analizar las emociones que experimentan los niños de 6 a 8 años de edad a través de una matriz analítica. En dicho instrumento se puede interpretar cada emoción que manifestaron los niños encuestados, los emoji fueron muy útiles para el análisis, ya que los participantes pudieron responder de manera dinámica y fácil cada una de las interrogantes previstas en el instrumento de recolección de información.

En cuanto a los resultados obtenidos, se puede observar una gran variabilidad emocional en los niños al momento de expresar su agrado en la elección de un juego tradicional en la Ludoteca Beru en la Comunidad Indígena de Zaragoza perteneciente al Departamento de Amazonas, según Matsumoto et al (2013) manifiesta, las interacciones sociales ayudan a los niños a experimentar una serie de emociones, estos empiezan a reconocerlas y expresarlas en su entorno.

Las actividades lúdicas y los juegos tienen como objetivo fundamental crear un espacio de entretenimiento y diversión para los niños, a su vez generan retos que permiten desarrollar la capacidad de destreza en la infancia. Los adultos al igual que los niños experimentan diferentes emociones al momento de incitarlos a participar en actividades lúdicas, es importante que los niños adquieran el manejo de sus propias emociones a temprana edad.

En cuanto a las ludotecas, estas tienen un efecto beneficioso en las competencias emocionales, los niños experimentan una serie de sensaciones a través de la selección de juegos. También se puede resaltar, que las ludotecas representan un espacio que estimula el desarrollo motor y cognitivo de los niños.

8. Recomendaciones

Se recomienda a las entidades correspondientes capacitar al ludo-educador de la ludoteca Beru en el conocimiento, identificación y expresión adecuada de emociones para que de esta forma puedan identificar a aquellos niños que posean dificultades en esta área.

Poner a disposición de los niños información clara y concisa acerca de las emociones, su expresión y manejo adecuado, por medio de juegos y talleres.

Fortalecer los procesos de juego de los rincones armar y reglas ya que se evidencia que algunos niños no experimentan emociones positivas al utilizar los elementos de estos rincones por medio de la capacitación personalizado a los niños para que aprendan a jugar los juegos según las reglas pertinentes a cada uno de ellos.

A la universidad, fortalecer a los profesionales en el trabajo con comunidades indígenas o vulnerables, además de realizar mayor número de investigaciones que puedan evidenciar la vida, y el desarrollo de las comunidades indígenas de la región.

A los estudiantes de psicología, generar dentro de la universidad sentido de pertenecía en temas de gran importancia, como por el ejemplo, el trabajo y las investigaciones con comunidades y familias y sitios de alto índice de vulnerabilidad, esto con la finalidad de dar respuesta y solución a los problemas actuales en la sociedad y que a su vez afectan la salud y estabilidad mental de las personas.

9. Referencias Bibliográficas

- Alvarez C., A., & Orellano E., E. (1979). Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 11(2), 249-259. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/805/80511205.pdf>
- Arango, R. S. (1998). *Los pueblos indígenas de Colombia 1997 desarrollo y territorio* . Bogotá: Departamento Nacional de Planeación.
- Arango., S. (1997). *Los pueblos indígenas de Colombia*. Obtenido de https://www.mininterior.gov.co/sites/default/files/upload/SIIC/PueblosIndigenas/pueblo_tikuna.pdf
- Bericat, E. (2012). Emociones. *Sociopedia.isa*, 1-13. Recuperado el Martes 05 de Noviembre de 2019, de Sociopedia.isa: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/47752/DOIEmociones.pdf>
- Bisquerra, R. P. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XXI*, 10, 61–82.
- Bolívar, B. (2016). *Culturales De Crianza Del Pueblo Indígena Tikuna Comunidad Doce De Octubre Del Trapecio Amazónico*. Bogotá: Universidad Distrital Francisco Jose de Paula.
- Canón, A. (2015). *Jogos Autóctones Ticunas na Perspectiva dos Povos Indígenas da Região Amazônica Colombiana*. Indígenas da Região Amazônica Colombiana: Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul. Obtenido de <file:///C:/Users/57302/Downloads/000964170.pdf>

- Chacón, P. (2009). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*. Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Caracas. Departamento de Educación Especial. Obtenido de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20E1%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Chárriez, M. (2012). Historias de vida: Una metodología de investigación cualitativa. *Revista Griot*, 3-18. Obtenido de https://www.uv.mx/psicologia/files/2017/12/historias_de_vida_una_metodologia_de_investigacion_cualitativa.pdf
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe-CEPAL. (2012). *Los pueblos indígenas en América Latina*. Bogotá: CEPAL. Obtenido de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/37050/4/S1420783_es.pdf
- Cossini, F. R. (2017). ¿Cuántas son las emociones básicas? estudio preliminar en una muestra de adultos mayores sanos. *Acuario de Investigaciones*, 14, 253-257.
- Crespo, M. S. (2007). *El Muestreo En La Investigación Cualitativa*. Nure Investigaciones. Obtenido de <http://www.sc.ehu.es/plwlmuj/ebalECTS/praktikak/muestreo>
- De la Hoz, N. (1998). *Caracterización de los patrones de cacería en la comunidad de Aduche y el asentamiento de Puerto Santander-Araracuara, Medio Caquetá, Amazonia colombiana*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- de los Santos, J. (2016). *La importancia del juego y el vínculo materno en la constitución psíquica del infante*. Uruguay: Universidad de la República. Obtenido de

https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg_jimena.pdf

Fernández, M. (2004). El Impacto de la Enfermedad en la Familia. *Revista de la Facultad de Medicina*, 251-254. Obtenido de <https://www.medigraphic.com/pdfs/facmed/un-2004/un046f.pdf>

Gallardo, A. (2018). *Teorías Del Juego Como Recurso Educativo*. Innovagogia. Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guevara, L. (2009). *Juegos Tradicionales y Autóctonos del Resguardo Indígena*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira. Obtenido de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/1361/306481G939.pdf;jsessionid=52AE142B05B2E43E47A755A62CC5436C?sequence=1>

Gurbindo, N. O. (1989). Adaptación de las escalas de placer, activación y dominancia. *Revista de Psicología Social*, 179-183. Obtenido de [file:///C:/Users/57302/Downloads/Dialnet-AdaptacionDeLasEscalasDePlacerActivacionYDominanci-2903582%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/57302/Downloads/Dialnet-AdaptacionDeLasEscalasDePlacerActivacionYDominanci-2903582%20(1).pdf)

Gurbindo, N. O. (1989). Adaptacion de las escalas de placer, activacion y dominanciade Mehrabian y Russell en sujetos hispanoparlantes. *Revista de Psicología Social*, 179-183.

Hernandez, M. R. (2009). Juegos interculturales indígenas. En J. i. indígenas, *Juegos interculturales indígenas* (págs. 3-30). Madrid: Agencia Española de Cooperación Internacional.

Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación*. MEXICO: Mc Graw Hill .

Hernández, A. (2005). *Familia, Ciclo Vital y Psicoterapia Sistémica Breve*. El Buho.

Hernandez, N. (2013). Revision de la situacìon actual de la Terapia Cognitiva Conductual. *Revista psicología.com*, 1-12.

Instituto Colombiano de la Reforma Agraria-INCORA. (1983). *Población y tierras indígenas*. INCORA. Obtenido de <https://www.oas.org/dsd/publications/unit/oea48s/ch008.htm>

Instituto Colombiano de Reforma Agraria. (1983). *Resolución No 060 del 21 de septiembre de 1983*. Instituto Colombiano de Reforma Agraria. Obtenido de https://siatac.co/Documentos/ordenamiento_ambiental_del_territorio/normatividad/resguardos_indigenas/Resolucion%20060%20del%2021%20de%20septiembre%20de%201983%20R.I.%20MOCAGUA%2C%20MACEDONIA%2C%20EL%20VERGEL%20Y%20ZARAGOZA%20%28CREACION%29.pdf?_t=15924448

Instituto de Deportes y Recreación de Medellín . (junio de 2016). *Mesa tecnica de Ludotecas* . Obtenido de IDER: <https://www.inder.gov.co/>

Lazarus, R., & Folkman, S. (1984). *Estrés y procesos cognitivos*. Barcelona: Martínez Roca.

Ley 1090 de 2006. (2006). *Ley 1090 de 2006*. Bogotá: Departamento Administrativo de la Función Pública. Obtenido de https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=66205

López, N. B. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. .

López, R. (1990). *Introducción a la literatura infantil*. Murcia.: Universidad de Murcia.

- Luzzi, A. B y Bardi, C. (2009). Conceptualización Psicoanalítica Acerca Del Juego De Los Niños Punto De Partida Para Una Investigación Empírica En Psicoterapia. *Acuario de Investigaciones*, . 53-63. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369139945005.pdf>
- Martínez Verdú, J. G. (6 de Abril de 2018). *Los procesos de duelo en Sigmund Freud*. Recuperado el 23 de Mayo de 2020, de Apuntes sobre el duelo: <https://www.uv.es/marverjo/Textos/Duelo%20Paz.htm>
- Martínez, F. (2012). Fenomenología como método de investigación: Una opción para el profesional de enfermería. *Enf Neurol (Mex)*, 11(2), 98-101. Obtenido de <https://www.medigraphic.com/pdfs/enfneu/ene-2012/ene122h.pdf>
- Martínez, J. A. (2017). Estrategias de afrontamiento familiar y repercusiones en la salud familiar: una revisión de la literatura. *Enfermería Global*, 576-591. Obtenido de <https://revistas.um.es/eglobal/article/view/255721/214131>
- Matsumoto, D. H. (2013). Lectura de la expresión facial de las emociones: Investigación básica en la mejora del reconocimiento de emociones. *Ansiedad Y Estrés*, 19(2-3), 121–129.
- Mesa Técnica de Ludotecas. (15 de Mayo de 2018). *Juego y Niñez*. Obtenido de Juego y Niñez: http://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2018/03/Lineamientos_Ludotecas_2017_Resolucion_Baja.pdf
- Ministerio de Cultura. (2018). *Pueblos indígenas y primera infancia*. Bogotá: Mincultura. Obtenido de <https://maguared.gov.co/pueblos-indigenas-y-primera-infancia/>

Ministerio De Salud. (1993). *Resolucion Numero 8430 de 1993*. Bogotá: Ministerio De Salud.

Obtenido de

<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/RESOLUCION-8430-DE-1993.PDF>

Molina, M. (2006). Transformaciones Histórico Culturales del Concepto de Maternidad y sus Repercusiones en la Identidad de la Mujer. *Revista Psykhe*, 15(2), 93-103. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LaMaternidadComoUnConstructoSocialDeterminanteEnEl-4942668%20(1).pdf

Moral, J. (2011). La escala de afecto positivo y negativo (panas) en parejas casadas mexicanas. *CIENCIA ergo sum*, 18(2), 117-125. Obtenido de file:///C:/Users/57302/Downloads/Dialnet-LaEscalaDeAfectoPositivoYNegativoPANASEnParejasCas-5035129%20(1).pdf

Morales, H. B. (2020). *El Juego Y La Lúdica Como Estrategia Para Mejorar El Desarrollo Integral De Los Niños De Primero "A" De La Escuela Normal Superior Ocaña En Los Enfoques Cognitivo Y Socio-Afectivo*. Institucion Educativa Escuela Normal Superior. Obtenido de <http://www.enso.edu.co/biblionline/archivos/3271.pdf>

Ocaña, A. (2005). *Didáctica Lúdica: Jugando también se aprende*. España: Magisterio.com.

Ortiz, J. (2013). *La identidad cultural de los pueblos indígenas en el marco de la protección de los derechos humanos y los procesos de democratización en Colombia*. Bogota: Universidad Externado de Colombia. Obtenido de <https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/derest/article/view/3524/3535>

Paladino, M. (2009). Pueblos indígenas y educación superior en Argentina. Datos para el debate.

Inclusión social y equidad en la educación superior, 1(56), 45-46. Obtenido de

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/459242/cis1de1.pdf?sequence=1>

Pérez, M. R. (1997). Procesos De Valoración Y Emoción: Características, Desarrollo,

Clásificación Y Estado Actual. *Revista electronica de Motivación y Emoción*, 15-70.

Obtenido de <http://reme.uji.es/articulos/numero22/revisio/texto.html>

Prieto, M. (2015). *Eficacia de la Terapia Cognitivo Conductual (TCC) y de la TCC-Focalizada*

en el Trauma en Infancia Maltratada. Murcia: Universidad De Murcia. Obtenido de

<https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/373197/TMPL.pdf?sequence=1>

Real Academia. (2001). Diccionario de la lengua española (2001). En RAE, RAE. Madrid :

Diccionario de la lengua española.

Redondo, M. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. *Innovacion y la experiencia*

educativa, 1-8. Obtenido de

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_13/M_ANGELES_REDONDO_2.pdf

Ringuelet, R. A. (2013). *Temas y problemas en antropología social*. Universidad Nacional de la

Plata. Obtenido de

http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/idihcs/20171116040301/pdf_387.pdf

Romero, E. (2004). La Psicología Existencial: entrevista con el Dr. Emilio Romero. *Revista*

Electronica de Psicologia Social .

- Sánchez, D., & Gutiérrez. (2000). *Terapia Familiar: Modelos y Técnicas*. México: Manual Moderno.
- Taylor, S. B. (1998). *Introduction to qualitative research methods: A guide and resource* (3ª ed.). New York: John Wiley & Sons. .
- Vargas, D. C. (2012). *Las Migraciones Internacionales En Colombia*. Madrid.
- Vilaró, M. (2014). *El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil*. España: Universidad Internacional de La Rioja. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2459/vilaro.tio.pdf?sequence=>

10. Anexos

Anexo 1. Consentimiento Informado

Datos de Identificación

Fecha: _____

Número de Documento: _____ -

Nombres y Apellidos del Entrevistado: _____

Nombres y Apellidos del Padre/Madre: _____

Número de Documento: _____ -

Yo _____ Autorizo Entrevista a Mi Hijo/Hija

_____ de _____ -Años de edad.

Objetivo: obtener la autorización para poder recolectar información en investigación académica de la Universidad Antonio Nariño “Emociones que intervienen en la elección de juegos de los niños de 6 a 8 años de edad de la Ludoteca Beru de la comunidad indígena de Zaragoza”.

FUNDAMENTOS LEGALES: el presente consentimiento informado se otorga en virtud de lo establecido en el artículo 23 de la ley 1090 de 2006 teniendo en cuenta que: “El profesional está obligado a guardar el secreto profesional en todo aquello que por razones del ejercicio de su profesión haya recibido información”. El sujeto de un informe psicológico tiene derecho a conocer el contenido del mismo, siempre que ello no se derive un grave perjuicio para el sujeto, y aunque la solicitud de su realización haya sido hecha por otras personas o entidades”.

DECLARACION DEL USUARIO: me han explicado y he comprendido satisfactoriamente la naturaleza y/o propósito de la presente entrevista. También me han aclarado

todas las dudas y me han dicho que la información que se recoja aquí será guardada en la confidencia.

NOMBRE COMPLETO Y DOCUMENTO
DEL TUTOR DEL MENOR

FIRMA

NOMBRE COMPLETO Y DOCUMENTO
PROFESIONAL TRATANTE

FIRMA

Anexo 2. Solicitud aplicación de entrevista a los niños de la Comunidad Indígena de Zaragoza



Leticia, Febrero 03 de 2020

Señor
HUMBERTO RAMOS
Curaca Comunidad Indígena de ZARAGOZA
Leticia.

Cordial saludo.

Es grato dirigirme a usted de parte de la Universidad Antonio Nariño, Sede Leticia y desearle éxitos en sus funciones.

A través de esta carta, presentando a la estudiante de X semestre del programa de Psicología BRILLITGLEYDIS MARTINEZ BENJUMEA, identificada con cédula de ciudadanía No.1.012.345.654, Código estudiantil: 20251511880, quien necesita adelantar el trabajo de grado con la investigación denominada: "EMOCIONES QUE INTERVIENEN EN LA ELECCIÓN DE JUEGOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 8 AÑOS DE EDAD DE LA LUDOTECA BERÚ, EN LA COMUNIDAD INDÍGENA DE ZARAGOZA.

Esta investigación hace parte del Trabajo de grado II, donde la estudiante necesita aplicar el siguiente instrumento; Entrevista semiestructurada y dimensiones PAD de Mehrabian Russell, algunas fotografías y grabación de audio para 5 niña y 5 niños, de esa Comunidad.

La información es de carácter confidencial y para efectos de la investigación del pregrado. La Comunidad, tendrá una copia de los resultados y conclusiones de la investigación, para ser utilizada en beneficio de la población que asiste a esta Ludoteca BERÚ.

Agradezco su noble gestión y la colaboración que le puedan brindar a la estudiante en mención.

Atentamente.

13-02-2020
RECIBIDO
Hora: 5:50 pm
[Firma]

M^a del Carmen Torres J.
MARIA DEL CARMEN TORRES JIMENEZ
Secretaria Académica encargada de UAN Sede Leticia
Tel: 3102681968

Anexo 3. Validación del instrumento de recolección de información

 UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO	FICHA DE VALIDACION DE ENTREVISTA		
	ELABORADO POR:		Brillgleydis Martínez Benjumea
	CARGO:		Estudiante de Psicología
	Fecha:	5/02/2012	Dirección: Trv 14 # 4-42
DESCRIPCION DE LA ENTREVISTA			
<p>La entrevista diseñada de acuerdo a la finalidad del trabajo de investigación "EMOCIONES QUE INTERVIENEN EN LA ELECCIÓN DE JUEGOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 8 AÑOS DE EDAD DE LA LUDOTECA BERU EN LA COMUNIDAD INDÍGENA DE ZARAGOZA.", tiene como objeto identificar y describir las emociones que intervienen en la elección de juego de los niños de la ludoteca Beru (mariposa en ticuna)</p> <p>Se optó por la entrevista semiestructurada ya que permite al entrevistador modificar la pregunta base por una de mayor comprensión para el entrevistado. La base teórica para el diseño de las preguntas de la entrevista son las dimensiones PAD (Placer, Activación y Dominancia) de Mehrabian y Russell (1974, la cual organiza las tres categorías en 18 pares de adjetivos interpretativos (Gurvindo & Ortega, 1989). Después de confirmar que la capacidad de los niños para responder un cuestionario de esa extensión era limitada, se decidió delimitar la entrevista en únicamente tres adjetivos por categoría, siendo estos los primarios según la base teórica.</p> <p>También por lo anterior, se añade el diseño una columna que aparea los pares interpretativos a emoticones. Dichos emoticones hacen las veces de las preguntas y se optó por ellos debido a las dificultades de interpretación de texto que se encontró en los niños que asisten a la ludoteca, en los cuales el proceso lecto escritor es incipiente. Como es de rigor, hubo un taller de preparación para que los niños comprendieran la correspondencia entre los reactivos y los emoticones.</p> <p>La entrevista se aplicara de forma individual.</p>			
OBJETIVO DE LA ENTREVISTA			
Identificar las emociones que intervienen en la elección de juegos en niños y niñas de 6 a 8 años de edad de la Ludoteca BERU de la comunidad indígena de Zaragoza.			
LAS DIMENSIONES PAD (PLACER, ACTIVACION Y DOMINANCIA) DE MEHRABIAN Y RUSSELL (1974)			
1	Placer	Emociones experimentadas por el individuo que contiene seis pares de adjetivos: Enfadado- Alegre Insatisfecho-Satisfecho Infeliz-Feliz-	

2	Activación	Emociones experimentadas por el individuo que contiene seis pares de adjetivos Lento- Frenético No activado-Activado Soñoliento-Muy despierto	
3	Dominancia	Emociones experimentadas por el individuo que contiene seis pares de adjetivos Sumiso-Dominante Guiado-Autónomo Atemorizado-Seguro de sí-	
Adaptación de la entrevista PAD de Mehrabian Russell (1974), para niños de la ludoteca Beru			
PREGUNTAS DE ENTREVISTA.			
Dimensión	Ítem	Adjetivos	Adaptación
Placer	¿Cuál de estas emociones (Enfadado- Alegre, Insatisfecho-Satisfecho, Infeliz-Feliz) experimenta cuando juega con los jugos del rincón Simbólico?	Enfadado	
		Alegre	
	¿Cuál de estas emociones (Enfadado- Alegre, Insatisfecho-Satisfecho, Infeliz-Feliz) experimenta cuando juega con los jugos del rincón Armar?	Insatisfecho	
		Satisfecho	
	¿Cuál de estas emociones (Enfadado- Alegre, Insatisfecho-Satisfecho, Infeliz-	Infeliz	

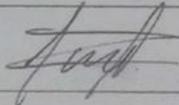
	Feliz) experimenta cuando juega con los jugos del rincón reglas?		
	¿Cuál de estas emociones (Enfadado- Alegre, Insatisfecho- Satisfecho, Infeliz- Feliz) experimenta cuando juega con los juegos del rincón ejercicios?	Feliz	
Activación	¿Cómo se siente (Lento- Frenético, No activado- Activado, Soñoliento-Muy despierto) cuando juega con los juegos del rincón Simbólico?	Lento	
		Frenético	
	¿Cómo se siente (Lento- Frenético, No activado- Activado, Soñoliento-Muy despierto) cuando juega con los juegos del rincón armar?	No activado	
		Activado	
	¿Cómo se siente (Lento- Frenético, No activado- Activado, Soñoliento-Muy despierto) cuando juega con los juegos del rincón reglas?	Soñoliento	

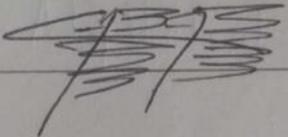
	¿Cómo se siente (Lento- Frenético, No activado- Activado, Soñoliento-Muy despierto) cuando juega con los juegos del rincón ejercicios?	Muy despierto	
Dominancia	Que emoción experimenta (Sumiso- Dominante, Guiado- Autónomo. Atemorizado- Seguro de sí) cuando juega con los juegos del rincón simbólico	Sumiso	
		Dominante	
	Que emoción experimenta (Sumiso- Dominante, Guiado- Autónomo. Atemorizado- Seguro de sí) cuando juega con los juegos del rincón armar?	Guiado	
		Autónomo	
	Que emoción experimenta (Sumiso- Dominante, Guiado- Autónomo. Atemorizado- Seguro de sí) cuando juega con los juegos del rincón reglas	Atemorizado	
		Seguro de sí	

DIMENSIONES PAD DE MEHRABIAN -RUSSELL		PREGUNTAS	ADECUAD A	INADECUAD A
1	Placer	1	X	
		2	X	
		3	X	
		4	X	
2	Activación	1	X	
		2	X	
		3	X	
		4	X	
3	Dominancia	1	X	
		2	X	
		3	X	
		4	X	
OBSERVACIONES				

Atemorizado-
Seguro de sí)
cuando juega con
los juegos del rincón
ejercicios?

PERTINENCIA Y REDACCION DE LAS PREGUNTAS DE ACUERDO A LA FINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACION
DIMENSIONES PAD DE MEHRABIAN -RUSSELL

RESULTADO DE LA REVISIÓN DE LA ENTREVISTA	
VALIDADO:	SÍ
NO VALIDADO:	
REVISADO Y VALIDADO POR:	Nidia Elizabeth Balcazas
CARGO:	Profe... Antropóloga
N° TARJETA PROFESIONA:	Folio. 20175053.
N° IDENTIFICACION:	65785729.
DIRECCION:	calle 17 # 8-16
E-MAIL:	nidelizbone@hotmail.com
FECHA:	4 marzo 2020
NORMBRE:	Nidia Elizabeth Balcazar
FIRMA:	

RESULTADO DE LA REVISIÓN DE LA ENTREVISTA			
VALIDADO:	X	NO VALIDADO:	
REVISADO Y VALIDADO POR:		Alfredo Braga A.	
CARGO:		Docente	
N° TARJETA PROFESIONA:			
N° IDENTIFICACION:		15'875.739	
DIRECCION:		Comunidad Zaragoza	
E-MAIL:			
FECHA:		14-02-2020	
NOMBRE:		Alfredo Braga A.	
FORMA:			

RESULTADO DE LA REVISIÓN DE LA ENTREVISTA	
VALIDADO:	NO VALIDADO:
REVISADO Y VALIDADO POR:	Charles Brito Alarcón
CARGO:	Coordinación pedagógica, Académica Colegio Selvaluz
N° TARJETA PROFESIONA:	157466
N° IDENTIFICACION:	cc 79965033
DIRECCION:	Car 10 #12-75
E-MAIL:	charlesbritto662@gmail.com
FECHA:	27 de febrero 2020
NOMBRE:	Charles Brito Alarcón
FIRMA:	