

Juegos que enseñan: Fortalecimiento de la concentración y la participación en niños y niñas del grado preescolar de la Institución Educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda durante el primer semestre del año 2025

Lina Patricia Arévalo Pérez

Asesora

Rosana Morelo Primera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del problema.....	11
Pregunta de investigación	13
Objetivos	14
Objetivo general	14
Objetivos específicos	14
Marcos de referencia.....	15
Referentes conceptuales	15
Referentes teóricos	17
Referentes técnicos.....	19
Referentes legales.....	21
Referentes éticos	22
Herramientas y métodos	23
Enfoque y tipo de estudio.....	23
Unidad de análisis	25
Técnicas de recolección de datos	26
Categorías para el análisis de datos.....	27
Resultados	29
Acercamiento de la población a la variable	29
Experimentación	31
Identificación de variaciones.....	33

Análisis y discusión	35
Conclusiones y recomendaciones	42
Referencias bibliográficas.....	45
Apéndices.....	477

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	47
--	----

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 Institución Educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda, trabajando con niños del grado preescolar. El objetivo general fue fortalecer la concentración y la participación activa mediante la implementación de juegos lúdicos durante el primer semestre del año 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se puso en juego la estrategia lúdica, reconociendo sus efectos en el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el uso de juegos lúdicos incrementó significativamente la motivación, la atención y la participación activa de los niños en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Lúdica, concentración, participación, preescolar, motivación

Abstract

This document is the result of a formative research exercise developed as a graduation requirement, which enabled reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Institución Educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda, working with preschool children. The general objective was to strengthen concentration and active participation through the implementation of playful games during the first semester of 2025, using a qualitative and experimental approach that incorporated playful strategies, recognizing their effects on the development of cognitive and socio-emotional skills. From this research exercise, it was concluded that the use of playful games significantly increased children's motivation, attention, and active participation in the teaching-learning process.

Keywords: Playfulness, concentration, participation, preschool, motivation

Introducción

La etapa del grado preescolar representa un momento crucial en el desarrollo integral de los niños, ya que es en estos primeros años donde se consolidan las bases cognitivas, sociales y emocionales necesarias para un aprendizaje significativo. En este contexto, la presente investigación se enfoca en fortalecer la concentración y la participación activa de los niños del grado preescolar en la Institución Educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda, mediante la implementación de juegos lúdicos. Este tema cobra especial relevancia en el ámbito educativo actual, dado que promueve enfoques pedagógicos más creativos, dinámicos e inclusivos que responden a las necesidades particulares de la infancia. Además, permite una transformación en la manera de enseñar, alineándose con las tendencias contemporáneas que reconocen el juego como una herramienta poderosa para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños en entornos escolares.

A pesar de los avances en la implementación de propuestas pedagógicas en educación inicial, aún persisten prácticas tradicionales que limitan la experiencia educativa de los niños. En el contexto de esta institución, se ha observado que estrategias como el uso exclusivo de fichas de trabajo o la instrucción repetitiva no logran captar mucho la atención sostenida de los estudiantes. Por otro lado, aunque las actividades lúdicas han demostrado ser efectivas para mejorar la motivación y el rendimiento, su impacto puede verse reducido cuando no están debidamente estructuradas o contextualizadas. Esta realidad evidencia la necesidad de revisar y fortalecer los enfoques pedagógicos utilizados, especialmente aquellos centrados en el juego como herramienta para fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Se propone, entonces, incorporar experiencias pedagógicas lúdicas como cuentos interactivos, dinámicas

sensoriales y actividades colaborativas que respondan a las características propias del grado preescolar, tal como lo respaldan estudios recientes en el campo de la pedagogía infantil.

El objetivo general de esta investigación consiste en fortalecer la concentración y la participación activa de los niños del grado preescolar en la Institución Educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda mediante la implementación de juegos lúdicos durante el primer semestre del año 2025. Para lograr este propósito, se desarrollará una metodología de enfoque cualitativo, basada en la observación participante, el diseño e implementación de actividades lúdicas y la aplicación de instrumentos de evaluación como diarios de campo, registros fotográficos y entrevistas a docente y padres de familia. El análisis de la información se realizará de forma descriptiva, permitiendo identificar avances en el desarrollo de habilidades y en la motivación de los niños dentro del aula.

Uno de los hallazgos más relevantes de esta investigación fue la mejora significativa en la capacidad de concentración y la participación espontánea de los niños durante las sesiones pedagógicas lúdicas. A través de las actividades y los cuentos interactivos promovió un ambiente de aprendizaje más dinámico, en el que los estudiantes mostraron mayor disposición para colaborar, escuchar, expresar ideas y seguir instrucciones. Este resultado evidencia el potencial transformador del juego en contextos educativos. Se invita al lector a explorar el contenido completo del informe para conocer con mayor detalle las experiencias implementadas, los instrumentos utilizados y los aprendizajes construidos a lo largo del proceso investigativo.

Caracterización

El estudio se desarrolla en la Institución Educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda, el cual se encuentra ubicado en el municipio de Ábrego, Norte de Santander, en la dirección KDX 23, a las afueras del municipio. Esta institución educativa cuenta con una amplia y bien equipada infraestructura, ofreciendo formación desde el nivel de preescolar, primaria, secundaria y media técnica. La mayoría de sus estudiantes residen en el municipio, mientras que un porcentaje significativo proviene de veredas cercanas, lo que refleja la diversidad geográfica y social de la comunidad estudiantil. Dentro del entorno institucional, se han identificado proyectos y espacios de participación relacionados con el cuidado del medio ambiente, grupos juveniles, promoción de la salud y actividades físicas, los cuales cumplen una función esencial en la formación general de los estudiantes y en su interacción con la comunidad.

El grupo seleccionado para el estudio está conformado por 24 estudiantes de grado preescolar, en un rango entre los 4 y 5 años. Se trata de niños con una actitud afectuosa y amigable, lo que propicia un ambiente armonioso dentro del aula y fortalece la interacción social entre ellos. En cuanto a su composición socioeconómica, los niños provienen de familias con diversos niveles de ingreso, predominando hogares de estratos medios y bajos, lo que influye en el acceso a recursos educativos y en la dinámica de aprendizaje. Se observa que algunos estudiantes presentan dificultades para mantener la concentración en las actividades escolares, lo que incide en un bajo rendimiento académico y, en ciertos casos, en la manifestación de comportamientos de indisciplina.

Los estudiantes de este grupo presentan dificultades para mantener la concentración en las actividades, lo que impacta negativamente su rendimiento académico y genera episodios de indisciplina. Esto sugiere una necesidad de aprendizaje relacionada con estrategias que fomenten

la atención y la motivación en el aula. Actualmente, las herramientas utilizadas por la docente no logran captar suficientemente el interés de los estudiantes. Es por eso que la integración de las actividades lúdicas y herramientas digitales podrían transformar la dinámica de aprendizaje, haciéndola más atractiva, práctica y participativa; de esta manera, se favorecería una mejor comprensión de los temas abordados en clase y se fortalecerían las interacciones entre los estudiantes, permitiéndoles involucrarse de manera comprometida en su aprendizaje.

Existen varias circunstancias que influyen el proceso de aprendizaje del grupo. En el ámbito familiar, la ausencia de apoyo por parte de los padres, debido a sus largas jornadas de trabajo, puede afectar el rendimiento escolar, ya que los niños no cuentan con el apoyo necesario para aumentar los aprendizajes obtenidos en el aula.

En cuanto al contexto socioeconómico, la escasez de recursos en algunos hogares limita el acceso a materiales educativos y tecnología, dificultando el aprendizaje y la equidad en el proceso formativo; asimismo, la falta de enfoques didácticos por parte de algunos docentes limita la aplicación de metodologías más eficaces, lo que puede afectar el interés de los estudiantes.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado preescolar demuestran un notable entusiasmo y participación en las estrategias didácticas y recreativas orientadas a su aprendizaje.; se observa que los niños disfrutan de dinámicas grupales, juegos interactivos y manualidades, lo que fomenta su creatividad y habilidades sociales. Además, han desarrollado progresos significativos, donde se refleja un espacio educativo enriquecedor, en el cual los niños se sienten inspirados a explorar y expresarse libremente.

A pesar de estos logros, se ha identificado que algunas estrategias tradicionales de enseñanza, como el uso exclusivo de fichas de trabajo o la instrucción repetitiva, no logran captar la concentración sostenida de los niños ni promover un aprendizaje significativo. Aunque las actividades lúdicas han demostrado ser efectivas. Sin embargo, en algunos casos, la falta de estructuración en su aplicación dificulta su impacto en el desarrollo de habilidades; esto sugiere la necesidad de revisar y optimizar los enfoques utilizados para potenciar su aprendizaje.

Se propone utilizar el juego como estrategia pedagógica innovadora para fomentar la concentración y participación de los niños. Se plantea que la incorporación de experiencias pedagógicas lúdicas, como el uso de cuentos interactivos, dinámicas sensoriales y actividades colaborativas, contribuirá al desarrollo progresivo de habilidades cognitivas y sociales, mejorando así la calidad del aprendizaje. Este enfoque busca no solo hacer más atractivas las actividades educativas, sino también facilitar la comprensión y asimilación de conceptos de manera más efectiva y natural para los niños.

Se ha identificado una brecha en la aplicación de metodologías lúdicas estructuradas que potencien el aprendizaje en la educación inicial. Aunque se reconoce el valor del juego en el proceso educativo, su uso no siempre está orientado a la adquisición progresiva de competencias.

Esta situación plantea la necesidad de investigar estrategias innovadoras que permitan fortalecer la concentración asegurando que cada experiencia pedagógica contribuya efectivamente a su desarrollo.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la concentración y la participación activa de los niños del grado preescolar de la Institución Educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda, del municipio de Ábrego (Norte de Santander), a través de juegos lúdicos durante el primer semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la concentración y la participación activa de los niños del grado preescolar en la Institución Educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda mediante la implementación de juegos lúdicos durante el primer semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Explorar las dinámicas de aprendizaje y los factores que afectan la concentración y participación de los niños del grado preescolar en el aula de clase.

Fomentar la concentración y la participación activa mediante la implementación de juegos lúdicos durante el primer semestre del año 2025.

Reconocer los cambios en la concentración y la participación de los niños tras la aplicación de los juegos lúdicos.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La concentración en el aprendizaje infantil se relaciona con la habilidad de los niños para enfocar su atención de manera sostenida en una tarea o actividad educativa a lo largo de un período de tiempo determinado. Según Posner y Rothbart (2007) la atención es un proceso cognitivo esencial para el fortalecimiento de competencias de aprendizaje, dado que facilita la selección y procesamiento eficiente de la información. En el contexto educativo vemos que la falta de concentración puede verse afectada por diversos elementos, como el ambiente del aula, la metodología empleada y el contexto socioeconómico del estudiante; para evitar estas posibles causas se hace necesario implementar y/o desarrollar estrategias innovadoras, como el uso de juegos y herramientas interactivas que puedan mejorar la capacidad de concentración y en consecuencia, el desempeño escolar de los niños y niñas. en el grado preescolar.

La Participación activa en el aula es algo que se debe promover y se refiere al grado en que los niños se involucran en su propio proceso de aprendizaje, ya sea a través de la interacción con sus compañeros, la formulación de preguntas o la realización de actividades prácticas. De acuerdo con Dewey (1938) el aprendizaje se potencia cuando los niños exploran activamente su entorno y analizan sus descubrimientos, convirtiendo cada experiencia en una oportunidad para construir conocimiento significativo sobre lo que aprenden en un entorno dinámico; en el nivel de preescolar, la participación activa se fomenta mediante estrategias didácticas que promuevan el juego, la exploración y la experimentación. Cuando los niños participan activamente, desarrollan su autonomía, confianza y una disposición entusiasta para aprender. Las estrategias didácticas innovadoras son metodologías de enseñanza que buscan transformar la manera en que

los estudiantes adquieren conocimientos, promoviendo un aprendizaje más significativo y participativo.

Según Prensky (2010), el uso de herramientas tecnológicas y dinámicas interactivas en el aula facilita la conexión entre los contenidos académicos y las preferencias y motivaciones de la infancia, aumentando su motivación y compromiso. En la educación de preescolar, estas estrategias incluyen el juego como herramienta para el aprendizaje, el uso de recursos multimedia y la implementación de experiencias sensoriales que permitan a los niños explorar y aprender de manera activa, favoreciendo el crecimiento armonioso y completo.

El juego desempeña un papel esencial en la educación infantil, facilitando el desarrollo integral de los niños al estimular sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales de forma espontánea y divertida y significativa. Según Vygotsky (1978), el juego es un medio a través del cual los niños exploran su entorno, internalizan normas sociales y construyen aprendizajes basados en la interacción con los demás. En este sentido, el juego no solo fomenta la creatividad y la imaginación, sino que también mejora la concentración y la motivación, factores que son claves en el proceso educativo y formativo, ya que su adecuada integración en el aula requiere una planificación estructurada que combine objetivos pedagógicos con dinámicas lúdicas que despierten el interés del estudiante.

Referentes Teóricos

El presente trabajo investigativo se fundamenta en diversas teorías y enfoques pedagógicos que han demostrado el juego como herramienta clave para el aprendizaje significativo en la educación infantil. A continuación, se presentan cinco referentes teóricos clave que proporcionan un marco sólido para la investigación sobre el uso del juego como herramienta educativa para potenciar la concentración y la participación en niños de preescolar.

La Concepción de David Ausubel sobre el Aprendizaje Significativo. David Ausubel (1963) propone que la formación del desarrollo significativo ocurre cuando el estudiante puede relacionar los conocimientos recién adquiridos que se integran con la estructura cognitiva. En el contexto del estudio, el juego actúa como un puente que facilita esta conexión, permitiendo que los niños asimilen conceptos de manera más efectiva. La aplicación de actividades lúdicas estructuradas favorece el entendimiento de los contenidos tratados en clase, ya que transforma la información en experiencias concretas y memorables para los estudiantes.

La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. Lev Vygotsky (1978) destaca la importancia del juego en el crecimiento y aprendizaje de los niños, señalando que es una herramienta importante para la adquisición de habilidades cognitivas y sociales. Su concepto de "zona de desarrollo próximo" resalta la importancia de proporcionar actividades desafiantes pero alcanzables para los niños, permitiendo su progreso mediante la interacción con pares y adultos. En el estudio, la implementación de estrategias lúdicas facilitará la creación conjunta del conocimiento y la mejora de la atención y participación en el aula.

El Enfoque de Howard Gardner Sobre las Inteligencias Múltiples. Postula que presentan diversas tipos de inteligencia, entre ellas la kinestésico-corporal y la interpersonal, que son especialmente relevantes en la educación infantil. La incorporación de actividades lúdicas

como juegos interactivos, cuentos animados y dinámicas sensoriales permite atender a los diferentes métodos de adquisición del conocimiento de los niños, maximizando su interés y compromiso en el proceso educativo.

El Enfoque Reggio Emilia, Concebido por Loris Malaguzzi en 1993. Enfatiza el aprendizaje basado en la exploración, el juego y la creatividad. En este modelo, los niños son vistos como protagonistas activos del proceso de aprendizaje, donde el docente desempeña el rol de guía y acompañante.. La aplicación de este enfoque en el estudio permitirá potenciar la autonomía de los estudiantes, promoviendo experiencias pedagógicas que despierten su curiosidad y motivación.

Artículos de Investigación Sobre el Juego y el Aprendizaje en la Primera Infancia. Diversas investigaciones han demostrado la efectividad del juego como herramienta para potenciar las habilidades cognitivas y socioemocionales en la educación infantil. Por ejemplo, un estudio de Cudris-Torres et al. (2020) destaca que la aplicación de estrategias lúdicas mejora la atención y el rendimiento escolar de los niños en educación inicial. Asimismo, Agudelo Grajales & Ramírez López (2023) subrayan la importancia de la interacción social en los juegos colaborativos para el desarrollo de competencias comunicativas y emocionales.

Referentes Técnicos

Para el desarrollo del estudio sobre el uso del juego como estrategia pedagógica en la educación preescolar, se han tomado como base diversos documentos técnicos emitidos por entidades nacionales e internacionales, los cuales proporcionan directrices y lineamientos para la aplicación de enfoques pedagógicos novedosos en el entorno escolar. Estos documentos establecen marcos de referencia para la creación de ambientes pedagógicos que favorezcan el aprendizaje y el crecimiento holístico de los niños, resaltando la importancia de las estrategias lúdicas en la educación inicial como un medio eficaz para fortalecer la concentración y la participación activa.

Entre las fuentes más relevantes se encuentran los documentos del Ministerio de Educación Nacional, como "Ambientes pedagógicos: una mirada desde la educación inicial" (2018) y "Ambientes para inspirar" (2019) que abordan la relevancia de organizar adecuadamente los espacios para el aprendizaje de forma que se fomente la exploración, el descubrimiento y la interacción social. Se enfatiza la necesidad de diseñar estrategias didácticas que promuevan el juego como un recurso esencial para potenciar el desarrollo del aprendizaje y la enseñanza en los niños de preescolar, asegurando que las actividades sean dinámicas, participativas y diseñadas según las características y requerimientos de los estudiantes. Asimismo, a nivel internacional, organismos como la UNESCO y la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) han desarrollado documentos clave que sustentan la importancia del juego en el aprendizaje en la primera infancia. El informe "La educación en la primera infancia en Iberoamérica" (2018) presenta un análisis sobre las políticas implementadas en diversos países para fortalecer la educación infantil, resaltando el impacto positivo la influencia del juego en el crecimiento cognitivo, afectivo y social de los niños De igual manera, el "Marco de

"Aprendizaje y Desarrollo en la Primera Infancia" de la UNESCO (2019) establece lineamientos fundamentales para garantizar una educación de calidad en la etapa inicial, promoviendo enfoques pedagógicos que prioricen el aprendizaje activo y la interacción significativa a través de experiencias lúdicas.

Estos documentos coinciden en la necesidad de transformar las prácticas educativas tradicionales mediante el uso de metodologías innovadoras que favorezcan la motivación y la atención en el aula. Se resalta que la incorporación de actividades lúdicas no solo fortalece la concentración de los niños, sino que también contribuye a la construcción de conocimientos de manera significativa y natural. Además, se reconoce que un entorno educativo bien estructurado y orientado al juego facilita el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas, permitiendo que los niños participen activamente en su proceso de aprendizaje.

En este contexto, la presente investigación se fundamenta en estos referentes técnicos para proponer estrategias pedagógicas basadas en el juego que permitan mejorar la experiencia educativa en el grado preescolar. La integración de estas estrategias responde a la necesidad de optimizar el aprendizaje a través de dinámicas que potencien la creatividad, la exploración y la experimentación, generando así un ambiente educativo enriquecedor y estimulante.

Referentes Legales

El estudio desarrollado en la Institución Educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda se fundamenta en un marco normativo que respalda la implementación del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial. En este contexto, la Ley 115 de 1994 establece los principios generales de la educación en Colombia, destacando la importancia del aprendizaje a través de actividades lúdicas en el grado preescolar. Asimismo, el Decreto 1860 de 1994 regula la educación formal y enfatiza la necesidad de metodologías activas y participativas en el aprendizaje de los niños. La Ley 1804 de 2016, denominada Ley de Cero a Siempre, impulsa la atención integral en la primera infancia y reconoce el juego como un elemento clave para potenciar el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Por su parte, el Decreto 1421 de 2017 garantiza una educación inclusiva y equitativa, permitiendo la adaptación de estrategias pedagógicas innovadoras para fortalecer la enseñanza en la primera infancia. Finalmente, los Lineamientos Curriculares de Educación Preescolar del Ministerio de Educación Nacional orientan la implementación de estrategias pedagógicas adecuadas, promoviendo el juego como un eje fundamental para el aprendizaje significativo. Estas normativas respaldan el estudio y refuerzan la importancia del uso de estrategias lúdicas estructuradas para mejorar la concentración y la participación de los niños en su proceso de aprendizaje.

Referentes Éticos

El estudio se desarrolló siguiendo principios éticos que garantizan el respeto, la integridad y el bienestar de los participantes. Se obtuvo el consentimiento informado de los padres o acudientes, asegurando la participación voluntaria de los niños y respetando su privacidad y confidencialidad. Se creó un ambiente seguro e inclusivo, donde se promovieron el respeto mutuo y la equidad en la participación. Además, se aseguró que las actividades fueran beneficiosas para el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes, evitando cualquier situación que pudiera afectar su bienestar físico o emocional. La recolección y el análisis de datos se realizaron de manera transparente y objetiva, con supervisión constante para garantizar un proceso ético y responsable.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente estudio adopta un enfoque metodológico cualitativo, ya que se orienta a la comprensión profunda de las dinámicas de aprendizaje y de los factores que inciden en la concentración y participación de los niños de preescolar; este enfoque es el más adecuado porque permite explorar las percepciones, emociones y comportamientos de los estudiantes en su contexto natural, favoreciendo la interpretación de significados y experiencias subjetivas. Según Flick (2015), la investigación cualitativa es ideal para abordar fenómenos educativos complejos, ya que se interesa por los procesos más que por los resultados, y se enfoca en cómo los individuos construyen sentido en situaciones específicas. Asimismo, Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan que este enfoque es pertinente cuando se busca una mirada holística e interpretativa de los fenómenos sociales y educativos. En este estudio, el uso del enfoque cualitativo permite analizar de manera contextualizada el impacto del juego como estrategia pedagógica en las interacciones escolares, captando la riqueza y complejidad de las experiencias infantiles en el aula.

Por su parte, el tipo de estudio corresponde a una investigación de tipo experimental con un abordaje cualitativo, que implica la aplicación de juegos lúdicos como estrategia pedagógica en un grupo de estudiantes de preescolar, observando y analizando sus efectos en la concentración y participación activa dentro del aula. Aunque el diseño experimental se asocia tradicionalmente con un enfoque cuantitativo, en este caso se adopta desde una perspectiva cualitativa, lo cual supone un énfasis en la interpretación de los cambios observados, más que en su medición estadística. En otras palabras, la experimentación no busca comprobar hipótesis

mediante variables numéricas, sino generar conocimiento sobre cómo los niños experimentan, interpretan y resignifican las actividades lúdicas dentro de su contexto escolar.

Esta combinación metodológica se justifica en la necesidad de articular la intervención pedagógica (propia del enfoque experimental) con un análisis profundo de las vivencias y significados construidos por los niños (propio del enfoque cualitativo). Como señala Sandín (2003), la investigación cualitativa puede integrar diseños experimentales siempre que el interés esté puesto en comprender los procesos de cambio y no únicamente en cuantificar sus resultados. En este sentido, el estudio no solo observa si mejora la concentración y participación tras la aplicación de los juegos, sino cómo ocurre esta transformación, qué emociones acompañan el proceso, qué interacciones emergen entre los niños y qué sentidos atribuyen ellos mismos a las actividades propuestas.

Por tanto, la relación entre el enfoque cualitativo y el uso de estrategias experimentales en este estudio radica en que la intervención educativa es el medio para acceder a las experiencias subjetivas de los niños, más que un fin en sí misma y su evaluación se realiza mediante la observación participante, el análisis interpretativo de las interacciones y la descripción de los fenómenos, en lugar de recurrir a técnicas estandarizadas o estadísticas. Esta integración metodológica permite comprender no solo si la estrategia funciona, sino por qué, cómo, en qué condiciones y con qué significados para los participantes, aportando una visión más completa y profunda del impacto del juego en el aprendizaje infantil

Unidad de Análisis

Niños y niñas del grado preescolar, con edades comprendidas entre los 4 y 5 años, pertenecientes a la Institución Educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda en Ábrego, Norte de Santander.

Técnicas de Recolección de Datos

Para la recolección de datos en este estudio, se han seleccionado técnicas alineadas con los objetivos específicos para garantizar una recopilación de información precisa y relevante. En primer lugar, para explorar las dinámicas de aprendizaje y los factores que afectan la concentración y participación de los niños en el aula, se empleará la observación directa. Esta técnica permitirá registrar de manera sistemática el comportamiento de los niños durante las actividades académicas y lúdicas, identificando patrones de atención y niveles de participación en diferentes momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para el segundo objetivo, que busca fomentar la concentración y la participación activa mediante la implementación de juegos lúdicos, se utilizará el registro fotográfico. A través de esta técnica, se documentarán visualmente las interacciones de los niños con sus pares y con el material de juego, permitiendo evidenciar su grado de involucramiento en las actividades. Las fotografías servirán como material de análisis para evaluar la expresión emocional, el entusiasmo y la manera en que los niños responden a los juegos propuestos.

Finalmente, para el tercer objetivo, que busca reconocer los cambios en la concentración y participación de los niños tras la aplicación de los juegos lúdicos, se empleará la entrevista. Esta se dirigirá a docentes y padres de familia con el fin de recoger sus percepciones sobre la evolución de los niños en el aula. A partir de sus respuestas, se podrá obtener información cualitativa sobre la efectividad de la estrategia pedagógica y los cambios observados en la atención y participación de los estudiantes.

Categorías para el Análisis de Datos

Para analizar los datos obtenidos en este estudio, se han establecido categorías que permitirán interpretar de manera profunda el impacto del juego como estrategia pedagógica en la concentración y participación de los niños de preescolar. Estas categorías están alineadas con los objetivos de la investigación y con un enfoque cualitativo que facilita la comprensión del proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva integral.

Una de las categorías fundamentales en este análisis se centra en las dinámicas de aprendizaje y los factores que influyen en la concentración y participación de los niños en el aula de clase. Aquí se explorarán los diversos elementos que intervienen en el proceso educativo, desde el ambiente de aprendizaje hasta las interacciones entre los niños y los docentes, así como la influencia de factores externos como la rutina escolar, el entorno familiar y las condiciones individuales de cada estudiante, buscando comprender cómo estos aspectos pueden potenciar o dificultar la capacidad de los niños para mantener la atención en las actividades propuestas y su nivel de involucramiento en el desarrollo de las mismas.

Otra categoría clave es el impacto de los juegos lúdicos en la concentración y participación de los niños, dado que el propósito del estudio es evaluar la efectividad de esta estrategia pedagógica en la mejora de estas habilidades. Aquí se analizarán las respuestas de los niños frente a diferentes tipos de juegos implementados en el aula, considerando tanto su capacidad para mantener la atención en la actividad como el nivel de interacción que presentan con sus compañeros y el docente, también se examinará cómo la estructura y el diseño de los juegos influyen en el nivel de compromiso de los niños con el aprendizaje, identificando qué tipos de actividades generan mayor interés y cuáles pueden requerir ajustes para lograr un impacto más significativo.

Estas categorías de análisis permitirán extraer conclusiones relevantes sobre la efectividad del juego como estrategia pedagógica innovadora en el contexto de la educación preescolar. A partir de los hallazgos obtenidos, se podrán realizar recomendaciones para optimizar la enseñanza en esta etapa educativa, promoviendo prácticas didácticas más dinámicas y efectivas que favorezcan el desarrollo de la concentración y la participación activa en los niños.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase inicial del estudio, se realizó un acercamiento a la población objeto de investigación: niños y niñas del grado preescolar, con edades entre los 4 y 5 años, pertenecientes a la Institución Educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda, ubicada en el municipio de Ábrego, Norte de Santander. El objetivo en esta etapa fue observar y comprender cómo los participantes se relacionaban de manera espontánea con la variable de estudio: los juegos lúdicos como medio para fomentar la concentración y la participación activa en el aula.

Para ello, se emplearon técnicas de observación directa, entrevistas iniciales a la docente titular del grupo y registros en el diario de campo. Se evidenció que, en los momentos previos a la implementación de estrategias lúdicas estructuradas, los niños y niñas presentaban comportamientos caracterizados por la dispersión, poca capacidad para mantener la atención en una actividad durante tiempos prolongados, y participación escasa o intermitente en las dinámicas grupales. En actividades pedagógicas tradicionales, como la realización de fichas o instrucciones verbales, la atención solía decaer rápidamente, mostrando señales de desinterés, inquietud motriz y falta de conexión con el propósito de la actividad.

A través de las primeras observaciones, también se identificó que los niños mostraban mayor disposición cuando se proponían juegos espontáneos, como rondas, cantos o actividades que involucraban movimiento corporal. Sin embargo, la docente manifiesta que, aunque reconocía el valor del juego en la infancia, muchas veces se veía limitada por el cumplimiento del currículo y la presión por alcanzar objetivos académicos, dejando el juego como una actividad de recreación ocasional.

Un aspecto importante recabado en esta etapa fue la percepción de los niños ante el juego. En conversaciones informales y observaciones se evidenció que asociaban el juego con alegría, libertad, interacción con sus compañeros y expresión emocional. Por ejemplo, hubo un momento en el que un niño dijo: “Me gusta cuando jugamos porque no nos regañan y podemos correr”, lo cual refleja una necesidad latente de liberar energía y participar de forma activa, elementos esenciales para la edad preescolar. Estas percepciones iniciales sirvieron como base para estructurar las actividades lúdicas de la siguiente fase experimental, orientadas a fortalecer sus niveles de concentración y participación en el aula.

Experimentación

Durante la fase de experimentación se implementaron diversas actividades diseñadas con base en la variable de estudio: el juego como estrategia pedagógica para fomentar la concentración y la participación activa en los niños de preescolar. Una de las dinámicas más significativas fue el juego titulado “Atrapa la pelota”, el cual combinó movimiento corporal, identificación de partes del cuerpo, atención dirigida, toma de decisiones y expresión oral.

Este juego inició con una canción o rima sencilla, como “Cabeza, hombros, rodillas y pies”, la cual fue cantada en conjunto con los niños mientras tocaban cada parte del cuerpo mencionada. Esta introducción no solo activó físicamente a los niños, sino que también reforzó su conocimiento corporal de una forma lúdica y participativa. Posteriormente, se organizaron en una fila por parejas, colocándose frente a frente, con una pelota en el centro sobre una cinta que delimitaba la distancia entre ambos.

La mecánica del juego consistía en que, tras identificar y tocar las partes del cuerpo que se les indicaba, debían estar atentos a una señal para intentar agarrar rápidamente la pelota ubicada entre ellos. Esta dinámica generó un alto nivel de expectativa, atención y coordinación motriz. Aquellos que no lograban atrapar la pelota eran invitados a participar en una "segunda oportunidad divertida": debían sacar un papel de la Caja Misteriosa y responder una pregunta relacionada con sus gustos, intereses o experiencias personales (por ejemplo: “¿Cuál es tu animal favorito?”, “¿Qué haces cuando estás feliz?”, “¿Qué te gusta jugar con tu familia?”).

Esta estructura de juego permitió observar varios elementos clave. En primer lugar, se evidenció un incremento notable en la concentración de los niños, ya que debían mantener su atención tanto en las instrucciones corporales como en la señal de acción. En segundo lugar, se fortaleció la participación activa, pues todos los niños tuvieron múltiples oportunidades de

interactuar, ya sea en el intento de atrapar la pelota o respondiendo desde la Caja Misteriosa. El hecho de que ningún niño quedara excluido; gracias a la segunda oportunidad se evitó sentimientos de frustración o rechazo, y, por el contrario, motivó una participación continua y positiva.

Se registró un momento en el que un niño, tras no lograr atrapar la pelota, sacó un papel de la caja y dijo con entusiasmo: “¡Me gusta la arepa con mantequilla porque mi abuelita me la hace!”, lo que dio lugar a una conversación espontánea entre los compañeros sobre sus comidas favoritas. Este tipo de interacción demostró cómo el juego propició no solo concentración y atención, sino también expresión oral, vínculos afectivos y confianza grupal.

La docente expresó que este tipo de juegos permitía que los niños “aprendieran sin darse cuenta”, ya que estaban completamente involucrados en la dinámica y mostraban mayor disposición a seguir instrucciones, respetar reglas y convivir armónicamente. A su vez, los padres de familia entrevistados valoraron el hecho de que sus hijos llegaban a casa contando cómo habían participado, mostrando entusiasmo y reforzando contenidos vistos en clase de forma lúdica.

Finalmente, el juego “Atrapa la pelota” representó una experiencia integral de aprendizaje, donde el cuerpo, el lenguaje, la atención, la emoción y la interacción social se articularon para cumplir con el objetivo de fomentar la concentración y la participación activa en niños de preescolar.

Identificación de Variaciones

Tras la implementación de la variable y al comparar los datos obtenidos antes y después de la intervención, se evidenciaron cambios significativos en el comportamiento, la actitud y las percepciones de los participantes en relación con su experiencia en el aula; las variaciones fueron documentadas a través de observación directa, diario de campo, registro fotográfico y entrevistas.

En términos de concentración, se observó que los niños eran capaces de mantenerse atentos durante lapsos de tiempo más prolongados y con mayor disposición. Al inicio del proceso, era común ver a varios estudiantes levantarse constantemente, distraerse con estímulos externos o no seguir las instrucciones completas. Sin embargo, después de la intervención, durante las actividades lúdicas, permanecían en sus puestos, atentos al desarrollo de la dinámica, esperando turnos y respetando normas del juego.

En cuanto a la participación activa, el cambio fue aún más notorio. En las primeras observaciones, la participación estaba centrada en unos pocos niños, mientras que otros se mantenían pasivos o aislados. Tras los juegos lúdicos, todos los estudiantes se involucraban de manera activa, con mayor seguridad y entusiasmo. En el registro fotográfico se capturaron momentos donde los niños se expresaban con gestos de alegría, levantaban la mano para intervenir y colaboraban entre ellos para resolver retos propuestos en los juegos.

Desde la perspectiva de la docente entrevistada, los cambios también fueron evidentes: “Hay una transformación clara. El grupo es más cohesionado, los niños respetan más las reglas del aula y se nota una mejor disposición para aprender”. Por su parte, el padre de familia consultado expresó que su hijo mostraba mayor interés por asistir a la escuela y hablaba

constantemente de los juegos realizados en clase, lo cual indica una mejora en la motivación escolar.

Estas variaciones no solo se reflejan en la actitud y la conducta, sino también en la relación que los niños establecieron con su entorno de aprendizaje. El juego se convirtió en un puente para conectar con los contenidos, con sus compañeros y con la docente, facilitando una experiencia educativa más significativa y agradable; asimismo la implementación de juegos lúdicos como estrategia pedagógica, por tanto, no solo mejoró los niveles de concentración y participación activa, sino que también favoreció el desarrollo integral de los niños en el contexto educativo.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos a lo largo del desarrollo de esta investigación permiten identificar con claridad el impacto positivo que tuvo la implementación de juegos lúdicos como estrategia para fortalecer la concentración y la participación activa de los niños de grado preescolar en la Institución Educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda, ubicada en Ábrego, Norte de Santander. El análisis se enfoca en comprender cómo estas dinámicas influyeron no solo en el comportamiento observable de los estudiantes, sino también en aspectos más profundos relacionados con su desarrollo ontológico, entendido como la manera en que se construyen a sí mismos en interacción con el entorno educativo. Discutir estos hallazgos a la luz de los objetivos planteados y del marco teórico permite evidenciar la relevancia de la ludicidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la primera infancia (Zambrano & Rodríguez, 2023).

Se evidenció que los niños y niñas mostraban una limitada capacidad para sostener la atención durante actividades pedagógicas tradicionales, como el trabajo en fichas o instrucciones frontales. Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Jiménez et al. (2022) quienes afirman que en edades tempranas la atención sostenida es cambiante, especialmente cuando las actividades carecen de un componente emocional o sensorial significativo. Sin embargo, un hallazgo importante fue la forma espontánea en que los niños respondían al juego como espacio de interacción significativa; las rondas, los cantos y las dinámicas corporales generaban un nivel de entusiasmo y conexión emocional que contrastaba con el desinterés mostrado ante otras metodologías. Este acercamiento permitió identificar una necesidad profunda de expresión y movimiento, que muchas veces es relegada en la rutina escolar. Aunque se esperaba una respuesta favorable al juego, la intensidad de esta preferencia fue mayor a la anticipada, lo cual

reafirma la hipótesis de que el juego no solo es una herramienta pedagógica, sino una necesidad ontológica del niño en edad preescolar (Huertas & Moreno, 2021).

Durante la fase de implementación se desarrollaron estrategias lúdicas estructuradas con el objetivo de favorecer la concentración y la participación activa. Los resultados mostraron un cambio notable en el comportamiento de los estudiantes: se incrementó el tiempo de atención en las actividades propuestas, así como la calidad de la interacción entre pares. En palabras de la docente observadora: “Los niños ya no se levantan tanto, ahora quieren quedarse a terminar el juego”. Este cambio evidencia cómo la ludicidad actúa como mediadora entre la motivación intrínseca y el aprendizaje significativo, como lo plantean Deci y Ryan (2020) en su teoría de la autodeterminación. Además se observaron mejoras en la autorregulación emocional, especialmente en niños que inicialmente presentaban mayor inquietud motriz, puesto que estos resultados se alinean con lo expuesto por Fonseca & Laverde (2023), quienes argumentan que el juego estimula funciones ejecutivas esenciales como la memoria de trabajo y el control inhibitorio, facilitando procesos atencionales y de participación colaborativa.

Uno de los aspectos más significativos de la intervención fue la transformación en la actitud y la autopercepción de los niños en relación con el aprendizaje. Se observó una mayor disposición a colaborar, expresar ideas, asumir roles dentro del juego y respetar turnos, lo que refleja avances en su dimensión social y emocional. En entrevistas informales, algunos niños manifestaban frases como: “Yo sí puedo jugar bien” o “Hoy gané porque escuché a la profe”, lo que indica un fortalecimiento del sentido de competencia y pertenencia. Según Álvarez y Prada (2021), el aspecto ontológico en la infancia se construye en la medida en que el niño se reconoce como agente activo en su entorno; de este modo el juego en este contexto se convierte en un

catalizador de esa construcción, permitiendo que el niño explore, se equivoque, se exprese y aprenda desde la experiencia, lo cual va más allá del aprendizaje académico.

Los hallazgos de esta investigación se alinean con numerosos estudios previos que han destacado la efectividad del juego como herramienta para mejorar procesos cognitivos y socioemocionales en la educación inicial. En particular, investigaciones recientes han demostrado que la implementación sistemática de actividades lúdicas potencia significativamente la concentración, la autorregulación y la participación activa de los niños en el contexto escolar (Gamboa & Rodríguez, 2022).

De acuerdo con Martínez y Herrera (2023), el juego libre y estructurado en ambientes pedagógicos estimulantes no solo permite a los niños mejorar su atención sostenida, sino que también desarrolla habilidades como la planificación, la toma de decisiones y la empatía, las cuales son fundamentales para su desarrollo integral. Este planteamiento se refuerza con los resultados del presente estudio, donde los niños mostraron mayor disposición, atención y entusiasmo cuando se enfrentaban a dinámicas que integraban el movimiento, la imaginación y la interacción con sus compañeros.

Además, un estudio desarrollado por López y Sánchez (2021) en una institución educativa del Valle del Cauca evidenció resultados similares al implementar una estrategia lúdica semanal en el grado de transición: los niños incrementaron su capacidad de seguir instrucciones, mantener la atención por períodos más prolongados y participar en actividades colectivas con mayor iniciativa. Este estudio coincide con los resultados observados en la Institución Educativa Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda, donde se evidenció una transformación progresiva en el comportamiento de los niños, quienes pasaron de mostrar desinterés e inquietud a involucrarse activamente y con entusiasmo en las sesiones lúdicas planificadas.

Por su parte, Calderón y Muñoz (2024) destacan que, en entornos rurales, las estrategias lúdicas tienen un impacto particularmente fuerte en la motivación escolar, al conectar con la cultura local, la naturaleza y el juego al aire libre. Este aspecto también se reflejó en la presente investigación, donde el entorno permitió una mayor exploración libre y una conexión más espontánea entre los niños.

Sin embargo, también se encontraron diferencias relevantes al comparar con otras investigaciones. Por ejemplo, en el estudio realizado por Méndez y Rojas (2020), se identificaron mejoras notables en la concentración infantil mediante actividades lúdicas, pero se evidenció una fuerte dependencia de la figura del adulto para guiar el proceso. En contraste, en el presente proyecto se observó que, si bien la presencia del adulto es importante, la autonomía de los niños aumentó con el tiempo, al lograr organizarse espontáneamente en grupos, asumir roles y resolver conflictos propios del juego sin una mediación constante. Esto sugiere un avance en términos de autorregulación y apropiación del espacio pedagógico, lo que puede estar relacionado con el contexto rural y la dinámica relacional entre pares, más espontánea y flexible.

Asimismo, los hallazgos de esta investigación contribuyen a enriquecer la discusión planteada por Torres y Calderón (2023), quienes advierten que los efectos del juego no solo deben medirse en función del rendimiento académico o la atención, sino también desde una mirada ontológica, es decir, considerando cómo el niño construye su ser en relación con el entorno, los otros y consigo mismo a través del juego. En este sentido, se destaca que las actividades lúdicas no solo fortalecieron habilidades cognitivas, sino que también favorecieron la expresión emocional, el sentido de pertenencia y el desarrollo de valores como la empatía, la solidaridad y la cooperación.

Entre las principales limitaciones encontradas se destaca el tiempo limitado para el desarrollo de la intervención, lo que restringió el seguimiento a largo plazo de los efectos observados. Asimismo, el tamaño reducido de la muestra (un solo grupo de preescolar) limita la posibilidad de generalizar los resultados a otros contextos educativos. También se presentó cierta resistencia inicial por parte de algunos adultos responsables del grupo, quienes asociaban el juego con pérdida de tiempo académico. Esta percepción fue cambiando progresivamente gracias a los resultados visibles en el comportamiento y desempeño de los niños. En futuras investigaciones sería importante extender el tiempo de aplicación, incluir varias instituciones y formar previamente a los docentes en el enfoque lúdico-pedagógico para asegurar una mayor coherencia y sostenibilidad del proceso (González & Vargas, 2023).

Los resultados de esta investigación permiten proyectar importantes implicaciones prácticas para el ámbito educativo, especialmente en el nivel preescolar. En primer lugar, se reafirma que el juego no debe ser considerado como un complemento ocasional, sino como una estrategia metodológica central que facilita procesos de enseñanza-aprendizaje más significativos, agradables y acordes con el desarrollo infantil. Es por eso que implementar actividades lúdicas diseñadas con intencionalidad pedagógica permite captar la atención de los estudiantes, favorecer la autorregulación emocional, fomentar la participación activa y promover la colaboración entre pares, todos ellos elementos clave en la construcción del conocimiento y del ser.

Desde una perspectiva institucional, la inclusión de juegos lúdicos en el currículo escolar exige una reestructuración del tiempo, los espacios y las dinámicas tradicionales del aula. Esto implica no solo cambios en las metodologías, sino también una transformación en la visión pedagógica del docente y de la comunidad educativa. Tal como lo plantea el Ministerio de

Educación Nacional (2018), los ambientes de aprendizaje deben ser pensados como escenarios para el descubrimiento, la exploración libre, la construcción conjunta de saberes y el respeto por los ritmos individuales, todo lo cual puede ser promovido a través del juego.

Además, los hallazgos pueden servir de base para el diseño de políticas institucionales orientadas a garantizar el derecho al juego como componente esencial del desarrollo integral. Esto incluye la adecuación de espacios físicos seguros y estimulantes, la provisión de materiales lúdicos diversos, la formación continua del personal docente, y el involucramiento de las familias como agentes activos en los procesos educativos. Como señalan González y García (2022), cuando el juego se articula coherentemente en el proyecto pedagógico institucional, se generan cambios positivos no solo en los niños, sino también en la cultura escolar, haciéndola más democrática, participativa y centrada en el bienestar.

Finalmente esta investigación evidenció que la implementación de juegos lúdicos en el aula de preescolar tuvo un impacto altamente positivo en el fortalecimiento de la concentración y la participación activa de los niños, aspectos clave en su proceso formativo. Más allá de los resultados observables en el comportamiento, se identificaron cambios importantes en la construcción de la identidad del niño como sujeto de aprendizaje activo, autónomo y creativo lo que aporta una mirada a la comprensión del desarrollo infantil.

Los resultados obtenidos abren nuevas posibilidades para la profundización de este tema; es así que una línea de investigación futura podría centrarse en la comparación de diferentes tipos de juegos lúdicos (cooperativos, simbólicos, sensoriales, motrices, etc.) y su impacto específico en funciones cognitivas como la atención sostenida, la memoria de trabajo o la resolución de problemas. Asimismo, sería pertinente explorar el papel del docente como

mediador del juego, analizando cómo sus actitudes, expectativas y estilos pedagógicos influyen en la efectividad de las actividades lúdicas.

Conclusiones y Recomendaciones

La implementación de juegos lúdicos permitió evidenciar mejoras significativas en la concentración y la participación activa de los niños del grado preescolar, al tiempo que demostró que las actividades diseñadas desde sus propios intereses fomentan un ambiente de aprendizaje más dinámico y receptivo. Estos resultados responden de manera positiva a los objetivos planteados, ya que confirman que el juego no solo cumple una función recreativa, sino que también constituye una valiosa herramienta pedagógica que aporta al desarrollo integral del niño. En este sentido, la pregunta de investigación fue respondida satisfactoriamente, evidenciando que los juegos lúdicos representan una estrategia eficaz para promover un mayor involucramiento de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La investigación permitió movilizar el aspecto ontológico al reconocer y valorar al niño como un ser activo, creativo y capaz de construir su aprendizaje a través del juego. Este enfoque fortaleció la visión del estudiante como sujeto integral, con emociones, pensamientos y habilidades que se desarrollan de manera única. En este sentido, se lograron avances significativos en la unidad de análisis, definida como el nivel de concentración y participación activa de los niños del grado preescolar durante las actividades lúdicas. A través de la observación, se evidenció una evolución positiva en estas dimensiones, reflejando un mayor compromiso, disfrute y disposición hacia las experiencias pedagógicas, lo cual representa un aporte importante al desarrollo integral infantil desde una perspectiva humanista.

La variable tuvo un impacto notable en la población de estudio, especialmente en el incremento de la motivación y la mejora en la concentración durante las actividades escolares. Los logros más destacados incluyeron mayor disposición de los niños para participar, mejor autorregulación emocional y un ambiente más armónico en el aula. Sin embargo, se identificaron

algunas limitaciones en cuanto a la duración del interés en ciertas actividades, lo que sugiere la necesidad de variar constantemente los juegos y adaptarlos al contexto y a las características del grupo.

Los resultados del estudio aportan evidencia valiosa a la literatura existente sobre el valor pedagógico del juego, reforzando su papel como una estrategia didáctica efectiva en el nivel preescolar. Metodológicamente, se destaca el uso de instrumentos de observación sistemática y participación directa en la intervención, lo que permitió obtener datos cualitativos significativos. Esta investigación puede servir de base para futuras exploraciones que profundicen en la relación entre el juego y otras dimensiones del desarrollo infantil, como la resolución de conflictos, la creatividad o la construcción de identidad.

Se recomienda a los docentes del nivel preescolar incorporar de forma sistemática actividades lúdicas que promuevan la atención y la participación activa, adaptando los juegos a las necesidades y características del grupo, ya que estrategias como el juego libre dirigido, los circuitos de actividades y las dinámicas de grupo permiten fortalecer vínculos afectivos y mejorar el ambiente escolar, siendo esencial además brindar formación continua a los maestros sobre el uso del juego como herramienta pedagógica, de manera que puedan diseñar experiencias significativas y contextualizadas.

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el periodo de implementación de las actividades lúdicas y considerar la inclusión de nuevas variables como el desarrollo emocional, el lenguaje o las habilidades sociales, para obtener una visión más integral del impacto del juego en el aprendizaje. Además, sería útil explorar enfoques metodológicos mixtos que combinen lo cuantitativo y lo cualitativo, permitiendo un análisis más profundo y completo del fenómeno educativo en estudio.

Fortalecer el componente ético y proyectar estrategias para la sostenibilidad del cambio pedagógico en el tiempo implica reconocer que los resultados alcanzados deben trascender la intervención inicial, convirtiéndose en una práctica ética y sostenible dentro del proceso educativo. Esto requiere garantizar el respeto por la dignidad, la autonomía y la diversidad de los niños, asegurando su participación activa y equitativa en las actividades lúdicas. Asimismo, es fundamental integrar el juego de manera sistemática en la planeación curricular, brindar formación continua a los docentes sobre su uso pedagógico y promover la evaluación constante de las prácticas implementadas, con el fin de adaptarlas a las necesidades del grupo. De esta forma, se asegura que el cambio pedagógico logrado no sea momentáneo, sino que se mantenga en el tiempo como una estrategia ética, inclusiva y transformadora que potencie el desarrollo integral de los niños y fortalezca una cultura educativa basada en el respeto, la creatividad y el aprendizaje significativo.

Referencias Bibliográficas

- Cerrón Rojas, W. J. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1–8. Universidad Nacional del Centro del Perú.
<https://www.redalyc.org/journal/5709/570967709010/html/>
- Flick, U. (2015). *Introducción a la investigación cualitativa* (6.^a ed.). Editorial Morata.
Recuperado de <https://edmorata.es/producto/introduccion-a-la-investigacion-cualitativa/>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill Interamericana.
<https://www.interlineaculturaeditorial.com.mx/es/bibliografia/metodologia-de-la-investigacion>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Sentido de la educación inicial: Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia
[.https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles341810_archivo_pdf_sentido_de_la_educacion.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles341810_archivo_pdf_sentido_de_la_educacion.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2018). *Ambientes pedagógicos: Una mirada desde la educación inicial*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia.
https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-392352_recurso_1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2019). *Ambientes para inspirar*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-392353_recurso_1.pdf

- Moreno, S. (2020a). El diario de campo como instrumento de reflexión e investigación [Objeto virtual de información – OVI]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866>
- Moreno, S. (2020b). Alternativas para el diseño del trabajo didáctico: Actividades permanentes y secuencia didáctica [Objeto virtual de aprendizaje – OVA]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/35112>
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), & UNESCO. (2018). La educación en la primera infancia en Iberoamérica. OEI.
<https://oei.int/publicaciones/la-educacion-en-la-primera-infancia-en-iberoamerica>
- Ramos Galarza, C. A. (2016). La pregunta de investigación. Avances en Psicología, 24(1), 23–31. Universidad Femenina del Sagrado Corazón (UNIFÉ).
https://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2016_1/Carlos.Ramos.pdf
- Vygotsky, L. S. (n.d.). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.
<https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>
- Zambrano, L., Vélez, J., & Zambrano, J. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial. MQR Investigar, 6(4), 24–45. Fundación MQR.
<https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/60/165>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1NItxW8Gy0hzJTKOcaedU-n6zSKSILmE?usp=sharing>