

**El juego como herramienta pedagógica para fortalecer la atención y motivación en
los procesos de enseñanza y aprendizaje del grado tercero**

Yisel Tatiana Uní López

Asesora

Eliana Cruz Carvajal

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil LIPI

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Sede San Luis Gonzaga de la Institución Educativa Santa Catalina Labouré, trabajando con estudiantes de primaria. El objetivo general fue fortalecer el desarrollo cognitivo, la comprensión de conceptos y la adquisición de habilidades clave en los niños y niñas de la Institución Educativa Santa Catalina Labouré, en el municipio de Bolívar departamento del Cauca, mediante la implementación del juego como estrategia metodológica durante el primer semestre del 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego la variable “juego como estrategia metodológica”, reconociendo sus efectos en el aspecto ontológico de los estudiantes, específicamente en su motivación. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el juego tiene un alto potencial para transformar el ambiente del aula, promover el aprendizaje significativo y fomentar la construcción de conocimiento de manera colaborativa, creativa y participativa.

Palabras Clave: Juego, motivación, aprendizaje, estrategias, cognición.

Abstract

This document is the result of formative research Project developed as a graduation requirement, aimed at reflecting on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Santa Catalina Labouré Educational Institution, San Luis Gonzaga branch, located in the municipality of Bolívar, Cauca, working with primary students. The main objective was to strengthen cognitive development, concept comprehension, and the acquisition of key skills through the implementation of play as a methodological strategy during the first semester of 2025. A qualitative action-research approach was used, where the variable “play as a methodological strategy” was introduced, recognizing its effects on the student’s ontological dimension-particularly in their motivation, autonomy, and active participation. The findings showed that play has a high potential to transform the classroom environment, promote meaningful learning, and foster knowledge construction in a collaborative, creative, and engaging manner.

Keywords: Play, motivation, learning, strategies, cognition.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	15
El Juego como Estrategia Didáctica en la Educación Infantil.	15
El Juego como Estrategia Metodológica para una Educación Física más Inclusiva.	15
El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el Aula	16
Las Actividades Lúdicas para el Aprendizaje.....	16
Aprender Jugando, la Gamificación en el Aula.	16
Juegos Tradicionales Aportes al Desarrollo Sociocultural en Contextos Educativos Rurales.	17
Creatividad y Aprendizaje: el Juego como Herramienta Pedagógica.....	17
El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje: ¿Cómo Crearlo en el Aula?	17
Referentes Técnicos.....	18
Lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN).....	18
Referentes Legales.....	18

Herramientas y Métodos	20
Enfoque y Tipo de Estudio	20
Unidad de Análisis	20
Técnicas para la Recolección de Datos	20
Resultados	22
Acercamiento de la Población a la Variable.....	23
Experimentación.....	23
Análisis y Discusión	25
Limitaciones del Estudio	27
Conclusiones y Recomendaciones	28
Referencias Bibliográficas	31

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	33
--	----

Introducción

En la actualidad, uno de los principales desafíos en el ámbito educativo es lograr que los niños y niñas se sientan motivados, comprometidos y protagonistas de su proceso de aprendizaje. En muchas instituciones, especialmente en contextos como el de la Sede San Luis Gonzaga de la Institución Educativa Santa Catalina Labouré, persiste una metodología centrada en la enseñanza tradicional, caracterizada por las actividades repetitivas, clases magistrales y escasa participación estudiantil. Esta situación ha generado desinterés, baja retención del conocimiento y dificultades en el desarrollo de habilidades cognitivas clave.

Ante este panorama, surge la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas, reconociendo al juego como una herramienta poderosa que no solo entretiene, sino que enseña, conecta, despierta la creatividad y fortalece el pensamiento crítico. Desde esta perspectiva, el presente estudio propone implementar el juego como estrategia metodológica en el aula, con el objetivo de mejorar el desarrollo cognitivo, la comprensión de conceptos y la adquisición de habilidades fundamentales en los niños y niñas.

Esta investigación se enmarca en un enfoque cualitativo y de tipo acción, ya que busca generar cambios reales en la práctica educativa a través de la intervención pedagógica. Las actividades lúdicas diseñadas, inspiradas en autores como Pérez (2003), Vygotsky (1978) y Villacís Vera (2019), fueron aplicadas durante el primer semestre del año 2025, recolectando información a través de observaciones, entrevistas y diarios de campo.

Uno de los hallazgos más significativos fue el cambio de actitud de los niños y niñas hacia el aprendizaje. Se observó un incremento notable en la motivación, participación activa y comprensión de los temas tratados. Asimismo, se generaron transformaciones en la percepción

de los docentes, quienes comenzaron a valorar el juego como una herramienta pedagógica válida y efectiva.

Este informe invita al lector a conocer una experiencia educativa transformadora, en la que el juego dejó de ser una actividad recreativa aislada para convertirse en un eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de este trabajo, se busca no solo compartir los resultados alcanzados, sino también reflexionar sobre el poder del juego en la formación de seres humanos más creativos, autónomos y comprometidos con su aprendizaje.

Caracterización

El estudio se lleva a cabo en la Sede San Luis Gonzaga, una escuela ubicada en el barrio Fátima del municipio de Bolívar, en el departamento del Cauca, al sur del país. Dentro del análisis del contexto local se destacan características muy propias la localidad, ya que los habitantes de la misma son personas trabajadoras, amables, solidarias y religiosas. Asimismo, se destaca otro aspecto de carácter social, el cual es la promoción de prácticas deportivas, ya que la preocupación y el apoyo por parte de la comunidad en el entrenamiento de los niños y niñas en los distintos deportes es fundamental.

Esta escuela es una de las sedes secundarias de la institución educativa Santa Catalina Labouré y cuenta con un equipo de docentes y directivos que siguen de cerca los procesos de aprendizaje de los niños y niñas pertenecientes a la sede. La escuela dispone de 5 docentes de planta, cada uno encargado de un grado en específico (primero, segundo, tercero, cuarto y quinto). Además, cuenta con el apoyo de dos manipuladoras de alimentos, responsables del restaurante escolar, así como el personal de la tienda. La institución opera en una jornada única, que inicia a las 7:30 a.m. y finaliza a la 1:00 p.m., con un receso intermedio de 45 minutos a las 10:15 a.m. en esta jornada, asisten todos los grados, sumando un total de 123 estudiantes, distribuidos de la siguiente manera: primer grado 13 estudiantes (10 niñas y 3 niños); segundo grado 25 estudiantes (10 niñas y 15 niños), tercer grado 32 estudiantes (18 niños y 14 niñas), cuarto grado 19 estudiantes (12 niños y 7 niñas); y quinto grado 34 estudiantes (17 niñas y 17 niños).

La mayoría de estos niños provienen de familias con un nivel socioeconómico entre estrato 2 y 3, ya que sus padres cuentan con empleos formales como docentes, policial, guardianes, enfermeras. No obstante, también es importante mencionar que algunas madres de

familia son amas de casa, trabajan al día o tienen sus propios emprendimientos.

Independientemente de sus ocupaciones, se evidencia una limitación de tiempo debido a las largas y rigurosas jornadas laborales a las que deben enfrentarse, lo que en muchas ocasiones hace que los niños y niñas sean recogidos por un acudiente.

En cuanto a la infraestructura, la situación resulta preocupante, ya que la misma comunidad señala que la estructura ha permanecido sin cambios durante muchas generaciones, es decir, no se le han realizado mejoras. Esto pone en riesgo la seguridad de los niños y niñas como del cuerpo docente, ya que las zonas de juego están deterioradas, al igual que algunos salones y otras áreas. La institución cuenta con cinco salones (uno para cada grado), un aula múltiple donde se llevan a cabo reuniones y eventos con padres y madres de familia, además de un restaurante escolar, una tienda escolar, una cancha deportiva y zonas verdes.

Dentro de esta sede se presentan distintas dificultades de aprendizaje; algunas son producto de herencia, mientras que otras, por el contrario, son una respuesta a las diversas situaciones a las que deben enfrentarse los niños y las niñas en sus hogares e incluso en la escuela. Esto se debe a que el proceso de enseñanza sigue ligado al tradicionalismo, lo que genera que los estudiantes pasen largas horas mirando al tablero, coloreando y escribiendo.

En respuesta a esta situación, se planteó como estrategia el juego como un ente motivador donde los niños y las niñas sean protagonistas de su propio aprendizaje. Esto parte de la idea de que los niños no juegan para aprender, sino que aprenden jugando.

Con base en lo anterior, se puede afirmar que el aprendizaje de los niños y las niñas es una tarea conjunta entre la familia, los educadores y la comunidad. Asimismo, la innovación dentro del aula juega un papel fundamental para potenciar habilidades.

Planteamiento del Problema

El presente estudio se desarrolla en la Institución educativa Santa Catalina Labouré Sede San Luis Gonzaga, ubicada en el barrio Fátima del municipio de Bolívar departamento del Cauca, con niños y niñas entre los 7 a 10 años de edad. Actualmente la metodología de enseñanza de la institución se encuentra en una etapa trascendental, buscando la innovar para superar el tradicionalismo. teniendo en cuenta también que, la escuela y la sede principal como tal van muy ligadas a la educación religiosa por parte de las hermanas vicentinas, lo que aporta a la adquisición de valores y humanismo a los niños y las niñas pertenecientes a la misma. Sin embargo, el modelo predominante sigue basado en estrategias convencionales como la copia de textos, el coloreado y pegado de materiales, lo que genera poca motivación entre los niños y las niñas.

Dicho lo anterior, se ha identificado que los niños y niñas presentan dificultades para concentrarse, tardan demasiado en realizar sus actividades y muestran un aprendizaje lento. Esta problemática tiene dos causas principales: por un lado, la metodología de enseñanza sigue siendo mayormente tradicional, con clases donde prevalece la instrucción del agente educativo y el dictado de contenidos; por otro lado, el poco involucramiento de las familias en el proceso educativo, debido a extensas jornadas laborales, afecta el seguimiento y la motivación de los niños y niñas.

Para abordar esta problemática, se propone introducir el juego como estrategia metodológica dentro del aula de clase, no solo como una actividad recreativa, sino como una herramienta fundamental para potenciar el aprendizaje significativo. Ya que el juego contribuye al desarrollo cognitivo al estimular habilidades como la memoria, la resolución de problemas, el pensamiento lógico y la creatividad. Además, favorece la comprensión de conceptos al permitir

que los estudiantes exploren y sean protagonistas de la construcción de su propio conocimiento de manera activa. El aprendizaje basado en el juego también fortalece actividades clave en el proceso educativo, como la atención, la autonomía y el trabajo en equipo. Hipótesis: si se implementan juegos educativos en el aula, entonces los estudiantes demostrarán mayor motivación y participación en el proceso de aprendizaje.

En base a lo anterior, podemos decir que los niños y las niñas de la Sede San Luis Gonzaga no cuentan con motivación a la hora de aprender, lo que genera que se distraigan fácilmente y no obtengan el aprendizaje requerido de forma satisfactoria. La investigación busca mitigar esta necesidad mediante el uso del juego educativo dentro del aula, potenciando así el aprendizaje significativo.

Pregunta de Investigación

¿Cómo puede la implementación del juego como estrategia metodológica fortalecer el desarrollo cognitivo, la comprensión de conceptos y la adquisición de habilidades clave en los niños y niñas de la Institución Educativa Santa Catalina Labouré, en el municipio de Bolívar Cauca, durante el primer semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el desarrollo cognitivo, la comprensión de conceptos y la adquisición de habilidades clave en los niños y niñas, mediante la implementación del juego como estrategia metodológica durante el primer semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Determinar el impacto del juego como estrategia metodológica en el clima escolar generado por las interacciones y relaciones entre los niños y niñas en la sede San Luis Gonzaga de la Institución Educativa Santa Catalina Labouré.

Promover el desarrollo cognitivo, la comprensión de conceptos y la adquisición de habilidades clave mediante la implementación del juego como estrategia metodológica en los niños y niñas de la sede San Luis Gonzaga de la Institución Educativa Santa Catalina Labouré.

Evaluar las transformaciones en el desarrollo cognitivo, la comprensión de conceptos y la adquisición de habilidades lingüísticas a través del juego en los niños y niñas de la Sede San Luis Gonzaga de la Institución Educativa Santa Catalina Labouré.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Aprendizaje significativo, juego como herramienta metodológica, desarrollo cognitivo, ambientes lúdicos

Referentes Teóricos

El presente estudio se fundamenta en distintas teorías y enfoques que a lo largo del tiempo han demostrado la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se presentan diversos referentes teóricos que sustentan la investigación.

El Juego como Estrategia Didáctica en la Educación Infantil.

Leyva Garzón (2011) nos dice que el juego permite que los niños y niñas adquieran conocimientos de manera natural, a través de la exploración y la experimentación activa en su entorno. En su estudio, la autora resalta que el juego fomenta la creatividad, la autonomía y la resolución de problemas, lo cual es fundamental para el desarrollo infantil. El juego ha sido ampliamente reconocido como una herramienta metodológica especial para el aprendizaje en la infancia. Dentro de este trabajo se analiza cómo el juego puede integrarse en la educación infantil como una herramienta didáctica efectiva, resaltando su impacto en el desarrollo integral de los niños y niñas.

El Juego como Estrategia Metodológica para una Educación Física más Inclusiva.

Villacís Vera, F (2019) destaca la importancia del juego y las prácticas lúdicas como herramientas efectivas para promover la inclusión en las clases de educación física. Dicho autor argumenta que, si se realizan las adaptaciones necesarias, el juego permite la participación de todos los estudiantes, sin importar su raza, sexo, condición social o discapacidad. Villacís Vera,

F (1019) enfatiza en que una educación inclusiva debe responder a la diversidad presente en el sistema educativo, y que es responsabilidad del agente educativo propiciar la integración.

El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el Aula.

Los autores analizan el papel del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el juego no solo es una actividad recreativa, sino también una herramienta pedagógica eficaz en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, y emocionales en los estudiantes. Los autores destacan que el juego permite que los niños y niñas aprendan de forma significativa y participativa.

El juego, además de ser una actividad lúdica, constituye una estrategia didáctica que facilita el aprendizaje significativo, promoviendo la motivación y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en el aula. (Torres, C., & Torres, M, 2007)

Las Actividades Lúdicas para el Aprendizaje.

Según Calderón, G. E. C. (2021). “El juego facilita el aprendizaje y es esencial para el desarrollo integral del niño, ya que fomenta habilidades cognitivas, afectivas y sociales” (p. 52). Lo que concuerda con lo planteado por Vygotsky (1978), quien argumenta que el juego permite a los niños internalizar normas y roles sociales, promoviendo su desarrollo cognitivo y emocional.

Dentro de este artículo se analiza la relevancia de las actividades lúdicas en el proceso educativo, especialmente en los niveles de educación inicial y primaria.

Aprender Jugando, la Gamificación en el Aula.

Los autores exploran diversas experiencias y plataformas de gamificación, resaltando su potencial para transformar la educación tradicional. Además, abordan la importancia de diseñar estrategias educativas que integren las TIC, adaptándose a las necesidades de la sociedad actual.

Torres-Toukoumidis, A., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018) explican que “La gamificación, entendida como el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, se ha consolidado como una estrategia eficaz para incrementar la motivación y el compromiso en entornos educativos”.

Juegos Tradicionales Aportes al Desarrollo Sociocultural en Contextos Educativos Rurales.

Dentro de este artículo se hace un análisis de cómo los juegos tradicionales, al ser expresiones lúdicas inherentes al acervo cultural de las regiones, fortalecen la identidad cultural, fomentan habilidades sociales y dinamizan los procesos de aprendizaje en contextos educativos rurales.

Barragán, J. N. A. (2022), destaca que estas prácticas recreativas, además de fortalecer la identidad cultural, favorecen habilidades sociales y dinamizan los procesos de aprendizaje en contextos educativos, gracias a su valor pedagógico.

Creatividad y Aprendizaje: el Juego como Herramienta Pedagógica.

Morón, N. B., & Goldstein, A. (2008), abordan la importancia de integrar la creatividad en la educación contemporánea. Dichos autores destacan que, en una sociedad donde el conocimiento se renueva constantemente, es esencial que la educación no solo se centre en aspectos lógicos y racionales, sino que también se fomente la imaginación y la fantasía, estos autores proponen actividades que desarrollan la intuición y la creatividad, promoviendo el uso creativo del lenguaje a través de la metáfora y el símbolo.

El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje: ¿Cómo Crearlo en el Aula?

El juego didáctico es una herramienta pedagógica efectiva en cualquier nivel educativo. Sin embargo, su uso es limitado porque muchos docentes no conocen sus beneficios, el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo,

pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

(Chacón, 2008, p.1)

Referentes Técnicos

Lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN).

El MEN establece en sus documentos orientadores la importancia del juego en la educación inicial y básica primaria. En la “Política de Educación Inicial en el Marco de la Atención Integral” (MEN, 2016), se resalta el valor del juego como una estrategia pedagógica que fomenta el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños. Este documento enfatiza que el juego contribuye al desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes, promoviendo su creatividad y habilidades de resolución de problemas.

Por otra parte, la UNESCO (2019), en su informe Repensar la educación: hacia un bien común mundial, destaca el aprendizaje basado en el juego como una metodología efectiva para mejorar la calidad educativa. Según este documento, las experiencias lúdicas permiten que los niños y niñas aprendan de manera más autónoma y motivadora, reforzando la enseñanza de competencias básicas como la lectura, la escritura y el pensamiento lógico-matemático.

Referentes Legales

El marco legal que regula la educación en Colombia y fundamenta esta investigación se fundamenta en diversas leyes.

En primer lugar, la constitución política de Colombia (1991), en su artículo 67, establece la educación como un derecho fundamental y un servicio público con una función social.

Asimismo, define la responsabilidad del Estado, la sociedad y la familia en garantizar el acceso a una educación de calidad.

Por su parte, la Ley 115 de 1994, conocida como la Ley general de la Educación, regula la educación formal en el país y destaca la importancia del aprendizaje significativo a través de metodologías didácticas innovadoras (congreso de Colombia, 1994). En relación con la organización escolar, el Decreto 1860 de 1994 detalla las normas para la prestación del servicio educativo, incluyendo aspectos pedagógicos y curriculares.

Desde una perspectiva de atención a la primera infancia, la Ley 1804 de 2016, denominada Ley de Cero a Siempre, establece un enfoque integral para el desarrollo infantil, garantizando el derecho al juego como herramienta de aprendizaje (congreso de Colombia, 2016). De manera complementaria, el Decreto 1421 de 2017 refuerza la inclusión educativa para personas con discapacidad, promoviendo ajustes razonables y estrategias pedagógicas diferenciales.

Referentes Éticos

Desde un enfoque internacional, la Convención sobre los Derechos del Niño (ONU, 1989) establece el derecho de los niños a expresar su opinión y a ser protegidos contra cualquier forma de explotación o daño, lo cual es relevante en investigaciones dentro del contexto educativo.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente estudio se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, ya que busca comprender la interacción de los niños y niñas con el juego como estrategia metodológica y su impacto en el aprendizaje significativo. Este enfoque es el más adecuado porque permite analizar en profundidad las percepciones, experiencias y cambios en los niños y niñas que en este caso son los participantes a partir de la implementación del juego en el aula.

El tipo de estudio es de acción, pues se pretende generar transformaciones en la práctica pedagógica a través de la intervención con estrategias lúdicas. Se trata de un proceso dinámico en el que se implementa el juego, se observa su efecto y se reflexiona sobre su impacto en el aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución Educativa Santa Catalina Labouré, Sede San Luis Gonzaga, en el municipio de Bolívar, Cauca. La selección de este grupo se hizo debido a la necesidad de fortalecer la motivación y aprendizaje mediante estrategias innovadoras, como el juego.

Técnicas para la Recolección de Datos

Con el fin de garantizar la alineación con los objetivos del estudio, se emplearán distintas técnicas según cada propósito de investigación:

Para el objetivo de exploración se utilizarán observaciones directas y entrevistas semiestructuradas con docentes y estudiantes para conocer las percepciones iniciales sobre el juego en el aula.

Para el objetivo de movilización se implementarán diarios reflexivos tanto de los docentes como de los niños y niñas, así como grabaciones de video de las actividades lúdicas, para analizar la interacción y el nivel de compromiso en el aprendizaje.

Para el objetivo de indagación de cambios se aplicarán cuestionarios post-experiencia flexibilizados tanto con los niños y niñas como con docentes, asimismo, se tendrán en cuenta valoraciones de competencias para determinar los efectos de la estrategia lúdica en el desarrollo cognitivo y la motivación.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías de análisis están establecidas con base en los objetivos de estudio y permitirán interpretar los resultados de manera estructurada.

Motivación y actitud hacia el aprendizaje, ya que se busca analizar cómo el juego influye en el interés y la participación de los niños y niñas en el aula.

Desarrollo cognitivo y comprensión de conceptos, evaluando de esta forma el impacto del juego en la adquisición de conocimientos y habilidades clave.

Interacción y trabajo en equipo, en esta parte se examina cómo el juego favorece la colaboración entre estudiantes y la construcción conjunta del aprendizaje.

Transformación metodológica, se identifican los cambios en la práctica docente y las percepciones de los educadores sobre el uso del juego en el aula.

Resultados

Se obtiene un mayor interés y motivación hacia el aprendizaje cuando se utilizan juegos como estrategia metodológica, además de un aumento en la participación al ejecutar los juegos, por otro lado, pueden fomentar la participación activa y la colaboración entre los estudiantes, lo que puede mejorar la dinámica de la clase, mediante el desarrollo de habilidades y competencias, incluso a la hora de la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Por medio del aprendizaje didáctico, los estudiantes pueden experimentar y aplicar conceptos de manera práctica, a su vez disminuyendo el estrés y la ansiedad ya que aprenden en un ambiente divertido (Pérez, M.C., 2003).

Los estudiantes retienen mejor el conocimiento, al adquirir información de forma creativa e innovadora, donde logran realizar una participación y unión con los compañeros al colaborar en la organización del juego, ayudar a fortalecer la relación entre estudiantes y docentes, ya que pueden crear un ambiente más colaborativo y divertido (Pérez, M.C., 2003).

Se puede observar una mejora en tanto en la comprensión de conceptos y temas, ya que se les permite a los estudiantes poder experimentar y aplicar los conceptos de forma práctica, desarrollando habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la planificación (Pérez, M.C., 2003).

Algunos de los avances encontrados en los alumnos son:

Mejor capacidad de análisis debido a que los estudiantes procesan y evalúan información de manera efectiva.

Mejor memoria y retentiva de la información, al poder experimentar y aplicar conceptos de manera práctica.

Desarrollo de la metacognición, al ajustar sus estrategias según lo ejecutado en el juego.

Mejor confianza y autoeficacia de los estudiantes, ya que los juegos les permiten experimentar y aplicar conceptos de manera práctica y exitosa.

Capacidad de resolución de problemas, permitiendo a los estudiantes desarrollar y aplicar estrategias efectivas para resolver problemas (Pérez, M.C., 2003).

Acercamiento de la Población a la Variable

La fase de exploración se observó a los estudiantes motivados, y con buena aprobación sobre la nueva estrategia, un caso es el de una alumna de 10 años, expresó que "a veces es agotador escuchar hablar al profesor por horas, me da sueño"; este tipo de comentarios reflejan la importancia de diseñar una herramienta que mejore la participación del estudiante y no se limite en solo hablar el profesor.

Además, los estudiantes mostraron una actitud más abierta, mostrando por medio del comportamiento observado, la participación limitada de los estudiantes en las clases; a pesar de estas dificultades, se observó señales de curiosidad y disposición a participar, en las actividades interactivas. Un alumno de 11 años mencionó "Me gustó mucho la parte de los juegos y las canciones, me pareció muy divertido y me ayudó a entender mejor el tema de la clase". Esto quiere decir, que, aunque existían desafíos, el diseño de las actividades comenzaba a generar interés y participación activa, entre los alumnos de la institución investigada.

Experimentación

En la fase de experimentación, se aplican juegos didácticos basadas en autores pedagógicos, para observar la motivación intrínseca en los estudiantes, los datos recolectados por medio de entrevistas evidenciaron cambios importantes en la relación de los estudiantes con el aprendizaje tradicional, como, por ejemplo: "Ahora quiero ir a clases todos los días, es más

emocionante, al pensar, que jugaremos hoy". Un avance que indica una mejora en la motivación a las actividades escolares.

Por lo tanto, las actividades que se planearon involucraron música y herramientas como rompecabezas, siendo bien vistas por los alumnos, quienes estaban más conectados con el contenido y más motivados para participar en clase.

Identificación de Variaciones

Luego de la ejecución de las secuencias didácticas, se pueden observar en las variaciones, actitudes y comportamientos de los estudiantes sobre los juegos como recurso de enseñanza, datos comparativos, hallados a partir de entrevistas tanto al docente como estudiantes, respaldan estos cambios, al inicio del proyecto se notaba desinterés, con comentario como: "Me preparé profesionalmente para enseñar de forma tradicional y un cambio como estos, no será fácil, ni nos garantiza que funcione".

Ahora, la coordinadora de la institución expresó: "Me di cuenta de que los estudiantes pedían algo innovador, y motivarlos con nuevas herramientas, hacen de nuestra institución, demostrar que el principal foco son los estudiantes y sus intereses". Ver este cambio refleja una evolución en la confianza y mayor disposición a para implementar juegos en las clases; la observación directa mostró variaciones relevantes en el comportamiento de los estudiantes, donde la bitácora hay apuntes como, "en las últimas clases, la mayoría de los estudiantes participaban más activamente y con entusiasmo, mejorando la socialización, entre otros".

Este importante cambio indica una mejora en la educación de los alumnos de la institución investigada, debido a que, en poco tiempo, los resultados son notables.

Análisis y Discusión

Por medio del presente estudio se logra identificar resultados y evoluciones importantes en la participación e interés de los estudiantes, luego de la implementación de estrategias pedagógicas basadas en juegos pedagógicos; los datos recopilados durante: las fases de exploración, experimentación e identificación de variaciones dejan en evidencia cambios notables en las opiniones, actitudes y comportamientos de los alumnos durante el cambio, dicho análisis se centra en discutir cómo las estrategias innovadoras no solo influyeron en la mejora de las clases, sino también en la motivación intrínseca de los estudiantes de la institución investigada.

El enfoque radica en poder comprender cómo al combinar metodologías pedagógicas como el juego y recursos, puede cambiar la relación de los estudiantes con el aprendizaje tradicional, creando un interés más ameno de aprender.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

Para iniciar, se observó opiniones divididas entre los docentes, desinterés, y poco interés, por parte de los alumnos se encontraron opiniones, como, por ejemplo, donde decía su desagrado de las clases extendidas y monótonas, siendo aburridas y poco interesantes. Sin embargo, la coordinadora desde el principio fue disponible a la propuesta.

Se socializaron materiales y herramientas para ejecutar las actividades, como rompecabezas, láminas, entre otros.

Impacto de la Variable en la Experimentación

En la etapa de experimentación, se ejecutó las estrategias basadas en la teoría de del juego como herramienta para la educación, demostrando ser efectivo en la mejora de la participación y motivación de los estudiantes, los materiales auténticos y las actividades

interactivas permitieron un entorno de aprendizaje dinámico; la teoría del input comprensible de Orasen (1982), fue un pilar importante en este proceso, donde los estudiantes mostraron una mayor capacidad para comprender exposiciones de sus docentes.

Los estudiantes reflexionaron sobre el gran cambio que genera esta nueva alternativa al comprender mejor el contenido de la clase, lo que fortaleció su motivación intrínseca, una alumna, expresó que las canciones la ayudaron a memorizar mejor para una evaluación, dichas estrategias para la promoción de motivación intrínseca de Dörnyei (2001), fueron verificadas como aspecto fundamental del proceso durante la experimentación.

Aquellos docentes que inicialmente mostraron poco interés comenzaron a experimentar un cambio vital en sus clases, los cuales incentivaron a los demás, en sus reflexiones y respuestas a la entrevista atribuyeron positivamente, dejando como valoración final una actitud más positiva hacia el aprendizaje por medio del juego.

Comparación con Estudios Previos

Si comparamos esta investigación con otras realizadas en el enfoque de herramientas didácticas para la enseñanza educativa, se obtendrá un resultado similar y favorable, debido a que, al igual que la mayoría de estudios citados, este respalda la idea de que los juegos pueden hacer que el aprendizaje sea más motivador e incentivar la participación, esta coincidencia puede explicarse por el hecho de que estos métodos se alinean con la forma en que los seres humanos forman grupos para convivir y formarse, además la motivación intrínseca se identifica como un elemento importante para el éxito del aprendizaje coincidiendo con las conclusiones de otros autores.

Limitaciones del Estudio

Aunque los resultados han sido buenos, esta investigación tuvo limitaciones que podrían haber afectado los resultados como, por ejemplo, el tamaño de la muestra se disminuyó, lo que limita el poder generalizar los hallazgos a comparación de poblaciones extensas.

Por otro lado, el poco tiempo de la ejecución la estrategia, dado que la intervención se llevó a cabo en un periodo corto, y no se pudo evaluar a largo plazo los resultados, asimismo, otros factores como la falta de dotación a docentes de recursos como balones, pinturas, rompecabezas, etc.

Las estrategias ejecutadas podrían ser realizadas en instituciones educativas para fortalecer la enseñanza en estudiantes con poca participación o motivación, además de incentivar a los docentes a crear juegos didácticos y educativos para sus clases, dejando la enseñanza tradicional como un paso más innovador, contribuyendo así al desarrollo de competencias participativas, que faciliten a los estudiantes a mejores oportunidades académicas y laborales, al comprender temas de forma más práctica y concisa.

Conclusiones y Recomendaciones

A lo largo de esta investigación pude comprobar que el juego, cuando se integra como estrategia metodológica en el aula, transforma por completo la dinámica educativa. Uno de los hallazgos más importantes fue el aumento evidente en la motivación, participación y comprensión de los niños y niñas frente a los contenidos académicos. Los estudiantes no solo mostraron mayor disposición para aprender, sino que también mejoraron su capacidad de análisis, memoria y trabajo en equipo. Estos resultados responden directamente al objetivo general de fortalecer el desarrollo cognitivo y la adquisición de habilidades clave, ya que, a través de los juegos implementados, los estudiantes lograron apropiarse del conocimiento de manera significativa y contextualizada. Esto me permitió comprobar que el aprendizaje se vuelve más eficaz cuando se vive desde la experiencia, desde el juego y la emoción.

Uno de los aspectos que más me impactó durante el proceso investigativo fue ver cómo los niños y niñas comenzaron a reconocerse como sujetos activos de su aprendizaje. La estrategia del juego despertó en ellos no solo entusiasmo, sino también reflexión y autonomía. Desde una perspectiva ontológica, esta experiencia movilizó su ser, porque les permitió desarrollar habilidades como la confianza, la toma de decisiones, la planificación y el pensamiento crítico. Pero también me permitió a mí, como futura docente, transformarme. Esta investigación me enseñó que enseñar no es simplemente transmitir información, sino abrir caminos para que los estudiantes descubran su potencial, para que vivan el aprendizaje con sentido y alegría. El aula se convirtió en un espacio vivo, de diálogo, juego y descubrimiento, donde el conocimiento se construyó de manera compartida.

La implementación del juego generó un impacto positivo en toda la comunidad educativa, especialmente en los estudiantes. Al inicio del proceso, observé apatía, desinterés y

una fuerte dependencia del modelo tradicional de enseñanza. Sin embargo, tras la intervención, los estudiantes se mostraban más motivados, participativos y comprometidos con su aprendizaje. Incluso docentes que inicialmente mostraban resistencia reconocieron el valor del cambio y comenzaron a adaptar sus propias prácticas.

La variable del juego no solo influyó en el rendimiento académico, sino también en la forma en que los niños y niñas se relacionaban entre ellos, promoviendo la colaboración, el respeto y la empatía. A pesar de ciertas limitaciones, como la falta de recursos o el poco tiempo para la implementación, los beneficios fueron evidentes y transformadores.

Este trabajo aporta a la literatura educativa al reafirmar el valor del juego como herramienta metodológica en contextos distintos, donde muchas veces el acceso a estrategias innovadoras es limitado. Además, ofrece una propuesta concreta y viable que puede ser replicada en otras instituciones educativas que enfrentan problemáticas similares de desmotivación o baja participación. A nivel metodológico, esta experiencia demuestra que la investigación-acción es una vía efectiva para generar cambios reales en el aula y en las prácticas docentes. A partir de los resultados obtenidos, considero que sería pertinente desarrollar nuevas investigaciones que exploren el uso del juego en otras áreas del conocimiento, en niveles superiores de primaria o incluso con niños y niñas con necesidades educativas específicas, para seguir profundizando en el impacto de lo lúdico en el desarrollo integral.

Sugiero a la Institución Educativa Santa Catalina Labouré continuar con la implementación del juego como estrategia pedagógica, ya que esta permite no solo mejorar el rendimiento académico, sino también fortalecer la convivencia escolar y el vínculo afectivo entre docentes y estudiantes. Sería valioso que se generaran espacios institucionales de formación y acompañamiento para que los docentes puedan diseñar sus propias propuestas lúdicas, adaptadas

a las necesidades de sus estudiantes. Asimismo, recomiendo involucrar a las familias en estas actividades, invitándoles a participar o a conocer los beneficios del juego en el proceso educativo.

Para ampliar la comprensión del fenómeno, sugiero desarrollar investigaciones con mayor tiempo de implementación, que permitan evaluar el impacto del juego largo plazo.

También sería pertinente incorporar nuevas variables, como el uso de tecnologías y plataformas de gamificación, o el análisis de cómo el juego puede contribuir a la inclusión de estudiantes con discapacidad o bajo rendimiento escolar. Por último, recomiendo realizar estudios comparativos entre diferentes grados o instituciones para enriquecer el panorama general sobre el uso del juego como herramienta pedagógica.

Referencias Bibliográficas

- Barragán, J. N. A. (2022). Juegos tradicionales: Aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1), 4.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8670953>
- Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista Científico-Profesional*, 6(4), 861–878.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje: ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16(5), 1–8.
- Congreso de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*.
<https://www.secretariassenado.gov.co>
- Congreso de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación*.
<https://www.mineduccion.gov.co>
- Congreso de Colombia. (2016). *Ley 1804 de 2016 – Ley de Cero a Siempre*.
<https://www.icbf.gov.co>
- Leyva Garzón, A. M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional PUJ.
<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/6693>
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Decreto 1860 de 1994 – Organización de la educación formal en Colombia*. <https://www.mineduccion.gov.co>
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *El juego en la educación inicial*.
https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341880_archivo_pdf_doc_22.pdf

Morón, N. B., & Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica* (Vol. 113). Narcea Ediciones.

https://books.google.com.ec/books?id=OD1wWj0_V6UC&pg=PA7

Naciones Unidas. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. <https://www.unicef.org>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

(2019). *Repensar la educación: Hacia un bien común mundial*.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382500_spa

Pérez, M. C. (2003). *Educación jugando*. Editorial Alfaomega Grupo Editor.

<https://biblioteca.ugc.edu.co/cgi-bin/koha/opac-MARCdetail.pl?biblionumber=34039>

Torres, C., & Torres, M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Universidad de los Andes.

http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf

Torres-Toukoumidis, A., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). *Aprender jugando. La gamificación en el aula*. En *Educación para los nuevos medios* (pp. 61–72).

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>

Villacís Vera, F. (2019). *El juego como estrategia metodológica para una educación física verdaderamente inclusiva*. *Mamakuna: Revista de Divulgación de Experiencias Pedagógicas*, (10), 1–15.

<https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/117>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/190Ufc24oTbMJ0IX5Fq7uqTU364ydNYVI?usp=>

[drive_link](#)