

Letras y trazos en juego explorando el aprendizaje a través del movimiento fortaleciendo la interacción social y el aprendizaje de las vocales en niños de preescolar por medio de juegos estructurados en la sede Jose Antonio Chavarro

Marlen Valenzuela Martinez

Asesora

Diana Carolina Suárez Díaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

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 José Antonio Chavarro, ubicada en el municipio de Saladoblanco, Huila, trabajé con 19 niños del grado preescolar como unidad de análisis. El objetivo general fue fortalecer la interacción social y el aprendizaje de las vocales en niños de preescolar a través de juegos lúdicos estructurados. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con diseño experimental, en el que se puso en juego la variable “juegos lúdicos estructurados”, reconociendo sus efectos en aspectos ontológicos como la autonomía, la confianza, la socialización y la construcción de identidad. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de estas estrategias favoreció significativamente el reconocimiento de las vocales, la escucha activa, la motricidad fina a través del trazo, y la participación en dinámicas grupales. Asimismo, se evidenció que el uso de sellos, actividades sensoriales y diversos juegos de atención y acción como veo veo, simón dice y el lobo, consolidó al juego como una herramienta pedagógica eficaz y adaptable a contextos rurales con recursos limitados.

Palabras clave: Juego, vocales, atención, socialización, trazo.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree requirement, which enabled reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the José Antonio Chavarro campus, located in the municipality of Saladoblanco, Huila, where I worked with 19 preschool children as the unit of analysis. The general objective was to strengthen social interaction and the learning of vowels in preschool children through structured play-based games. The research was carried out using a qualitative approach with an experimental design, in which the variable “structured play-based games” was applied, recognizing its effects on ontological aspects such as autonomy, confidence, socialization, and identity construction. Based on this investigative process, it was concluded that the implementation of these strategies significantly favored vowel recognition, active listening, fine motor skills through tracing, and participation in group dynamics. Likewise, it was evident that the use of stamps, sensory activities, and various attention and action games such as “I spy”, “Simon says”, and “The wolf” consolidated play as an effective and adaptable pedagogical tool for rural contexts with limited resources.

Keywords: play, vowels, attention, socialization, tracing

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Presentación del Territorio y la Institución.....	9
Características Generales del Grupo	9
Demandas de Aprendizaje según el Contexto.	10
Factores Contextuales que Afectan el Aprendizaje	11
Planteamiento del problema.....	12
Pregunta de Investigación.....	17
Objetivos	18
Objetivo General	18
Objetivos Específicos.....	18
Marcos de referencia.....	19
Referentes Conceptuales.....	19
Referentes Teóricos	19
Referentes Técnicos	21
Referentes Legales	21
Referentes Éticos	22
Herramientas y Métodos.....	23
Enfoque y Tipo de Estudio	23
Unidad de Análisis	24
Técnicas para la Recolección de Datos.....	24
Categorías para el Análisis de Datos	25

Resultados	27
Acercamiento de la Población a la Variable	27
Experimentación	28
Identificación de Variaciones	29
Análisis y Discusión	30
Introducción al Análisis de Resultados	30
Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable	30
Impacto de la Variable en la Experimentación	30
Cambios Observados en el Aspecto Ontológico.....	31
Comparación con Estudios Previos	31
Limitaciones del Estudio.....	32
Implicaciones Prácticas de los Hallazgos	32
Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura.....	33
Conclusiones y Recomendaciones	34
Referencias Bibliográficas	36
Apéndices.....	38
Apéndice A	38

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	38
--	----

Introducción

El juego, en sus múltiples formas, se ha consolidado como una herramienta esencial en los procesos de enseñanza y aprendizaje durante la primera infancia. En contextos educativos rurales, donde el acceso a recursos digitales y materiales didácticos es limitado, el uso de estrategias lúdicas cobra aún mayor relevancia. Esta investigación surge del interés por explorar cómo los juegos lúdicos estructurados pueden potenciar el desarrollo integral de los niños en edad preescolar, enfocándose especialmente en el reconocimiento de las vocales, la escucha activa y la interacción social. A través del movimiento, la creatividad y la experimentación, el aprendizaje puede transformarse en una experiencia significativa y adaptada a las realidades del entorno.

En la sede José Antonio Chavarro, ubicada en el municipio de Saladoblanco, Huila, se evidenciaron dificultades en los niños de preescolar relacionadas con la atención, el seguimiento de instrucciones y el reconocimiento de las vocales. Aunque los docentes emplean actividades tradicionales como la narración de cuentos sin participación activa, castigo o corrección verbal, además de clases magistrales (donde habla la docente frente al grupo mientras los niños permanecen sentados sin participación) y como los resultados han sido limitados. Investigaciones como las de Gómez y Restrepo (2020) y los planteamientos de Vygotsky (1978) y Bodrova & Leong (2007) sustentan la importancia del juego estructurado como una estrategia que favorece el desarrollo del lenguaje, la atención sostenida y la socialización en la primera infancia. En este contexto, se hace urgente explorar alternativas metodológicas que fortalezcan las competencias básicas desde un enfoque dinámico y contextualizado.

El objetivo general de esta investigación fue fortalecer la interacción social y el aprendizaje de las vocales en niños de preescolar a través de juegos lúdicos estructurados. Para ello, se diseñó un estudio con enfoque cualitativo y diseño experimental, basado en la observación participante. La recolección de datos se llevó a cabo mediante registros de observación, diarios de campo, entrevistas semiestructuradas y análisis de producciones gráficas. Este enfoque permitió comprender de manera profunda los cambios en el comportamiento, la participación y el aprendizaje de los niños como resultado de la implementación de la estrategia lúdica.

Uno de los hallazgos más relevantes fue el incremento en la participación activa, la autonomía y el reconocimiento de las vocales en la mayoría de los niños, quienes mostraron entusiasmo y disposición ante las actividades lúdicas propuestas. Incluso aquellos que inicialmente eran más tímidos lograron integrarse progresivamente a las dinámicas del aula. Estos resultados evidencian el potencial del juego como mediador pedagógico y motivan a continuar explorando estrategias innovadoras y adaptativas. Se invita al lector a recorrer este informe para conocer en profundidad cómo, a través del juego, y trazos fue posible transformar el aprendizaje en una experiencia significativa, especialmente en un entorno con recursos limitados.

Caracterización

Presentación del Territorio y la Institución

El presente proyecto se desarrollará en el municipio de Saladoblanco, ubicado en el suroeste del departamento del Huila, específicamente en la sede José Antonio Chavarro, en el grado de preescolar. Esta institución se encuentra en un contexto rural, caracterizado por su actividad agrícola, donde la mayoría de las familias se dedican al cultivo y cosecha de productos como café, plátano y frutales. La escuela es un espacio fundamental para la comunidad, ya que brinda educación a los niños de la zona y constituye un punto de encuentro para padres y docentes. Sin embargo, enfrenta diversas limitaciones, como la falta de una red WiFi, lo que dificulta el acceso a herramientas digitales que podrían enriquecer el aprendizaje de los estudiantes. A pesar de ello, los docentes buscan estrategias didácticas innovadoras para promover el desarrollo integral de los niños, utilizando recursos físicos y actividades lúdicas adaptadas al contexto.

Características Generales del Grupo

El grupo de estudio está conformado por 19 niños, de los cuales la mayoría tienen entre 4 y 5 años, y un niño de 6 años. La población estudiantil proviene principalmente de familias campesinas dedicadas a la agricultura, aunque algunos son hijos de profesores. Este entorno influye en su aprendizaje, ya que muchos niños participan en labores del campo y tienen experiencias de vida diferentes a las de niños en contextos urbanos. Algunos de ellos pueden haber desarrollado habilidades motoras relacionadas con el trabajo agrícola, pero pueden presentar rezagos en aspectos como el lenguaje y la socialización escolar. Los niños del campo desarrollan autonomía y habilidades prácticas, pero pueden tener dificultades con estructuras escolares rígidas, mientras que los niños urbanos suelen adaptarse mejor a metodologías

tradicionales. Estas diferencias influyen en su aprendizaje y adaptación en preescolar. Por ello, los docentes deben aplicar estrategias flexibles, como el aprendizaje basado en el juego y la exploración, para atender distintos ritmos de desarrollo. Además, es importante considerar que, en un grupo con edades diversas, los niveles de madurez y autonomía varían, lo que requiere estrategias de enseñanza diferenciadas para atender sus necesidades individuales.

Demandas de Aprendizaje según el Contexto.

En este grupo de preescolar se han identificado varias necesidades de aprendizaje que requieren atención. En primer lugar, los niños presentan dificultades para atender órdenes y seguir instrucciones, lo que evidencia la necesidad de trabajar en el desarrollo de la escucha activa y la regulación emocional. Asimismo, la mayoría aún no ha adquirido habilidades de lectoescritura, lo que implica que el proceso de enseñanza debe enfocarse en fortalecer el reconocimiento de letras, la motricidad fina para la escritura y la comprensión de historias sencillas, ya que estas habilidades son fundamentales para su desarrollo futuro en la educación formal. Algunas estrategias concretas para mejorar la concentración en los infantes sería implementar juegos de atención tales como “Simón dice o Veo veo” estos juegos estratégicos ayudan a que los niños practiquen la escucha activa y el seguimiento de instrucciones. También se ha observado que los niños tienen dificultades para mantener la concentración en las actividades, distrayéndose con facilidad, lo que sugiere la implementación de metodologías basadas en el juego y la exploración sensorial para captar su atención. Otro desafío importante es la falta de conectividad en la institución, lo que limita el acceso a recursos digitales que podrían apoyar la enseñanza, especialmente en áreas como el aprendizaje audiovisual y el acceso a materiales interactivos.

Factores Contextuales que Afectan el Aprendizaje

Diversos factores externos influyen en el aprendizaje de estos niños. En el ámbito familiar, algunos padres, debido a sus ocupaciones en el campo, tienen poco tiempo para acompañar el proceso educativo en casa, lo que puede afectar el refuerzo de hábitos de estudio y actividades escolares. Además, el acceso limitado a recursos educativos, como libros y materiales didácticos, representa un reto adicional. En el contexto rural, los niños tienen menos oportunidades de socialización estructurada en comparación con áreas urbanas, lo que puede afectar el desarrollo de habilidades interpersonales y su capacidad de adaptación a las dinámicas grupales en el aula, aunque se podría implementar algún espacio comunitario para la lectura donde los niños interactúen y compartan experiencias a través de cuentos y actividades grupales. Por otro lado, las condiciones económicas de algunas familias pueden generar dificultades en el acceso a materiales escolares o en la continuidad del proceso educativo, lo que resalta la importancia de estrategias inclusivas que permitan el aprendizaje equitativo para todos los estudiantes. A nivel institucional, la falta de conectividad a internet restringe la posibilidad de utilizar herramientas tecnológicas en el aula, lo que obliga a los docentes a buscar métodos alternativos para enriquecer la enseñanza y hacerla más dinámica.

Planteamiento del problema

En el grado de preescolar de la sede José Antonio Chavarro, los niños han mostrado entusiasmo y disposición hacia el aprendizaje, especialmente cuando participan en actividades lúdicas e interactivas. Se ha observado que disfrutan de la narración de cuentos, los juegos grupales y la exploración sensorial, lo que evidencia una predisposición positiva hacia metodologías dinámicas. Además, han mostrado gran interés en actividades de trazo y grafomotricidad, lo que favorece el desarrollo de su motricidad fina y su preparación para la escritura. En términos de socialización, los niños interactúan activamente entre sí, aunque presentan dificultades en la escucha activa y el seguimiento de instrucciones, lo que impacta su capacidad de atención y comprensión de contenidos. Aunque no cuentan con herramientas digitales, los docentes han promovido el aprendizaje con estrategias basadas en recursos físicos y actividades creativas. En el grupo de preescolar de la sede José Antonio Chavarro, se han identificado varias dificultades en la escucha activa y el seguimiento de instrucciones, tales como:

Falta de atención sostenida: Los niños tienen dificultades para mantener la concentración en actividades dirigidas por períodos prolongados. Se distraen fácilmente con estímulos externos, como ruidos ambientales, movimientos de sus compañeros o elementos en el aula.

Dificultad para comprender instrucciones secuenciales: Muchos niños muestran problemas al procesar instrucciones que implican más de un paso. Por ejemplo, cuando se les pide que “tomen una hoja, elijan un color y dibujen una vocal”, tienden a ejecutar solo la primera acción y olvidar las demás.

Dificultad en la regulación de Impulsos: Muchos niños responden de manera impulsiva sin esperar a que la consigna sea dada en su totalidad. Esto se manifiesta en juegos y actividades

donde interrumpen, hablan sin turno o inician acciones antes de que el docente termine de explicar. Esto dificulta la dinámica del aula y afecta la interacción grupal.

Impacto en la socialización y la interacción: La falta de escucha activa repercute en la socialización, ya que los niños tienen dificultades para respetar turnos en conversaciones y juegos, lo que puede generar conflictos entre compañeros.

Actualmente, la enseñanza del reconocimiento de las vocales y el desarrollo de la escucha activa se lleva a cabo mediante actividades tradicionales como la repetición de sonidos, el uso de tarjetas ilustradas y la narración de cuentos. Estas estrategias han generado familiaridad con las letras y han captado el interés de los niños, pero no han mejorado significativamente su concentración ni el reconocimiento de las vocales, esto puede deberse a varios factores como la falta de metodologías lúdicas estructuradas ya que el juego es parte del aprendizaje, su uso no siempre está planificado de manera estratégica para reforzar habilidades cognitivas específicas; por otro lado la poca variedad en las actividades, ya que secuencialmente repetir las mismas dinámicas sin introducir variaciones creativas puede hacer que los niños pierdan el interés y la motivación reduciendo así su nivel de atención y participación activa. Sin embargo; es importante mencionar que el impacto de la falta de acceso a materiales didácticos diversificados, el acceso limitado a materiales didácticos influye en la efectividad de las estrategias. Algunos de estos efectos negativos incluyen un menor estímulo cognitivo y sensorial, sin materiales como libros ilustrados, recursos audiovisuales, se reducen las oportunidades, también al tener menos oportunidades para el aprendizaje autónomo ya que los niños aprenden explorando y manipulando objetos. Si no tienen acceso a materiales que les permitan experimentar por sí mismos, su proceso de aprendizaje puede volverse más dependiente del adulto y menos dinámico. Una propuesta para mejorar la efectividad de las estrategias, sería implementar

actividades basadas en el juego, la exploración y la creatividad. Algunas ideas incluyen: Incorporar juegos interactivos como el bingo de vocales, juegos de memoria y títeres con historias que refuercen el sonido y la forma de cada vocal, usar materiales multisensoriales como plastilina, escarcha o letras de carton para que los niños tracen y reconozcan las vocales de forma táctil, introducir canciones y rimas que ayuden a la memorización a través del ritmo y la repetición.

Se ha identificado que los niños tienen dificultades para seguir instrucciones y mantener la atención en actividades dirigidas, lo que repercute en su proceso de socialización y adquisición de habilidades comunicativas. A pesar de que actividades como los trazos han mantenido a los niños entretenidos y han favorecido su motricidad fina, estas aún no han sido integradas de manera estructurada en el aprendizaje de las vocales. Además, la falta de acceso a materiales didácticos diversificados y la carencia de conectividad restringen la posibilidad de implementar metodologías más adaptadas a las necesidades del grupo.

Ante estas dificultades, se propone la introducción de juegos lúdicos estructurados como estrategia de mediación del aprendizaje para fortalecer la escucha activa, la socialización y el reconocimiento de las vocales en niños de preescolar tales como Simón dice y veo veo. Diversos estudios han demostrado que el juego es un componente esencial en el aprendizaje infantil, ya que permite a los niños construir conocimientos a través de la exploración y la experimentación (Vygotsky, 1978). En este contexto, se plantea la integración de juegos didácticos que incluyan actividades de trazos, asociaciones visuales y dinámicas interactivas que estimulen la percepción auditiva y faciliten el reconocimiento de las vocales. Según Bodrova y Leong (2007), el aprendizaje basado en el juego fomenta la atención sostenida y el desarrollo del lenguaje, lo que

lo convierte en una herramienta eficaz para mejorar el rendimiento académico en la primera infancia.

La hipótesis de este estudio plantea que la implementación de juegos lúdicos estructurados, junto con actividades de trazo y exploración gráfica, mejorará la atención, la interacción social y el reconocimiento de las vocales en los niños, medido a través de su desempeño en actividades dirigidas y su capacidad de asociación visual y auditiva. Algunos ejemplos concretos sobre juegos lúdicos estructurados serían Juegos de movimiento y asociación: “La búsqueda de las vocales”: Se esconderán tarjetas con vocales en diferentes áreas del aula, y los niños deberán encontrarlas y asociarlas con imágenes que comiencen con la misma vocal, el indicador de impacto se evaluará la capacidad de los niños para identificar y relacionar correctamente la vocal con la imagen correspondiente, además de actividades de trazo y exploración gráfica como por ejemplo caminemos sobre las vocales, se colocarán letras grandes en el suelo y los niños las recorrerán con los dedos o con los pies descalzos para sentir su forma antes de trazarla en papel.

Se observará la precisión y fluidez en el trazo de las vocales tras realizar estas actividades multisensoriales además de juegos de ritmo y sonido para que adivinen la vocal mediante canciones y rimas, los niños deberán identificar qué vocal está siendo mencionada o cantada. El indicador de impacto se medirá la capacidad de los niños para reconocer auditivamente las vocales y repetirlas en contextos distintos mediante la interacción social a través de cuentos, dramatización y del teatro de las vocales; para esto se crearán historias cortas donde cada niño representará una vocal, fomentando la expresión oral y la interacción entre ellos así analizaré la participación de los niños en el juego y su habilidad para recordar las vocales dentro de un contexto narrativo. Para evaluar este impacto se medirá a través de observaciones diarias sobre

su atención y nivel de participación en cada actividad, registros del avance en la identificación y trazado de las vocales, evaluaciones lúdicas donde los niños asocien imágenes, sonidos y trazos con cada vocal.

Esta estrategia permitirá transformar el aula en un espacio de exploración y aprendizaje activo, promoviendo el desarrollo integral de los estudiantes en un contexto rural con recursos limitados ya que la falta de estrategias pedagógicas innovadoras dificulta el desarrollo de la escucha activa, la socialización y el reconocimiento de las vocales en niños de preescolar. La introducción de juegos lúdicos estructurados permitirá a los niños aprender de forma activa y significativa, fortaleciendo su escucha atenta a través de dinámicas auditivas, fomentando la socialización mediante actividades en equipo y mejorando el reconocimiento de las vocales con juegos de asociación visual y táctil. Estas estrategias estimulan el interés, la participación y la retención del aprendizaje, cerrando la brecha causada por la falta de enfoques pedagógicos innovadores. Aunque los niños han mostrado interés en actividades de trazos y juegos, estos aún no han sido aprovechados al máximo para reforzar el aprendizaje de las vocales. Además, la falta de acceso a herramientas digitales y materiales didácticos adecuados acentúa esta problemática, limitando las oportunidades de aprendizaje en el aula. En este sentido, la incorporación de juegos lúdicos estructurados junto con actividades de trazos se plantea como una alternativa innovadora para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo a los niños fortalecer sus habilidades lingüísticas y sociales a través de experiencias significativas y motivadoras.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la interacción social y el aprendizaje de las vocales en niños de preescolar a través de juegos lúdicos estructurados en la sede José Antonio Chavarro de Saladoblanco durante el primer semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la interacción social y el aprendizaje de las vocales en niños de preescolar a través de juegos lúdicos estructurados en la sede José Antonio Chavarro de Saladoblanco durante el primer semestre del año 2025

Objetivos Especificos

Explorar el acercamiento de los niños de preescolar al aprendizaje de las vocales y a la interacción social antes de la implementación de los juegos lúdicos estructurados.

Movilizar la atención, la interacción social y el aprendizaje de las vocales en los niños de preescolar a través de la experimentación con juegos lúdicos estructurados.

Reconocer los cambios en la atención, la interacción social y el reconocimiento de las vocales en los niños de preescolar tras la aplicación de los juegos lúdicos estructurados.

Marcos de referencia

Referentes Conceptuales

Aprendizaje Lúdico: Se refiere al proceso de adquisición de conocimientos y habilidades a través del juego. Vygotsky (1978) resalta que el juego no solo es un medio de entretenimiento, sino también un espacio donde los niños desarrollan su lenguaje, atención y habilidades sociales. En el contexto de esta investigación, el aprendizaje lúdico será utilizado para fortalecer la escucha activa, la interacción social y el reconocimiento de las vocales.

Escucha Activa: Es la habilidad de prestar atención de manera consciente y enfocada a un estímulo auditivo, interpretando y comprendiendo la información recibida (García & González, 2021). En educación preescolar, la escucha activa es fundamental para la comunicación y el aprendizaje, ya que permite que los niños sigan instrucciones y participen en interacciones sociales significativas.

Interacción social en la primera infancia: Hace referencia a los procesos mediante los cuales los niños se relacionan con sus pares y adultos en su entorno (Piaget, 1959). En el ámbito educativo, la interacción social facilita la cooperación, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades comunicativas, esenciales en el aprendizaje infantil.

Reconocimiento de vocales: Es la capacidad de identificar y diferenciar las cinco vocales (a, e, i, o, u), un proceso clave en la adquisición de la lectoescritura (Ferreiro & Teberosky, 1979). En niños de preescolar, este aprendizaje se refuerza con estrategias visuales, auditivas y kinestésicas que faciliten la asociación de los sonidos y las grafías para su desarrollo adecuado.

Referentes Teóricos

Teoría sociocultural del aprendizaje (Vygotsky, 1978): Postula que el aprendizaje es un proceso social en el que los niños desarrollan habilidades cognitivas a través de la interacción

con su entorno. El juego es una herramienta clave para potenciar el aprendizaje en la infancia. Esta teoría sostiene que el aprendizaje es un proceso social que ocurre a través de la interacción con otros, especialmente con adultos o compañeros más capaces. En el contexto del proyecto, esta teoría respalda la importancia del juego compartido como medio para desarrollar habilidades cognitivas, sociales y comunicativas, ya que las actividades propuestas fomentaron la colaboración, el diálogo y la construcción conjunta del conocimiento.

Por otro lado tenemos la segunda que es la teoría del desarrollo cognitivo (Piaget, 1959): Afirma que los niños construyen su conocimiento a partir de la exploración activa y la interacción con el medio. En la etapa preoperacional (2-7 años), los niños aprenden mejor mediante experiencias sensoriales y juegos simbólicos. Piaget plantea que los infantes, especialmente en la etapa preoperacional, aprenden activamente mediante la exploración sensorial y el juego simbólico. Las actividades del proyecto, como juegos de imitación, dramatizaciones y manipulaciones de materiales concretos, se alinean con este enfoque, favoreciendo el desarrollo del pensamiento representacional y la comprensión de símbolos, fundamentales para el aprendizaje de las vocales.

Así mismo encontramos el enfoque de aprendizaje basado en el juego (Bodrova & Leong, 2007): Sostiene que el juego estructurado ayuda a mejorar la atención, la regulación emocional y la socialización en la primera infancia. Juegos como “Simón dice” y “Veo veo” fomentan la escucha activa y el reconocimiento de patrones lingüísticos. Según este enfoque, el juego estructurado mejora la atención, la autorregulación emocional y la interacción social. Su aplicabilidad fue evidente en las sesiones lúdicas del proyecto, donde se observaron avances en la escucha activa, la empatía y la capacidad para seguir instrucciones, elementos clave en la preparación para la lectoescritura.

A modo de ejemplo encontré la teoría del aprendizaje multisensorial (Montessori, 1912): Que plantea que los niños aprenden mejor cuando involucran múltiples sentidos en la experiencia de aprendizaje. Incorporar actividades visuales como las tarjetas ilustradas que utilicé en el salón con los infantes, además la parte auditivas (canciones de vocales que les puse para que fueran escuchando mientras realizaban otras actividades artísticas) y kinestésicas (trazos en arena, hojas de block y el cuaderno) mejora la retención del conocimiento.

Así mismo se incorporan las investigaciones sobre el aprendizaje temprano de la lectoescritura: Estudios recientes (Gómez & Restrepo, 2020) indican que el reconocimiento temprano de letras y sonidos está estrechamente ligado a la participación en actividades lúdicas, facilitando la transición hacia la lectura. El impacto de estas prácticas fue notorio en el proyecto, ya que los niños lograron identificar vocales mediante actividades divertidas y significativas, facilitando la transición hacia procesos iniciales de lectoescritura.

Referentes Técnicos

Para la aplicación del proyecto, se toma como base el documento de la UNESCO (2023) “El juego como estrategia de aprendizaje en la educación inicial”, que resalta la importancia del juego estructurado para el desarrollo cognitivo y social de los niños en contextos educativos. También se considera la guía del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2021) “Orientaciones pedagógicas para la educación inicial”, donde se promueve el uso de estrategias lúdicas para fortalecer la alfabetización emergente en la primera infancia

Referentes Legales

Ley 1804 de 2016 - Ley de Cero a Siempre: Promueve el desarrollo integral de la primera infancia en Colombia, destacándola importancia del juego en los procesos de enseñanza-

aprendizaje.

Decreto 1860 de 1994: Regula la organización de la educación preescolar en Colombia, enfatizando el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales en los niños.

Referentes Éticos

El estudio garantizará el respeto y bienestar de los niños mediante los siguientes principios éticos: Consentimiento informado, se solicitará autorización a los padres para la participación de los niños en las actividades lúdicas de la investigación.

Confidencialidad: La información recopilada será utilizada únicamente con fines académicos y se protegerán los datos de los participantes.

Principio de beneficencia: Todas las actividades estarán orientadas al desarrollo integral de los niños, evitando cualquier impacto negativo en su bienestar físico y emocional.

Respeto por la autonomía infantil: Se fomentará la participación voluntaria de los niños en las actividades, respetando sus intereses y ritmos de aprendizaje.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Este estudio adopta un enfoque cualitativo, ya que busca comprender cómo los juegos lúdicos estructurados influyen en la interacción social y el reconocimiento de las vocales en niños de preescolar. Se prioriza la interpretación de los procesos de aprendizaje a partir de la observación y la experiencia directa con los niños, en lugar de datos numéricos o mediciones cuantificables.

El diseño de la investigación es experimental con observación participante, lo que permite analizar los cambios en el comportamiento y aprendizaje de los niños a medida que se implementan las estrategias lúdicas. Este tipo de estudio es adecuado porque:

Permite una exploración en contexto real: Al interactuar directamente con los niños en su entorno escolar, se pueden registrar sus respuestas naturales a las actividades lúdicas sin alterar su dinámica cotidiana.

Favorece la interpretación de comportamientos y experiencias: A través de la observación participante y el registro cualitativo, es posible analizar cómo los niños reaccionan, se relacionan entre sí y procesan el aprendizaje de las vocales mediante el juego.

Facilita la adaptación de estrategias pedagógicas: La naturaleza cualitativa y experimental del estudio permite ajustar las actividades según la respuesta de los niños, garantizando que se adapten a sus necesidades y estilos de aprendizaje.

Propicia la triangulación de datos: Al combinar observaciones, registros escritos y conversaciones con los niños y la docente encargada del grado de preescolar en donde estoy aplicando este proyecto, se obtiene una visión más integral del impacto de la intervención.

Este enfoque y diseño metodológico son los más adecuados, dado que se busca no solo evaluar resultados sino también comprender los procesos y dinámicas de aprendizaje infantil en un contexto rural con recursos limitados.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por 19 niños de preescolar de la sede José Antonio Chavarro, ubicada en Saladoblanco, Huila. La mayoría de los niños tienen entre 4 y 5 años, con un niño de 6 años, y provienen de familias campesinas.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para cada uno de los objetivos, se emplearán diferentes técnicas de recolección de datos: Explorar el acercamiento inicial de los niños al aprendizaje de las vocales y la interacción social antes de la implementación de los juegos lúdicos estructurados se hace la observación directa registrando comportamientos y niveles de atención en actividades previas a la intervención, diario de campo del docente, reflexiones sobre el desempeño individual y grupal de los niños en actividades tradicionales además de conversaciones informales con los niños para comprender sus percepciones y preferencias respecto al aprendizaje de las vocales.

Movilizar la atención, la interacción social y el aprendizaje de las vocales a través de juegos lúdicos estructurados con registro audiovisual que grabarán sesiones de juego para analizar la participación y respuesta de los niños para analizar las producciones gráficas ya que evaluaré dibujos y trazos realizados antes y después de las actividades lúdicas y haré un diario reflexivo del docente para documentar cambios en la actitud, concentración e interacción social de los niños.

Reconocer los cambios en la atención, la interacción social y el reconocimiento de las vocales tras la aplicación de los juegos lúdicos estructurados con entrevistas semiestructuradas

incluyendo a los niños y la docente para evaluar sus percepciones sobre el aprendizaje después de la implementación también se realizará una lista de cotejo para medir avances en la identificación y trazo de vocales, así como en la socialización dentro del aula.

Categorías para el Análisis de Datos

Para el análisis cualitativo de la información recolectada, se establecen las siguientes categorías:

Atención y escucha activa: Capacidad de mantener la concentración en actividades dirigidas y respuesta a instrucciones verbales y secuenciales.

Interacción social: Participación en actividades grupales, respeto por turnos y normas de juego y expresión de ideas y emociones en dinámicas lúdicas.

Reconocimiento de las vocales: Asociación visual y auditiva de cada vocal, precisión y fluidez en el trazo de las vocales y el uso de vocales en juegos y actividades espontáneas.

Estas categorías permitirán extraer conclusiones significativas y relevantes, ya que están directamente relacionadas con los objetivos de la investigación y permiten evaluar el impacto de los juegos lúdicos estructurados en los niños.

Atención y escucha activa: Esta categoría es clave para determinar si los juegos lúdicos mejoran la capacidad de los niños para seguir instrucciones, concentrarse en actividades y desarrollar habilidades cognitivas necesarias para el aprendizaje de las vocales. Analizar estos aspectos permitirá identificar si la estrategia aplicada logra captar la atención de los niños y mejorar su procesamiento auditivo.

Interacción social: Dado que el estudio busca fortalecer las relaciones entre los niños a través del juego, esta categoría ayudará a evaluar si las dinámicas lúdicas favorecen la cooperación, el respeto por turnos y la expresión oral. Esto es fundamental para comprender

cómo el juego no solo potencia el aprendizaje individual, sino que también mejora la convivencia y comunicación entre los niños.

Reconocimiento de las vocales: La investigación tiene como propósito mejorar el aprendizaje de las vocales, por lo que esta categoría permitirá medir el impacto de los juegos en la identificación, memorización y escritura de las vocales. Evaluar la precisión en el trazo, la asociación visual-auditiva y la capacidad de uso en diferentes contextos permitirá determinar si la estrategia aplicada es efectiva en el desarrollo de habilidades de lectoescritura temprana.

Además, estas categorías permiten la triangulación de datos, ya que se analizarán desde distintas fuentes, como observaciones, registros escritos, entrevistas y producciones gráficas de los niños. Esto garantizará un análisis más completo y confiable de los resultados, facilitando la formulación de conclusiones precisas y aplicables a la práctica educativa.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase inicial de observación, se identificó que la mayoría de los niños y niñas del grupo de este preescolar en donde me encontraba pues mostraban una disposición positiva hacia las actividades lúdicas, sin embargo su nivel de atención y participación era variable. Algunos de los niños se mostraban más tímidos y con menor disposición para interactuar, especialmente en actividades que requerían concentración o trabajo en grupo. Por ejemplo hubo una en una actividad en donde se debía hacer unas dinámicas físicas, tales como alzar las manos, mover la cadera, mover los pies, la cabeza y final mente bailar pues realmente eran muy tímidos, algunos de los niños no querían hacerlo ya que se sentían intimidados unos con otros. Sin embargo, al introducir materiales visuales llamativos (como videos con sus respectivas canciones tarjetas ilustradas, cuentos, diversidad de sellos, y juegos sencillos) se notó un leve incremento en la curiosidad y el interés por las actividades que les llevaba a su salón de clases.

En entrevista breves con la docente encargada, me dijo que los niños disfrutaban de las actividades libres y que respondían mejor cuando el aprendizaje se presentaba en forma de juego. También pude observar que algunos de los pequeños aún no reconocían las vocales ni comprendían su utilidad, y pues obviamente sus habilidades comunicativas y de escucha eran limitadas, aunque demostraban interés por participar.

Experimentación

Durante la fase de implementación del proyecto, se desarrollaron diversas actividades lúdicas enfocadas en el reconocimiento de vocales, el desarrollo de habilidades de escucha, y la socialización. Las estrategias que yo incluí fueron canciones con videos, cuentos interactivos, sellos con las vocales, dibujos para que las fueran vinculando y de trazos, juegos de asociación, actividades con tarjetas visuales y dinámicas grupales con juegos intermedios.

La mayoría de los niños respondió de manera positiva a las actividades, mostrando entusiasmo, alegría y una participación constante. evidencié que, al utilizar herramientas lúdicas, su nivel de concentración y colaboración mejoraba considerablemente. Niños que en la fase inicial se mostraban más tímidos, comenzaron a integrarse progresivamente en las actividades, expresando sus ideas saltando, algunos gritaban otros me agarraron de las manos sonriendome, pero siempre imitando sonidos y repitiendo las vocales en voz alta una y otra vez.

Cabe resaltar el caso particular de una niña con diagnóstico de autismo, esta nena tiene cuatro añitos y pues realmente fue quien no logró involucrarse activamente en las dinámicas propuestas. Aunque realicé en su momento adaptaciones mínimas para facilitar su participación, (Apoyo visual usando imágenes que permitían anticipar lo que sucedería, adaptación sensorial evitando ruidos fuertes, luces brillantes o texturas que podrían incomodarla, refuerzos positivos en los cuales usaba muchos elogios inmediatos cada vez que participaba aunque fuera por poco tiempo y también promoviendo el trabajo en pareja con un compañero empático, que le pudiera ayudar a ser modelo de participación y facilitar la imitación de comportamientos sociales) su respuesta fue limitada, lo que señala la necesidad de aplicar estrategias más específicas de inclusión en futuros procesos.

Identificación de Variaciones

Al comparar el comportamiento de los chiquitines antes y después de la implementación del proyecto, se observaron cambios notables. Los participantes de este salón de la escuela no solo mostraron un mayor reconocimiento de las vocales, sino que también mejoraron en su capacidad de escucha y en sus habilidades sociales (La mayoría). Se volvieron más participativos, comunicativos y atentos durante las actividades que les pude implementar.

Las entrevistas finales con la profesora revelaron una percepción positiva del impacto del proyecto, resaltando cómo el uso del juego como herramienta pedagógica facilitó el aprendizaje y la interacción de los niños. me mencionó que los infantes esperaban con entusiasmo las actividades, que yo les llevaba y que algunos incluso solicitaban repetir ciertas dinámicas que disfrutaban especialmente las que tenían que ver con el juego. (Simon dice, veo y el lobo)

En pocas palabras, puedo decir que esta intervención tuvo un efecto positivo en el grupo de los mas chiquitines de esta escuela, cumpliendo con los objetivos propuestos y promoviendo el desarrollo de competencias básicas de manera efectiva y significativa. Solo se identificó una excepción en cuanto a los avances observados, correspondiente a la niña con condición de autismo, lo que subraya la necesidad de seguir fortaleciendo las estrategias inclusivas en el aula. Ya que esta nena casi no la mandaban a clase y por lo general cuando yo iba al encuentro en la institución ella no asistía, por tanto se recomienda modificar estas actividades en un futuro para que resulten más efectivas en cuanto a la necesidad de estos niños que necesitan una mayor atención para que puedan integrarse y sentirsen más cómodos.

Análisis y Discusión

Introducción al Análisis de Resultados

Los resultados de esta investigación evidencian un avance significativo en la atención, la interacción social y el reconocimiento de las vocales en el grupo poblacional de investigación de preescolar, tras la implementación de juegos lúdicos estructurados. Estos hallazgos están alineados con el objetivo general del estudio, que buscaba fortalecer dichas habilidades mediante estrategias pedagógicas centradas en el juego. El análisis se enfocó en cómo la variable, (los juegos lúdicos estructurados) influyó en el desarrollo de los niños, especialmente en su aspecto ontológico, considerando los cambios observables en su conducta, participación y capacidad de aprendizaje.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

Al inicio del proyecto, los niños mostraban entusiasmo por las actividades lúdicas, aunque su nivel de atención y participación era desigual. Algunos se mostraban muy desconcentrados, particularmente en dinámicas grupales. Esta observación coincidió parcialmente con la hipótesis inicial, la cual preveía que el juego sería una herramienta efectiva de motivación y aprendizaje. Sin embargo, sorprendió el hecho de que incluso con recursos llamativos, algunos niños no lograban mantener la atención ni identificar las vocales, lo que puso en evidencia la necesidad de una mayor estructuración de las actividades lúdicas para lograr un impacto más eficaz.

Impacto de la Variable en la Experimentación

Durante la fase de implementación, el uso de juegos como “Simón dice”, “Veo veo” y actividades sensoriales generó un cambio significativo en la disposición y desempeño de los niños. Aquellos que antes eran tímidos comenzaron a participar con entusiasmo, repitiendo

sonidos, identificando vocales y colaborando con sus compañeros. Este impacto positivo corrobora las teorías de Vygotsky y Piaget, quienes afirman que el juego favorece el desarrollo cognitivo y social. Asimismo, el enfoque multisensorial propuesto por Montessori resultó especialmente útil para mejorar la retención del aprendizaje en este grupo.

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Tras la intervención, los niños no solo mejoraron su capacidad de identificar y trazar vocales, sino que también desarrollaron mayor autonomía, confianza y disposición para expresarse. Por ejemplo, se observó que varios niños pedían repetir actividades o asumir roles en dinámicas teatrales sobre cuentos, lo que refleja un avance en su seguridad personal y en su construcción de identidad dentro del grupo. La docente confirmó este progreso en entrevistas, destacando cómo los niños esperaban con entusiasmo cada sesión. Aunque una niña con diagnóstico de autismo no logró involucrarse completamente, se reconocen algunos intentos de participación cuando se aplicaron adaptaciones específicas pero nada en concreto. Por otro lado el resto de los niños se evidenció la concentración, participación y felicidad por las actividades como los cuentos teatrales, los videos musicales, los trazos y juegos con fichas y tarjetas ilustradas.

Comparación con Estudios Previos

Los hallazgos obtenidos se alinean con estudios como los de Gómez y Restrepo (2020), quienes sostienen que el juego facilita la transición hacia la lectoescritura. También coinciden con las propuestas de Bodrova y Leong (2007), quienes destacan el juego estructurado como herramienta para mejorar la atención y la regulación emocional. La principal diferencia encontrada fue la necesidad de un mayor acompañamiento individualizado para niños con

condiciones específicas, lo cual sugiere que estas metodologías deben adaptarse aún más a las necesidades particulares de cada niño para lograr una inclusión real y efectiva.

Limitaciones del Estudio

Entre las limitaciones del estudio se encuentran el tamaño reducido de la muestra (19 niños), el tiempo limitado para la intervención ya que solo me daban tiempo de máximo una hora para la intervención una vez a la semana y la escasa asistencia de algunos estudiantes, como fue el caso de la niña con autismo. Además, la falta de conectividad y materiales didácticos en la institución limitó el acceso a herramientas digitales que podrían haber enriquecido las actividades. Para mitigar esto último lleve un video been para instalarlo durante mis sesiones para poder ayudarme de algunas estrategias para que fueran mas divertidas y diferentes. Estas condiciones pudieron influir en la profundidad de los avances observados. En futuras investigaciones sería útil contar con mayor duración del proyecto, materiales diversificados y apoyo especializado para atender las necesidades individuales de cada estudiante ya que se sabe que cada niño es un mundo diferente.

Implicaciones Prácticas de los Hallazgos

Los resultados de esta investigación tienen importantes implicaciones para el contexto educativo rural. Demuestran que el uso de juegos lúdicos estructurados es una estrategia efectiva para fomentar el aprendizaje significativo, aún en condiciones de escasos recursos. A nivel institucional, podrían implementarse talleres de formación docente sobre estrategias lúdicas y adaptativas. A nivel comunitario, se podrían generar espacios de lectura y juego compartido que refuercen el vínculo entre escuela, familia y comunidad, promoviendo un aprendizaje integral y colaborativo desde la primera infancia.

Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura

En conclusión, los juegos lúdicos estructurados se consolidan como una herramienta poderosa para el fortalecimiento de habilidades cognitivas y sociales en preescolar. La mejora en la atención, socialización y reconocimiento de vocales valida la hipótesis planteada y demuestra que el juego puede ser el eje central del aprendizaje en la infancia. Como propuesta de investigación futura, sería pertinente explorar cómo estas estrategias pueden adaptarse para incluir a niños con necesidades educativas especiales, así como estudiar su impacto a largo plazo en el desarrollo de habilidades lectoras y comunicativas y por supuesto la socialización entre pares.

Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados de la investigación mostraron que la implementación de juegos lúdicos estructurados contribuyó significativamente al fortalecimiento de la atención, la interacción social y el reconocimiento de las vocales en niños de preescolar. Estos hallazgos respondieron satisfactoriamente al objetivo general del estudio y a la pregunta de investigación, ya que los niños mejoraron su participación, concentración y desempeño cognitivo mediante actividades diseñadas desde un enfoque lúdico y multisensorial.

En términos ontológicos, la investigación permitió movilizar aspectos fundamentales del ser en los niños, como la confianza en sí mismos, la autonomía, la expresión de emociones y la construcción de su identidad en el contexto del aula. Se evidenció un avance en la disposición para comunicarse, participar y asumir roles dentro del grupo, especialmente en dinámicas de juegos cooperativos. Esto reflejó un proceso significativo de desarrollo personal más allá de lo académico.

La variable principal, los juegos lúdicos estructurados, tuvo un impacto positivo y directo en la población estudiada. Los logros más evidentes fueron la mejora en la retención del conocimiento, la participación activa y la socialización. Sin embargo, se identificaron limitaciones en su efectividad total en el caso de una niña con diagnóstico de autismo, lo que sugiere la necesidad de implementar adaptaciones metodológicas más específicas e inclusivas.

Este estudio aporta a la literatura existente una propuesta metodológica innovadora para contextos rurales con recursos limitados, destacando el valor del juego como estrategia pedagógica efectiva. La investigación también sugiere nuevas líneas de exploración en el uso del juego para fortalecer habilidades cognitivas y sociales, y plantea la necesidad de adaptar estas estrategias para incluir a niños con necesidades educativas diversas. A nivel teórico, se refuerzan

las propuestas de Vygotsky, Piaget y Montessori sobre el papel del juego en el desarrollo infantil.

Se sugiere a las instituciones educativas, especialmente en contextos rurales, incorporar juegos lúdicos estructurados como parte integral de sus prácticas pedagógicas. Estrategias como dramatizaciones, juegos con tarjetas visuales, trazos multisensoriales y canciones temáticas pueden mejorar significativamente el aprendizaje inicial de la lectoescritura y fomentar la socialización en el aula. Además, se recomienda realizar talleres formativos para docentes o padres de familia sobre el diseño y aplicación de estas dinámicas.

Para futuras investigaciones, sería pertinente incorporar variables relacionadas con la inclusión educativa y la neurodiversidad, con el fin de comprender mejor cómo adaptar las estrategias lúdicas a niños con condiciones específicas como el autismo, discapacidades físicas o cualquier otro trastorno que puedan tener estos niños especiales. También se sugiere extender el tiempo de intervención y considerar un diseño mixto (cuantitativo-cualitativo) que permita medir el impacto a mayor escala y con herramientas más variadas.

Referencias Bibliográficas

- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2004). *Herramientas de la mente: El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky*. Pearson Educación de México; Secretaría de Educación Pública.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (2nd ed.). Pearson Education.
<https://www.pearson.com/store/p/tools-of-the-mind/P100000641952>
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. Siglo XXI Editores. https://www.sigloxxieditores.com.mx/libro/los-sistemas-de-escritura-en-el-desarrollo-del-nino_37618/
- García, J., & González, M. (2021). *Escucha activa y desarrollo del lenguaje en la educación preescolar: Un enfoque práctico*. Editorial Académica Española. <https://www.eae-publishing.com/catalog/details/store/gb/book/9786203867052>
- Gómez, C., & Restrepo, L. (2020). *Juegos y estrategias para la enseñanza de la lectoescritura en la primera infancia*. Universidad Nacional de Colombia.
<https://repositorio.unal.edu.co>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2021). *Orientaciones pedagógicas para la educación inicial*. <https://www.mineduccion.gov.co>
- Montessori, M. (1912). *The Montessori Method*. Frederick A. Stokes Company.
<https://www.gutenberg.org/ebooks/39863>
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica. <https://www.fcde.es>

UNESCO. (2023). *El juego como estrategia de aprendizaje en la educación inicial*.

<https://www.unesco.org>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.

Harvard University Press. <https://www.hup.harvard.edu/books/9780674576292>

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica.

<https://www.planetadelibros.com/libro-el-desarrollo-de-los-procesos-psicologicos-superiores/176351>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1Mr28ClXVUFqCH4RktZ4jkx2OlvROK9v3?usp>

=sharing