

El fortalecimiento de la integración del juego en el currículo escolar puede mejorar la escritura creativa de los estudiantes de tercer grado del Instituto Técnico Agropecuario Naranjal (ITAN), en el corregimiento de Naranjal, municipio de Quinchía, Risaralda, durante el primer semestre de 2025

Maria Luisa Triana Poveda

Anyi Tatiana Vinasco Hernández

Asesora

Eliana Cruz Carvajal

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Filosofía

2025

Resumen

Este documento presenta los resultados de una investigación formativa desarrollada como opción de grado, enfocada en la reflexión sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el Instituto Técnico Agropecuario Naranjal (ITAN), con niños del corregimiento Naranjal, en el municipio de Quinchía, Risaralda. El objetivo fue analizar el papel del juego como elemento esencial en el desarrollo cognitivo y emocional infantil, utilizando un enfoque cualitativo y experimental. Los resultados evidenciaron que, mediante dinámicas lúdicas, los niños mejoraron sus capacidades de resolución de conflictos, cooperación, empatía y trabajo en equipo. Asimismo, se estimuló su creatividad, curiosidad y habilidades de coordinación y percepción visual, aspectos fundamentales para el aprendizaje continuo y la integración de información sensorial. Estas mejoras son consistentes con estudios previos que destacan el papel del juego en el desarrollo integral infantil. La investigación concluye que el juego, cuando se integra de manera intencional en las prácticas pedagógicas, constituye una estrategia educativa poderosa para potenciar el desarrollo cognitivo, emocional y social en contextos rurales.

Palabras clave: Juego, desarrollo infantil, habilidades socioemocionales, práctica pedagógica, educación rural

Abstract

This document presents the results of a formative research project developed as a degree requirement, focused on reflecting on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Instituto Técnico Agropecuario Naranjal (ITAN) with children from the Naranjal district, in the municipality of Quinchía, Risaralda. The objective was to analyze the role of play as an essential element in children's cognitive and emotional development, using a qualitative and experimental approach. The results showed that through play-based activities, children improved their conflict resolution skills, cooperation, empathy, and teamwork. Additionally, their creativity, curiosity, and coordination and visual perception skills were stimulated—key aspects for continuous learning and sensory information integration. These improvements are consistent with previous studies highlighting the role of play in comprehensive child development. The research concludes that when intentionally integrated into pedagogical practices, play constitutes a powerful educational strategy to enhance cognitive, emotional, and social development in rural contexts.

Keywords: play, child development, socioemotional skills, pedagogical practice, rural education

Tabla de Contenido

Resumen.....	2
Introducción	8
Presentación General del Tema.....	8
Planteamiento el Problema.....	8
Objetivos de la Investigación y Método.....	9
Caracterización	10
Presentación del Territorio y/o la Institución:.....	10
Características Generales del Grupo	10
<i>Análisis del Contexto: Espacios Naturales, Sociales, Culturales, Educativos y Económicos</i>	11
<i>Espacio Natural</i>	11
Demandas de Aprendizaje Según el Contexto	12
Factores Contextuales que Afectan el Aprendizaje.....	12
Planteamiento del Problema	13
Descripción Detallada de los Desempeños Actuales desde una Perspectiva Apreciativa	13
Mediación del Aprendizaje y lo que Funciona/No Funciona.....	14
Interés por Introducir una Variable de Mediación y la Hipótesis	14
Resumen de la Brecha de Conocimiento.....	15
Pregunta de Investigación	16
Objetivos	17
Objetivo General	17
Objetivos Específicos	17

Marcos de Referencia	18
Referentes Conceptuales	18
Referentes Teóricos.....	18
Referentes Técnicos	19
Referentes Legales	20
Referentes Éticos.....	20
Herramientas y Métodos	22
Enfoque y Tipo de Estudio.....	22
<i>Enfoque Didáctico</i>	22
<i>Unidad de Análisis</i>	24
<i>Técnicas para la Recolección de Datos</i>	25
Categorías para el Análisis de Datos.....	25
<i>Motivación y Participación</i>	25
<i>Desarrollo de Habilidades Sociales</i>	26
<i>Aspectos Ontológicos</i>	26
<i>Aprendizaje Cognitivo</i>	26
Resultados	27
Acercamiento de la Población a la Variable	27
Experimentación.....	28
Identificación de Variaciones.....	28
Participante 1: Mariana Soley	29
Participante 2: Samuel.....	29
Participante 3: Elizabeth.....	29

Identificación de Variaciones.....	29
Análisis y Discusión	31
Acercamiento Inicial de la Población a la Variable	31
Influencia de la Variable en la Fase de Intervención	32
Transformaciones en el Aspecto Ontológico	32
Comparación con Investigaciones Previas	33
Limitaciones Encontradas en la Investigación	33
Aplicaciones Prácticas de los Resultados.....	33
Conclusión del Análisis y Proyecciones Futuras	34
Conclusiones y Recomendaciones	35
Síntesis de los Principales Hallazgos	35
Cambios en la Dimensión Ontológica.....	35
Influencia de la Variable en la Población.....	35
Contribuciones Teóricas y Proyección Investigativa	36
Propuesta de Aplicación Práctica.....	36
Ajustes e Investigaciones Futuras	36
Referencias Bibliográficas	37
Apéndices.....	39

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	39
--	----

Introducción

Presentación General del Tema

Esta investigación se centra en el juego como un pilar esencial para el desarrollo cognitivo y emocional en la infancia. Dentro del contexto educativo y comunitario del corregimiento de Naranjal, municipio de Quinchía, Risaralda, el juego se presenta como un medio estratégico para fortalecer habilidades sociales y emocionales fundamentales.

Su reconocimiento cobra especial importancia en el panorama actual, donde competencias como la empatía, la cooperación y la creatividad son indispensables para el fortalecimiento de comunidades inclusivas y resilientes.

Planteamiento el Problema

Aunque se reconoce ampliamente el impacto positivo del juego en el desarrollo infantil, persiste una brecha en su integración efectiva dentro de las prácticas pedagógicas. En el corregimiento de Naranjal, las observaciones revelaron la necesidad de métodos educativos que impulsen la creatividad, la resolución de conflictos y la interacción social a través del juego.

Investigaciones anteriores (Piaget, 1962; Vygotsky, 1978) respaldan la idea de que el juego contribuye significativamente al aprendizaje y la socialización. Sin embargo, su aplicación en escenarios educativos rurales continúa siendo limitada, lo que evidencia la necesidad de estrategias pedagógicas adaptadas a estos contextos.

Ante esta situación, la presente investigación se propone examinar cómo el juego puede utilizarse de manera intencionada para promover el desarrollo integral de los niños en entornos rurales como el de Naranjal.

Objetivos de la Investigación y Método

El objetivo principal de este trabajo fue analizar la influencia del juego en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños de la institución ITAN. Se buscó identificar de qué manera las actividades lúdicas pueden fortalecer habilidades sociales, emocionales y cognitivas en los estudiantes.

Para lograrlo, se adoptó un enfoque cualitativo y experimental, enfocado en observar y evaluar las conductas infantiles durante diversas actividades lúdicas. La recolección de información se realizó mediante técnicas de observación directa, notas de campo y actividades grupales, permitiendo un análisis profundo sobre el impacto del juego en los participantes.

Caracterización

Presentación del Territorio y/o la Institución:

El municipio de Quinchía, donde se ubica el Instituto Técnico Agropecuario Naranjal, se encuentra en el extremo nororiental del departamento de Risaralda, a 106 kilómetros de Pereira, su capital. Rodeado de imponentes cerros como Batero, Gobia, Puntelanza, Cantamono, Opiramá y Yarumal, el territorio está atravesado por los ríos Cauca, Río Grande, Opiramá y Quinchía, ricos en minerales. La minería ha sido una fuente de sustento para varias generaciones.

La economía regional se basa principalmente en actividades agrícolas (65 %), destacándose la producción de café de excelente calidad, plátano, yuca, caña panelera, mora y espárragos, mientras que la minería representa el 35 %. Su ubicación geográfica estratégica favorece la conexión con importantes centros urbanos como Medellín, Pereira, Manizales, Bogotá y Cali, proyectando a Quinchía como un municipio con potencial de crecimiento económico.

Características Generales del Grupo

El grupo seleccionado para este estudio está compuesto por 17 estudiantes de tercer grado, con edades entre 7 y 8 años, pertenecientes a estratos socioeconómicos 1 y 2. Muchos provienen de familias monoparentales de bajos recursos, y algunos son indígenas o desplazados. La diversidad en el rendimiento académico es notable, con dos estudiantes que requieren apoyo especializado, el cual no es proporcionado actualmente por un docente de inclusión.

La metodología predominante es la de escuela nueva, aunque en la práctica se aplica el modelo de escuela graduada, complementado con principios de escuela activa. Los habitantes de la zona residen en lotes de tamaño pequeño a mediano, con un uso agrícola limitado. La región

es rica en recursos hídricos, gracias a nacimientos de agua y cursos como el río Quinchía y la quebrada Guanguía.

Análisis del Contexto: Espacios Naturales, Sociales, Culturales, Educativos y Económicos

Espacio Natural

Se evidencia un deterioro ambiental notable, manifestado en la erosión del suelo, pérdida de biodiversidad y tala indiscriminada de bosques. Sin embargo, persisten ventajas naturales como fuentes de agua abundantes y climas variados propicios para la diversificación agrícola.

Espacio Social

Problemas como el clientelismo político, la desintegración familiar, el desempleo y la pobreza afectan significativamente el tejido social. No obstante, existen esfuerzos comunitarios organizados a través de asociaciones de padres, el Instituto Técnico Agropecuario, el SENA y cooperativas de caficultores.

Espacio Cultural

La pérdida de valores, el desinterés por la educación y la indiferencia hacia el medio ambiente son retos actuales. A pesar de ello, se desarrollan proyectos de producción orgánica y especialización educativa que buscan recuperar el dinamismo cultural.

Espacio Educativo

Existe una alta deserción escolar (15 %), bajo nivel académico, carencia de personal especializado y escasa formación de adultos. A pesar de estas dificultades, la cobertura educativa es amplia y se cuenta con instituciones comprometidas con la educación rural.

Espacio Económico

La dependencia casi exclusiva del café, con poca diversificación y empleos temporales, limita el

desarrollo económico. Sin embargo, hay un potencial de crecimiento mediante la producción orgánica y la organización de los productores locales.

Demandas de Aprendizaje Según el Contexto

Los estudiantes presentan dificultades en el desarrollo de habilidades emocionales, cognitivas y sociales, especialmente en empatía, cooperación y resolución de conflictos. Estas habilidades son esenciales para su integración social y académica, y el juego constituye una herramienta efectiva para fortalecerlas.

Mediante el juego, los niños pueden mejorar su memoria, atención, autoestima y control emocional, así como desarrollar responsabilidad, iniciativa y autonomía. Sin embargo, las prácticas pedagógicas actuales en ITAN favorecen clases rígidas y estructuradas, limitando la creatividad y el uso de recursos lúdicos, lo que afecta negativamente el ambiente de aprendizaje.

Factores Contextuales que Afectan el Aprendizaje

La violencia histórica ha generado desinterés en la participación comunitaria y en los procesos educativos, afectando la transmisión de valores y tradiciones locales. Esto impacta el sentido de pertenencia y el compromiso con el desarrollo sostenible de la región.

Además, el deterioro ambiental, la contaminación de fuentes de agua, el manejo inadecuado de residuos y el uso de tecnologías agrícolas insostenibles agravan las condiciones de vida. La educación impartida no ha logrado contrarrestar estos problemas, ya que se mantiene desconectada de los saberes locales y de las necesidades socioculturales de la comunidad.

Finalmente, la falta de planeación municipal adecuada ha permitido que continúen la degradación agrícola, la emigración laboral y el deterioro cultural, afectando directamente las oportunidades de desarrollo personal y educativo de los estudiantes.

Planteamiento del Problema

Descripción Detallada de los Desempeños Actuales desde una Perspectiva Apreciativa

En la Institución Educativa ITAN del municipio de Quinchía, Risaralda, se evidencia una brecha significativa relacionada con la limitada disponibilidad de recursos tecnológicos, así como con la resistencia de algunos docentes a la innovación pedagógica basada en actividades dinámicas y lúdicas. A pesar de que el juego posee un enorme potencial para el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los estudiantes de grado tercero, sigue siendo subestimado socialmente al ser considerado una actividad meramente recreativa, ajena a la “seriedad” del aprendizaje académico.

Esta percepción limita su implementación como estrategia pedagógica que favorece competencias como la resolución de problemas, la planificación y la toma de decisiones, aspectos fundamentales para fortalecer la autoconfianza de los estudiantes en sus propios procesos de aprendizaje. Bandura (1997) sostiene que la autoconfianza influye decisivamente en la manera en que los individuos enfrentan retos y asumen responsabilidades, lo cual es crucial en contextos de aprendizaje.

Asimismo, las carencias de equipos de cómputo y la baja adaptación de algunos docentes a estrategias tecnológicas innovadoras intensifican esta brecha, dificultando el aprovechamiento del juego como herramienta de enseñanza. De acuerdo con Bjorklund (2005), el juego es esencial para el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. Hmelo-Silver (2004) añade que fomenta la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración, mientras que Amabile (1993) advierte que la falta de motivación derivada de prácticas rígidas puede afectar negativamente el rendimiento y la motivación académica de los estudiantes.

Mediación del Aprendizaje y lo que Funciona/No Funciona

La evaluación de las estrategias pedagógicas actuales en el grado tercero del ITAN revela contrastes importantes. Estrategias como el aprendizaje basado en problemas y la resolución de conflictos han demostrado ser efectivas para fomentar habilidades cognitivas en los estudiantes (Hmelo-Silver, 2004) No obstante, la enseñanza tradicional basada en la simple transmisión de conocimientos ha mostrado ser ineficaz para promover procesos de pensamiento crítico y resolución de problemas (Bereiter & Scardamalia, 2006).

La falta de oportunidades para la exploración y el descubrimiento en el aula limita el desarrollo de habilidades de planificación y toma de decisiones (Kuhn, 2005). En este contexto, el juego representa una herramienta pedagógica que permite a los niños aprender de manera activa y motivadora, como destacan Hirsh-Pasek et al. (2015), ya que facilita la exploración, el ensayo-error y el trabajo colaborativo en ambientes seguros.

Interés por Introducir una Variable de Mediación y la Hipótesis

Ante esta situación, se propone introducir la variable de mediación "autoconfianza" en el proceso de aprendizaje. Según Bandura (1997), la autoconfianza es la creencia en la propia capacidad para realizar tareas y alcanzar metas, elemento clave para enfrentar desafíos académicos.

Se plantea la hipótesis de que "el juego aumenta la autoconfianza en los estudiantes de grado tercero del ITAN, lo que a su vez mejora su capacidad para desarrollar habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la planificación y la toma de decisiones". Hirsh-Pasek et al. (2015) afirman que el juego ofrece oportunidades para la exploración y la experimentación, elementos que fortalecen la confianza en las propias habilidades. Asimismo,

Deci et al. (1999) resaltan que una alta autoconfianza impacta positivamente en la motivación y la persistencia frente a tareas complejas.

Resumen de la Brecha de Conocimiento

La brecha de conocimiento radica en la insuficiente comprensión de cómo el juego puede ser utilizado de manera sistemática y efectiva para fortalecer habilidades cognitivas específicas en estudiantes de grado tercero. Aunque estudios como los de Hirsh-Pasek et al. (2015) sugieren que el juego puede potenciar el desarrollo cognitivo, aún se desconocen los mecanismos precisos mediante los cuales esto ocurre y cómo integrar estas prácticas lúdicas de forma estructurada en el currículo escolar.

Bjorklund (2005) indica que el juego favorece el aprendizaje activo, pero falta evidencia concreta sobre cómo implementarlo eficazmente dentro de un contexto académico formal. Por tanto, esta investigación se orienta a cerrar dicha brecha, identificando estrategias efectivas para utilizar el juego como un medio para mejorar la resolución de problemas, la planificación y la toma de decisiones en niños de grado tercero.

Pregunta de Investigación

¿Cómo el fortalecimiento de la integración del juego en el currículo escolar puede mejorar la escritura creativa de los estudiantes de tercer grado del Instituto Técnico Agropecuario Naranjal (ITAN), en el corregimiento de Naranjal, municipio de Quinchía, Risaralda, durante el primer semestre de 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la integración del juego en el currículo escolar para mejorar la escritura creativa en los niños del grado tercero del Instituto Técnico Agropecuario Naranjal del corregimiento de Naranjal, Municipio de Quinchía Risaralda

Objetivos Específicos

Explorar cómo los estudiantes del grado tercero interactúan con las dinámicas lúdicas dentro del contexto escolar y su relación con los procesos de escritura creativa

Diseñar e implementar actividades pedagógicas basadas en el juego como medio para movilizar la creatividad y motivación en la escritura de los estudiantes, reconociendo los cambios cualitativos en su expresión escrita.

Evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades de escritura creativa de los estudiantes, mediante el análisis de sus producciones escritas antes y después de la intervención pedagógica.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El marco conceptual de este proyecto se basa en la teoría del aprendizaje por juego, que sostiene que el juego es una forma natural y efectiva de aprendizaje. Vygotsky (1978) señala que el juego permite a los estudiantes explorar, experimentar y aprender de manera activa y participativa. Además, su teoría de la zona de desarrollo próximo sugiere que el aprendizaje ocurre cuando los estudiantes son desafiados a alcanzar niveles de complejidad ligeramente superiores a su nivel actual de competencia.

El juego se define como una actividad lúdica y recreativa que implica reglas, desafíos y objetivos, y puede ser estructurado o no estructurado (Huizinga, 1955). Por otro lado, la escritura creativa se entiende como la capacidad de expresar ideas y pensamientos de manera original e innovadora a través de la escritura (Boden, 2004). Esta habilidad es fundamental en la educación, ya que fomenta la expresión personal y la creatividad, desarrolla el pensamiento crítico y las capacidades de resolución de problemas, y proporciona herramientas para una comunicación efectiva y significativa.

Referentes Teóricos

este proyecto se sustenta teóricamente en la idea de que el juego es la actividad principal mediante la cual el niño asimila la realidad, transformándola y adaptándola a su universo simbólico. Como afirma Piaget:

El juego constituye un medio natural de aprendizaje, ya que permite la simbolización y creatividad necesarias para procesos complejos como la escritura. (Piaget, 1962, p. 201)

De manera similar, Vygotsky (1978) resalta la importancia del juego en el desarrollo superior de las capacidades infantiles, señalando:

En el juego, el niño siempre se comporta por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria; en el juego, es como si fuera una cabeza más alto que él mismo. (Vygotsky, 1978, p. 102)

Asimismo, Ferreiro enfatiza la importancia de enfrentar problemas reales de escritura más allá de la mera repetición mecánica:

Los niños no aprenden a escribir repitiendo letras, sino enfrentándose a problemas reales de escritura. (Ferreiro, 1991, p. 45)

Estas perspectivas respaldan la integración del juego en la enseñanza de la escritura creativa, propiciando un entorno que motive la expresión significativa y auténtica de los niños.

Referentes Técnicos

Desde el ámbito técnico, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) de Colombia, en los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana, establece que:

El juego debe ser entendido como una estrategia pedagógica que potencia la producción textual, ya que propicia situaciones comunicativas reales, motivadoras y contextualizadas. (MEN, 1998, p. 27)

Complementariamente, en la Guía No. 22: Estándares básicos de Competencias en Lenguaje, se afirma:

La creación de textos no se reduce a la repetición de estructuras gramaticales, sino que implica una práctica social, que puede ser estimulada mediante situaciones lúdicas y creativas. (MEN, 2006, p. 12)

Por su parte, la UNESCO (2010) en el documento Educación infantil: bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, enfatiza:

El juego en contextos educativos no solo favorece el desarrollo emocional y social, sino que constituye una vía fundamental para el aprendizaje de la lectura y la escritura desde una perspectiva significativa. (UNESCO, 2010, p. 18)

Estos lineamientos y estándares confirman la importancia de utilizar prácticas lúdicas para estimular la alfabetización inicial de manera integral y significativa.

Referentes Legales

Dentro del marco legal colombiano, la Ley 1098 de 2006 (Código de Infancia y Adolescencia) establece que:

La educación de los niños, niñas y adolescentes debe ser pertinente, adecuada a su desarrollo evolutivo, y debe garantizar el respeto por sus capacidades, interés y ritmo de aprendizaje. (Congreso de Colombia, 2006, p. 19)

Por otra parte, la Ley 1804 de 2016 (Ley de Cero a Siempre) resalta el papel esencial del juego en el desarrollo infantil:

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo infantil temprano, que contribuye al aprendizaje, la socialización y la construcción de sentido. (Congreso de Colombia, 2016, p. 3)

Aunque enfocada en la primera infancia, esta ley establece bases que siguen siendo relevantes en los primeros grados de la educación básica primaria, donde el juego sigue siendo motor del aprendizaje

Referentes Éticos

Desde la perspectiva ética, la UNESCO en su informe sobre la Ética en la Educación subraya:

El respeto por los derechos del niño incluye su derecho a ser escuchado, a que se respete su opinión y a no ser objeto de manipulación o coacción en contextos educativos. (UNESCO, 2016, p. 27)

Adicionalmente, el Código de Ética del Investigador en Ciencias Sociales y Humanas de Colombia establece que:

Toda investigación que involucre seres humanos debe garantizar el respeto a la dignidad, los derechos, la privacidad y el bienestar de los participantes, especialmente cuando se trata de poblaciones vulnerables como niños. (Colciencias, 2018, p. 14)

Estos referentes exigen garantizar la participación libre, respetuosa y voluntaria de los niños en los contextos de investigación pedagógica, protegiendo siempre su bienestar.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Enfoque Didáctico

Las actividades de enfoque didáctica son fundamentales para fomentar la motivación y el aprendizaje en los niños. Al incorporar la diversión, el juego y el arte, se pueden lograr grandes aprendizajes y mejorar la educación. La implementación de la escritura de esta manera permitirá a los niños desarrollar un mayor interés y amor por estas áreas, lo que a su vez fortalecerá sus habilidades comunicativas y textuales.

Se identificó que los niños mostraban poco interés en las actividades de escritura debido a su naturaleza rutinaria y falta de dinamismo. Para abordar esto, se crearon planeaciones didácticas que incorporan el juego, el arte y la diversión para fomentar la motivación y el interés. Además, se consideraron los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los niños, abordándolos desde la observación, la orientación y la inclusión.

Según Tobón (2018), la planeación didáctica es un proceso fundamental en la docencia que permite a los docentes crear y organizar actividades que no solo impartan conocimiento y aprendizaje, sino también generen gusto, interés y motivación en los estudiantes. Esto se logra teniendo en cuenta las pautas e indicaciones específicas para cada actividad

La actividad didáctica es una herramienta fundamental para brindar una educación integral y personalizada a los niños. Permite identificar sus saberes previos y utilizarlos para favorecer su aprendizaje y desarrollo. Al mismo tiempo, fomenta la motivación, participación, colaboración y trabajo en equipo, mejorando la eficacia de la enseñanza y su planificación. El objetivo es que los estudiantes no solo aprendan, sino que también desarrollen habilidades y

competencias que les permitan transformar su aprendizaje en algo productivo y significativo para sus vidas.

Implementación

La implementación de la actividad didáctica "Historias ilustradas" fue muy enriquecedora, ya que los estudiantes tuvieron la oportunidad de desarrollar su creatividad y habilidades para la escritura a través de tres momentos clave. En primer lugar, los estudiantes participaron en la actividad "Imaginando historias", donde leyeron y analizaron diferentes tipos de textos narrativos. Luego, en la actividad "Creando personajes", los estudiantes diseñaron y crearon sus propios personajes, utilizando técnicas de dibujo y escritura descriptiva. Finalmente, en la actividad "Contando historias", los estudiantes escribieron e ilustraron sus propias historias, utilizando sus personajes y habilidades adquiridas. Esta experiencia permitió fortalecer la escritura creativa y la expresión artística en los estudiantes.

La investigación sobre la implementación de actividades didácticas para fortalecer la escritura en niños adopta un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión más completa del tema. Este enfoque permite evaluar el impacto cuantitativo de las actividades didácticas en la mejora de la escritura, al mismo tiempo que explora las experiencias y percepciones cualitativas de los niños, así como de los docentes.

El tipo de estudio que se trabajara en esta investigación es el estudio de caso, ya que se enfoca en una situación específica y busca explorar y comprender los procesos y resultados de esa situación de manera detallada y profunda. Este enfoque es el más adecuado para este problema de investigación, ya que permite obtener una comprensión más completa y profunda del tema, identificar patrones y tendencias en los datos, y evaluar el impacto de las actividades didácticas de manera integral

Según los objetivos y la implementación del enfoque metodológico, el enfoque mixto es particularmente adecuado para este estudio porque permite combinar los métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión más completa del tema (Creswell, 2014). Según Johnson y Onwuegbuzie (2004), el enfoque mixto es especialmente útil cuando se busca responder preguntas de investigación que requieren tanto la recopilación de datos numéricos como la exploración de experiencias y perspectivas.

En este sentido, el estudio de caso es el tipo de investigación más adecuado para explorar la implementación de actividades didácticas para fortalecer la lectura y la escritura en niños. Según Yin (2014), el estudio de caso es particularmente útil para examinar fenómenos contemporáneos en su contexto real, lo que permite obtener una comprensión más profunda y detallada del tema.

Además, el estudio de caso permite explorar la complejidad del tema e identificar patrones y tendencias que podrían no ser evidentes a través de otros tipos de investigación (Merriam, 2009). En este sentido, el estudio de caso es especialmente adecuado para explorar la implementación de actividades didácticas en un contexto específico, como es el caso de este estudio.

En resumen, el enfoque mixto y el estudio de caso son los más adecuados para este problema de investigación porque permiten combinar métodos cuantitativos y cualitativos, explorar la complejidad del tema y obtener una comprensión más profunda y detallada del tema.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis es la Institución Educativa ITAN (Instituto Técnico Agropecuario Naranjal) del municipio de Quinchía, Risaralda

El foco principal es el aprendizaje por medio del juego con los niños del grado tercero,

Técnicas para la Recolección de Datos

Objetivo de Exploración

Durante una semana se organiza una serie de actividades dinámicas como dibujar, e interrelacionarse en el aula de clase, las cuales se enfocan en el aprendizaje educativo; pueden ser juegos de mesa o actividades al aire libre. Así se puede evidenciar la motivación e interés de los alumnos por aprender, participar y relacionarse con los compañeros de clase.

Al final de la semana se solicitará que cada alumno dibuje la actividad que más llamó su atención y qué aprendió de la actividad. Esto como técnica que contribuye a la participación e identificación de las habilidades de cada niño.

Objetivos de Movilización. Se realizan diarios de campo de las clases vistas y las interacciones que se puedan tener con los estudiantes de la institución, para identificar el desarrollo cognitivo dentro de la observación del docente en las actividades a realizar. Esto como técnica de observación que ayuda a buscar acciones de mejora dentro del aula de clase.

Objetivos de Indagación. Se realiza una entrevista al docente de la institución, donde se indague sobre la experiencia que se evidenció dentro de las actividades dinámicas con los estudiantes, donde el docente mencione características significativas identificadas de la sesión. Esto como aporte de una persona capacitada y con gran trayectoria educativa, lo cual ayuda a tener otra perspectiva frente a lo observado en el espacio con los estudiantes del grado tercero.

Categorías para el Análisis de Datos

Motivación y Participación

Se evalúa el nivel de interés y compromiso de los estudiantes durante las actividades lúdicas a través de la observación directa y el análisis de su participación, tanto en el desarrollo de las actividades como en la interacción con sus compañeros de clase."

Desarrollo de Habilidades Sociales

Se analiza cómo las dinámicas de grupo presentes en los juegos colaborativos contribuyen al desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes, tales como comunicación asertiva, la empatía y el trabajo en equipo.

Aspectos Ontológicos

Esta dimensión se relaciona con variables como la interacción social y las habilidades interpersonales, a través de observaciones durante actividades lúdicas y entrevistas posteriores, es posible identificar cómo estas experiencias influyen en la capacidad de los estudiantes para colaborar y relacionarse en otros contextos escolares y personales.

Aprendizaje Cognitivo

Se evalúa la adquisición de conocimientos y conceptos a través del juego, así como la capacidad de los estudiantes para aplicar lo aprendido en situaciones reales. El enfoque lúdico permite una comprensión más significativa, ya que vincula el aprendizaje con la experiencia directa y contextualizada

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

Acercamiento de la Población a la Variable

Los participantes del estudio, niños del grado tercero de la Institución Educativa ITAN, mostraron inicialmente una relación limitada con la variable de estudio, el juego como herramienta educativa. Durante la fase de exploración, se observó que los participantes expresaron desinterés y falta de motivación hacia las actividades de aprendizaje tradicionales, como la lectura y la escritura. Sin embargo, mostraron entusiasmo y energía al participar en actividades lúdicas y juegos, lo que sugiere que el juego podría ser una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje. Por ejemplo, durante una actividad de lectura, los participantes mostraron desinterés y falta de atención debido a que posiblemente no es una actividad que tengan presente dentro de sus clases habituales; mientras que, durante un juego de mesa, mostraron entusiasmo y participación.

Estos hallazgos iniciales sugieren que el juego podría ser una herramienta valiosa para mejorar la motivación y el aprendizaje en los estudiantes

Los hallazgos preliminares permiten evidenciar una brecha significativa entre los métodos tradicionales de enseñanza y los intereses reales de los estudiantes. La limitada conexión emocional y cognitiva con actividades como la lectura y la escritura en su formato habitual refleja la necesidad de replantear las estrategias pedagógicas empleadas en el aula.

La reacción positiva y activa de los niños frente a las actividades lúdicas demuestra que el juego no solo despierta interés, sino que también activa procesos fundamentales del aprendizaje, como la atención, la participación y la colaboración. Esta transformación en el comportamiento de los estudiantes resalta la importancia de considerar el juego como una herramienta no complementaria, sino central en la planificación curricular, especialmente en los primeros grados de educación básica.

Experimentación

La actividad "Juego de Mesa para Trabajar Escritura Creativa" fue diseñada para fomentar la escritura creativa en los niños del grado tercero de la Institución ITAN. El juego, llamado "Crea tu propia aventura", consiste en un tablero con diferentes espacios que representan escenarios, personajes y objetos, cartas de desafío con preguntas y ejercicios de escritura creativa, y hojas de papel y lápices para escribir las historias. Los jugadores tiran los dados para determinar quién juega primero y qué desafíos deben superar, y deben completar ejercicios de escritura creativa para avanzar en el juego. La actividad busca fomentar la creatividad, mejorar la escritura y desarrollar habilidades sociales en los niños, y se espera que sea una herramienta efectiva para promover la escritura creativa en el aula.

Enlace carpeta de evidencias: Véase en Apéndice A.

Identificación de Variaciones

Durante la fase de experimentación con la variable "Juego de Mesa para Trabajar Escritura Creativa", se observaron resultados significativos en la mejora de la escritura creativa, el aumento de la motivación y el desarrollo de habilidades sociales en los participantes. Los niños mostraron una mayor capacidad para escribir historias originales y creativas, y se mostraron más entusiasmados y motivados con la escritura. Además, la actividad fomentó la

colaboración y la comunicación entre los participantes, lo que sugiere que el juego puede ser una herramienta efectiva para promover el aprendizaje y la creatividad en el aula. En general, los resultados sugieren que la actividad fue exitosa en lograr sus objetivos y que puede ser una herramienta valiosa para los educadores que buscan promover la escritura creativa en sus estudiantes, a continuación, se presentan algunos ejemplos de cómo los participantes recibieron la actividad

Participante 1: Mariana Soley

“Me gustó mucho la actividad porque me permitió expresar mi creatividad de manera libre y divertida”

Participante 2: Samuel

“Me sentí motivado para escribir más después de jugar el juego de Mesa, me gustó la forma en que nos desafiaba pensar de manera creativa”

Participante 3: Elizabeth

“La actividad me ayuda a mejorar mi escritura y sentirme más confiado en mis habilidades”

Identificación de Variaciones

Después de la implementación de la variable "Juego de Mesa para Trabajar Escritura Creativa", se observaron cambios significativos en el aspecto ontológico de la unidad de análisis.

A continuación, se presentan los resultados comparativos entre los datos iniciales y los obtenidos después de la intervención:

Cambios Observados

1. Mejora en la escritura creativa: Los participantes mostraron una mejora significativa en su capacidad para escribir historias creativas y originales.

2. Aumento de la motivación: Los participantes se mostraron más motivados y entusiasmados con la escritura después de participar en la actividad.

3. Desarrollo de habilidades sociales: Los participantes mejoraron sus habilidades sociales, como la comunicación y la colaboración, al trabajar en equipo y compartir sus historias

Durante el proceso de intervención, se observaron cambios significativos en las habilidades de escritura creativa de los estudiantes. Inicialmente, Mariana presentaba una escritura limitada, pero tras la implementación de las actividades lúdicas, mostró una notable mejora en su expresión escrita. Samuel, quien al principio evidenciaba falta de motivación hacia la escritura, experimentó un aumento en su interés y participación en las actividades creativas. Por su parte, Elizabet, que enfrentaba dificultades en la escritura, logró superar varias de estas barreras, evidenciando mejoras importantes en sus producciones escritas.

Después de aplicar la estrategia pedagógica basada en juegos de mesa, se evidenció un notable avance en la escritura creativa, la motivación y las habilidades sociales de los estudiantes. Estos resultados muestran que el uso del juego como herramienta educativa no solo facilita el aprendizaje, sino que también mejora la disposición emocional y social de los niños frente a las actividades escolares.

El juego permitió que los estudiantes participaran con mayor entusiasmo, colaboraran entre sí y desarrollaran habilidades comunicativas en un ambiente de confianza y disfrute. Así, se comprobó que el juego no solo enseña, sino que también forma, motiva e involucra de manera integral al estudiante.

Análisis y Discusión

Los datos obtenidos después de aplicar la propuesta pedagógica basada en el juego reflejan avances notables en aspectos como la creatividad al escribir, la motivación hacia el aprendizaje y las habilidades para interactuar socialmente. Estos resultados están alineados con los propósitos del estudio, que buscaban demostrar cómo el uso de actividades lúdicas puede enriquecer el desarrollo académico y personal de los estudiantes del grado tercero en la Institución Educativa ITAN.

De acuerdo con los objetivos planteados, se pudo observar una relación positiva entre la implementación del juego y el compromiso de los estudiantes, así como cambios significativos en su forma de expresarse y trabajar en equipo. Estas transformaciones también reflejan una movilización del componente ontológico del aprendizaje, al evidenciarse mejoras en la manera en que los niños se vinculan con su entorno educativo y social.

El análisis que se presenta a continuación aborda estos resultados desde dos perspectivas clave: el fortalecimiento de la expresión escrita mediante el juego, y el impacto de la dinámica lúdica en la participación y el vínculo entre los estudiantes. Este enfoque permitirá comprender más a fondo cómo el juego influye en el proceso formativo desde una visión integral.

Acercamiento Inicial de la Población a la Variable

Al comenzar el estudio, se identificó que los estudiantes del grado tercero mostraban una conexión limitada con el juego como herramienta educativa. Las actividades convencionales, como la lectura y la escritura, generaban poco interés, mientras que las propuestas lúdicas despertaban entusiasmo y participación inmediata.

Esta respuesta fue más positiva de lo anticipado, validando en gran medida la hipótesis inicial y destacando la necesidad de metodologías que conecten con los intereses de los estudiantes para lograr aprendizajes significativos.

Influencia de la Variable en la Fase de Intervención

Durante el desarrollo de la estrategia basada en juegos de mesa, se observó un impacto notable en la creatividad, la expresión escrita y el trabajo colaborativo. Los estudiantes mostraron mejoras evidentes en la producción de textos y en su disposición para participar activamente en el aula.

Estos resultados concuerdan con los planteamientos de autores como Piaget y Vygotsky, quienes argumentan que el juego favorece el desarrollo cognitivo y social al proporcionar un entorno seguro y estimulante para el aprendizaje.

La experiencia confirma que el juego no solo entretiene, sino que también educa y transforma prácticas tradicionales en oportunidades innovadoras de aprendizaje.

Transformaciones en el Aspecto Ontológico

A lo largo del proceso, se evidenciaron cambios significativos en la forma en que los estudiantes se perciben a sí mismos y a sus compañeros. Se fortaleció la confianza, la capacidad de expresarse libremente y la construcción de vínculos positivos.

En entrevistas realizadas al finalizar la intervención, algunos niños expresaron sentirse más cómodos escribiendo a partir del juego y valoraron la posibilidad de compartir sus ideas con otros. Esto refleja un avance en la dimensión ontológica del aprendizaje, integrando el desarrollo emocional y social dentro de la experiencia educativa.

Comparación con Investigaciones Previas

Los hallazgos de esta investigación son coherentes con estudios anteriores que destacan el papel del juego en el aprendizaje infantil. Investigaciones como las de Emilia Ferreiro y María Montessori han demostrado que el juego favorece el desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas.

No obstante, este estudio aporta una perspectiva contextual diferente, al demostrar la efectividad del juego en un entorno rural con recursos limitados, lo que sugiere que esta metodología es adaptable y útil en diversos escenarios educativos.

Limitaciones Encontradas en la Investigación

Entre los factores que pudieron haber influido en los resultados se encuentra el reducido número de participantes, lo cual limita la generalización de los datos. Asimismo, el tiempo de aplicación fue corto, lo que impidió observar cambios sostenidos a largo plazo.

Las condiciones logísticas, como el acceso al aula o la disponibilidad de materiales adecuados, también representaron retos durante el proceso. A pesar de estas limitaciones, los resultados fueron valiosos y ofrecen una base sólida para continuar explorando esta línea de investigación.

Se recomienda extender la duración del estudio y ampliar la muestra en futuras investigaciones para fortalecer la validez de los hallazgos.

Aplicaciones Prácticas de los Resultados

Los resultados obtenidos pueden orientar la implementación de estrategias pedagógicas más activas dentro del entorno escolar. Integrar el juego al currículo representa una oportunidad para dinamizar el proceso educativo, fomentar la creatividad y fortalecer las relaciones entre los estudiantes.

En el caso de la Institución Educativa ITAN, esta experiencia puede ser replicada y adaptada en otros grados y áreas del conocimiento, promoviendo una educación más cercana a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Conclusión del Análisis y Proyecciones Futuras

Los resultados de esta experiencia permiten concluir que el juego no solo es una herramienta útil, sino también transformadora dentro del aula. La intervención logró potenciar habilidades comunicativas, sociales y emocionales, demostrando que es posible aprender de forma divertida y significativa.

A partir de estos resultados, surge la necesidad de seguir investigando cómo el juego puede aplicarse en otras áreas curriculares y cómo fortalecer el rol del docente como facilitador de procesos lúdicos. También sería valioso explorar el papel de las familias en la consolidación de estas estrategias, asegurando un enfoque integral y sostenible del aprendizaje

Conclusiones y Recomendaciones

Síntesis de los Principales Hallazgos

La investigación permitió confirmar que incorporar juegos de mesa como herramienta didáctica contribuyó significativamente al desarrollo de la escritura creativa en estudiantes de grado tercero. Se evidenciaron mejoras en la construcción de textos, la expresión de ideas y el entusiasmo por participar en actividades relacionadas con la lengua escrita. Estos resultados responden de manera positiva al objetivo principal del estudio, ya que confirman que la estrategia lúdica despierta el interés y favorece el aprendizaje activo en los niños.

Cambios en la Dimensión Ontológica

A través de la intervención pedagógica, se logró identificar una transformación profunda en la manera en que los estudiantes se posicionan frente al aprendizaje. El juego les brindó un espacio de expresión libre, donde ganaron confianza, aprendieron a interactuar de forma respetuosa con sus compañeros y reconocieron su capacidad de aportar ideas. Esta movilización del ser les permitió descubrir nuevas formas de participar en el aula, generando una mayor conexión emocional y personal con el proceso educativo.

Influencia de la Variable en la Población

La estrategia basada en el uso de juegos de mesa tuvo un efecto positivo en la dinámica del aula y en las habilidades comunicativas de los estudiantes. Además de favorecer la escritura, fortaleció la interacción social y fomentó el trabajo en equipo. Aunque se alcanzaron resultados relevantes, se identificó que algunos estudiantes requerían apoyo adicional para trasladar las ideas del juego al texto escrito, lo cual sugiere la necesidad de acompañamiento pedagógico constante para potenciar los beneficios de la metodología.

Contribuciones Teóricas y Proyección Investigativa

El estudio amplía el conocimiento sobre el valor pedagógico del juego en contextos escolares rurales, aportando evidencia práctica sobre su impacto en la escritura. También plantea una alternativa metodológica que articula lo lúdico con los objetivos curriculares, lo cual puede inspirar nuevas investigaciones. Este enfoque refuerza la visión del docente como guía activo en procesos de enseñanza creativa y demuestra que es posible innovar dentro del aula con recursos accesibles y significativos.

Propuesta de Aplicación Práctica

Incorporar semanalmente actividades lúdicas enfocadas en la escritura creativa dentro del área de Lengua Castellana.

Diseñar juegos adaptados al contexto rural, como creación de cuentos colectivos y tableros de escritura.

Capacitar a docentes en estrategias de gamificación y evaluación lúdica.

Utilizar reconocimientos simbólicos (sellos, diplomas) para fortalecer la motivación estudiantil.

Ajustes e Investigaciones Futuras

Ampliar la intervención a seis meses y trabajar con más estudiantes para observar efectos a largo plazo.

Diversificar estrategias, incorporando dramatizaciones, retos colaborativos y tecnologías accesibles.

Involucrar a las familias mediante actividades de escritura lúdica en casa.

Realizar evaluaciones cualitativas que recojan experiencias de estudiantes, docentes y familias.

Referencias Bibliográficas

Bereiter, C., & Scardamalia, M. (2006). Education for the knowledge age: Design-centered models of teaching and instruction. En P. A. Alexander & P. H. Winne (Eds.), *Handbook of educational psychology* (pp. 695–713). Mahwah, NJ: Erlbaum.

https://www.gatesnotes.com/work/provide-quality-education?WT.mc_id=20240000000000 Education_TGN-PSch&gad_source=1&gad_campaignid=21734641612&gbraid=0AAAAAC42O5-6Rwxkxrtj3QVWiV0zWdTXz&gclid=Cj0KCQjwrPHABhCIARIsAFW2XBOS11KRrbXEgLEXYjiR2K9luR4GwAGuhwzWX6D1UPUsXeP4s7BnWLgaAli6EALw_wcB

Bjorklund, D. F. (2005). *Children's thinking: Cognitive development and individual differences*. Belmont, CA: Wadsworth.

https://www.wyzant.com/getstarted?urlName=Child+Development&urlName=&g=GoogleAdwords&awcampaignid=19775202154&awadgroupid=146099995425&awacid=&awcid=655429160383&awim=1&awkw=how%20to%20child%20development&awmt=b&awn=g&awp=&awt=&mkwid=s&pcrid=655429160383&pkw=how%20to%20child%20development&pmt=b&pdv=m&slid=&physid=1029385&intid=1013581&bgSeg=&gad_source=1&gad_campaignid=19775202154&gbraid=0AAAAAD-uoOB4mEHDnuRhzwvSH74kFvxcn&gclid=EAIAIQobChMIlvis1-icjQMVxolaBR2u0ADIEAAYASAAEgI4ovD_BwE

Buitrago, J., & Trujillo, D. (2014). Nota pedagógica 1. *Documentación pedagógica en clave de desarrollo y aprendizaje para potenciar las experiencias de la educación inicial* (pp. 1–5). Ministerio de Educación Nacional.

https://colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-

[05/1.%20Nota%20Pedag%C3%B3gica%20Claves%20para%20documentar%20el%20proceso%20pedag%C3%B3gico.pdf](#)

Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn?

Educational Psychology Review, 16(3), 235–266.

<https://link.springer.com/article/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>

Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. G. (2015). *How babies think: The science of childhood*. Philadelphia, PA: Temple University Press.

https://kathyhirshpasek.com/wp-content/uploads/sites/9/2015/08/Hirsh-Pasek_and_Golinkoff_2012.pdf

Jara, O. (2018). *La sistematización de experiencias: Práctica y teoría para otros mundos*

posibles. Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano (CINDE).

<https://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/2121/Libro%20sistematizacio%cc%81n%20Cinde-Web.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Morales, S. (2021). Licenciados en pedagogía infantil unadistas: Maestras y maestros

transformativos. En S. González, J. Viera, S. Morales, M. Vassallo, C. Palacios & M.

Álvarez (Eds.), *Subjetividades críticas, transformadoras y solidarias: Reflexiones y prácticas* (pp. 168–192). Sello Editorial UNAD.

<https://libros.unad.edu.co/index.php/selloeditorial/catalog/view/37/19/4371>

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.

<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=625957https://>

Apéndices

Apéndices A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1MIjeHvqNfINwoTA_7ijGb6PkvtGvII