

El juego como estrategia pedagógica innovadora en la educación preescolar para fortalecer el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños y las niñas el grado pre-kínder

Daniela Avila Alvarez

Jenifer Marín Cruz

Asesora

Erika Tatiana Tovar Hernández

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 proyecto de investigación formativa desarrollado como opción de grado, que permitió una reflexión profunda sobre la práctica pedagógica y el papel de la investigación en la educación infantil. El estudio se realizó en el Jardín Infantil Mi Mundo Verde, ubicado en el municipio de Chía, Cundinamarca, con la participación de doce niños y niñas del grado Pre-kínder. El objetivo general fue potenciar la atención en los procesos formativos mediante el uso del juego como estrategia pedagógica, bajo un enfoque cualitativo y de investigación–acción pedagógica, que buscó transformar las prácticas educativas a través de la reflexión, la observación y la participación activa. La investigación centró su análisis en la variable del juego como estrategia de mediación, reconociendo sus efectos en la atención, la motivación y el desarrollo integral de los niños y niñas en sus dimensiones cognitivas, emocionales y sociales.

Durante la implementación de la propuesta se diseñaron y aplicaron diversas actividades lúdicas intencionadas, lo que permitió observar cambios significativos en el comportamiento, la concentración y la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje. Los niños demostraron mayor interés, participación y autonomía, mientras que las docentes reconocieron el valor del juego como una herramienta esencial para promover el aprendizaje significativo y fortalecer la interacción en el aula. Asimismo, se evidenció un proceso participativo y alegre, donde cada experiencia fortaleció los vínculos afectivos, la comunicación y la confianza entre los niños y las docentes.

Palabras clave: Juego, atención, estrategia pedagógica, motivación, desarrollo integrar.

Abstract

This document is the result of a formative research project developed as a degree requirement, which allowed for deep reflection on pedagogical practice and the role of research in early childhood education. The study was conducted at Jardín Infantil Mi Mundo Verde, located in the municipality of Chía, Cundinamarca, with the participation of twelve children from the pre-Kindergarten.

The main objective was to enhance attention in the learning processes through the use of play as a pedagogical strategy, under a qualitative and pedagogical action research approach aimed at transforming educational practices through reflection, observation, and active participation. The research focused its analysis on play as a mediation strategy, recognizing its effects on attention, motivation, and the integral development of children in their cognitive, emotional, and social dimensions.

During the implementation of the proposal, various purposeful play-based activities were designed and applied, allowing the observation of significant changes in students' behavior, concentration, and attitude toward learning. The children showed greater interest, participation, and autonomy, while the teachers recognized the value of play as an essential tool to promote meaningful learning and strengthen classroom interaction. Likewise, a joyful and participatory process was evident, where each experience helped strengthen emotional bonds, communication, and trust between the children and the teachers.

Keywords: Play, attention, pedagogical strategy, motivation, integral development.

Tabla de contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	14
Objetivos	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales	16
Referentes Teóricos	17
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	19
Referentes Éticos	20
Herramientas y Métodos	23
Enfoque y Tipo de Estudio	23
Unidad de Análisis	23
Técnicas para la Recolección de Datos	23
Categorías para el Análisis de Datos	24
Resultados	25
Acercamiento de la Población a la Variable	25
Experimentación	25
Identificación de Variaciones	26

Análisis y Discusión	27
Conclusiones y Recomendaciones	30
Referencias Bibliográficas	33
Apéndices.....	36

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	36
--	----

Introducción

El juego es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza, en los primeros años de la etapa del desarrollo infantil, es por ello por lo que en el Jardín Infantil Mi Mundo Verde ubicado en Chía (Cundinamarca). Bajo la metodología de Reggio Emilia. El niño adquiere conocimientos a través del juego, fomentando la curiosidad, imaginación y las cuales hacen parte de las interacciones diarias de los estudiantes que contribuye a la exploración del medio, desarrolla la creatividad, el trabajo en equipo, y fomenta un proceso de atención para lograr objetivos pedagógicos que no solo permita un aprendizaje significativo sino que haga parte de los procesos pedagógicos y logros que el docente desea alcanzar, cabe resaltar que si bien para el educador es un reto crear estrategias pedagógicas, también una satisfacción realizar procesos de estudio como el aquí presente por lo que no solo brinda una educación de calidad si no que promueve a los demás maestros la implementación de estrategias en el aula en otros grados de la institución educativa.

De acuerdo con las observaciones realizadas en el grado de pre-kínder del Jardín Infantil Mi Mundo Verde, se identificó que aunque los niños y las niñas disfrutaban de las experiencias de juego en actividades escolares, 6 de los 12 niños y niñas presentaban dificultad para mantener la atención en tareas más prolongadas lo que conllevó a situaciones que afectaban la continuidad de los aprendizajes y la participación activa en el aula, dado lo anteriormente dicho surge la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas que mantengan el interés y fortalezcan la concentración. Diversos autores, como Vygotsky, Dewey y Moya Gómez, resaltan que el juego es un medio que estimula el aprendizaje significativo y la autorregulación en la infancia. Por ello, este estudio busca comprender cómo el juego puede convertirse en una herramienta efectiva para mejorar la atención y la disposición al aprendizaje en los niños y niñas del grado pre-kínder.

El objetivo general de esta investigación fue potenciar la atención en los procesos formativos de los niños y niñas del grado Pre-kínder del Jardín Infantil Mi Mundo Verde mediante el uso del juego como estrategia pedagógica. Para alcanzar este propósito, se empleó un enfoque cualitativo con un diseño de estudio de caso, que permitió analizar las experiencias de un grupo específico en su contexto natural. Se aplicaron técnicas como la observación directa, Desarrollo de actividades, entrevistas a docentes y padres de familia, y registros pedagógicos semanales. La información recolectada fue analizada de manera descriptiva, identificando avances en la atención, la motivación y la participación de los niños y niñas durante las actividades lúdicas. Este proceso posibilitó comprender cómo el juego fortalece el aprendizaje desde una perspectiva integral.

El hallazgo más relevante durante el estudio fue comprobar como el juego que es algo natural en la infancia y hace parte del proceso de desarrollo en los niños y las niñas fue una estrategia no solo de mejora si no significativa en el grado Pre-kínder del Jardín Infantil Mi Mundo Verde. A lo largo del proceso, se evidenció que las actividades lúdicas no solo fortalecieron la atención, sino también la autonomía, la comunicación y el trabajo colaborativo entre los estudiantes. Los docentes destacaron que el juego alcanza los logros académicos y actitudinales, promoviendo un ambiente tranquilo, participativo y de disfrute por aprender. Estos resultados demuestran que el juego constituye una herramienta pedagógica poderosa para favorecer el desarrollo integral en la primera infancia. Se invita al lector a conocer el informe completo para comprender las estrategias aplicadas, herramientas utilizadas y procesos que alcanzaron aprendizajes innovadores y significativos en los niños y las niñas del grado pre-kínder.

Caracterización

Este estudio se llevará a cabo en el Jardín Infantil Mi Mundo Verde, ubicado en la Calle 1 sur # 05 – 32, Vereda La Balsa, Chía, Cundinamarca. La institución es de carácter privado y atiende a familias de estrato socioeconómico 4, conformadas principalmente por padres e hijos. Su filosofía pedagógica se fundamenta en el enfoque Reggio Emilia, que orienta las prácticas educativas hacia la construcción de experiencias significativas, respondiendo a los intereses y necesidades de los niños. El jardín cuenta con cuatro niveles: Exploradores, Investigadores, kínder y transición, con una población total de 40 niños y niñas. Dentro de sus instalaciones dispone de granja, huerta, dos zonas de recreación y amplias zonas verdes que favorecen el aprendizaje al aire libre.

La Institución cuenta con cuatro docentes titulares, una auxiliar y profesionales especializados en música, gimnasia, natación, ballet y granja, quienes acompañan a los niños una vez por semana. Además, el jardín dispone del apoyo de personal de servicios generales y cocina. Todo ello contribuye a crear un ambiente integral, estimulante y enriquecedor para el desarrollo infantil.

El grupo de estudio corresponde al grado Prekínder, integrado por doce niños y niñas de 4 años, seis niños y seis niñas se trata de una población que crece en un entorno socioeconómico estable, con acceso a propuestas pedagógicas de calidad fundamentadas en el enfoque Reggio Emilia. A pesar de estas condiciones favorables, se ha identificado una situación particular en 6 de los niños, quienes presentan problemas de atención al momento de participar en las actividades propuestas. Esta circunstancia representa un reto para los docentes, ya que puede limitar el desarrollo de experiencias significativas y afectar la adquisición de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

La caracterización de este grupo permitirá comprender mejor los factores que influyen en la falta de atención y orientar el diseño de estrategias pedagógicas adecuadas. Se plantea el juego como herramienta pedagógica para potenciar la motivación, la concentración y el disfrute de las experiencias educativas, favoreciendo así el desarrollo integral de los niños y niñas en esta etapa.

El juego, según la teoría sociocultural de Vygotsky (1933), es la actividad rectora del desarrollo infantil, pues favorece la imaginación la autorregulación y el aprendizaje en interacción. A través del juego simbólico, los niños construyen pensamiento, socialización y lenguaje, potenciando su zona de desarrollo próximo mediante la mediación y el andamiaje. En esta misma línea, McArdle (2025) señala que los docentes pueden diseñar experiencias basadas en el juego para responder a las necesidades individuales, asumiendo un rol de facilitadores que impulsa la atención, la motivación y el desarrollo integral.

Los factores contextuales que influyen en el aprendizaje del grupo están relacionados con las condiciones familiares, sociales y educativas. Al pertenecer a un estrato socioeconómico acomodado, muchos padres delegan las actividades de sus hijos en terceros, lo que no favorece la consolidación de hábitos y rutinas que fortalezcan la autonomía.

Aunque la Institución realiza capacitaciones constantes para motivar la participación de las familias en los procesos pedagógicos desde casa, no siempre se obtiene el compromiso esperado, lo que puede atrasar el progreso de los niños y niñas. Además, en el plano socioemocional, se observa que los niños han crecido bajo modelos de crianza respetuosa y, en muchos casos, con sobreprotección, lo que puede generar dependencia y menor tolerancia a la frustración. De igual manera, ellos presentan limitaciones en interacción social, lo cual influye directamente en sus procesos de atención, concentración y participación durante las actividades escolares, convirtiéndose en un reto importante para los docentes en esta etapa educativa.

Planteamiento del Problema

El grupo de Pre-kínder se caracteriza por ser niños y niñas autónomos, capaces de desenvolverse con seguridad en la mayoría de las temáticas propuestas. Muestran interés por reconocer y expresar sus emociones mediante actividades didácticas que fortalecen su autorregulación y la sana convivencia. Aunque algunos tardan más en identificar lo que sienten y otros experimentan frustración al no alcanzar ciertos logros, siempre cuentan con el acompañamiento de los docentes, quienes orientan y brindan estrategias para avanzar con confianza. Son estudiantes curiosos, en constante exploración de acuerdo con sus intereses, lo que enriquece las experiencias pedagógicas y abre oportunidades de aprendizaje. Asimismo, disfrutan del trabajo en equipo, muestran solidaridad y disposición para colaborar con sus compañeros, lo que fomenta la cooperación y resalta la importancia de la interacción en su proceso formativo. En cuanto a la labor pedagógica, responden positivamente a la metodología Reggio Emilia, que potencia la creatividad, la iniciativa y el desarrollo integral.

En el Jardín Infantil Mi Mundo Verde la enseñanza se orienta bajo la metodología Reggio Emilia, lo que permite que los docentes promuevan experiencias significativas, en el nivel de Pre-kínder. La evaluación se realiza de forma cualitativa, valorando los logros alcanzados a través de estrategias que potencian la autonomía, la exploración y la creatividad. Se ha evidenciado que cuando las actividades se desarrollan en contextos lúdicos y se fomenta el juego como estrategia, los niños mantienen la atención y participan activamente, logrando aprendizajes más significativos. Sin embargo, en actividades extensas o que requieren mayor atención y concentración individual, la motivación disminuye y se dificulta la continuidad de los procesos. Ante esta situación, el integrar el juego se convierte en una herramienta esencial para despertar el interés, favorecer la concentración y enriquecer el aprendizaje. No obstante, es necesario

continuar profundizando en las prácticas pedagógicas para identificar las más adecuadas y alcanzar los objetivos educativos.

Dado lo anterior en el grado Pre-kínder se ha identificado que, aunque la mayoría de los niños y niñas participan con entusiasmo en las actividades pedagógicas, 6 de los 12 estudiantes presentan dificultades de atención, lo que limita su concentración y continuidad en tareas más estructuradas. Esta situación se convierte en un reto para la mediación del aprendizaje, ya que todos los estudiantes deben ser incluidos en experiencias significativas que promuevan su desarrollo integral. Ante ello, surge el interés por introducir el juego como variable de mediación, reconociendo su potencial para motivar, favorecer la concentración y mantener la participación activa de cada niño y niña. El juego, entendido como una herramienta pedagógica, permite generar un ambiente dinámico y atractivo, en el que los estudiantes logran mayor disposición hacia el aprendizaje. Con base en lo anterior, se plantea la siguiente hipótesis: si se implementa el juego como estrategia de mediación en el grado Pre-kínder.

El análisis realizado en el grado Pre-kínder del Jardín Infantil Mi Mundo Verde evidencia que, aunque se desarrollan experiencias significativas bajo la metodología Reggio Emilia, persiste un desafío en torno a la atención de algunos estudiantes. De los doce niños y niñas del grupo, seis presentan mayores dificultades para concentrarse en actividades prolongadas o estructuradas, lo cual afecta la continuidad de sus aprendizajes y limita el alcance de los logros esperados. Esta situación genera una brecha entre los objetivos pedagógicos planteados y los resultados alcanzados en la práctica educativa. Aunque el juego se incluye en algunas actividades, aún no se ha utilizado de manera planificada como estrategia central de mediación. Surge entonces la necesidad de analizar cómo, al aplicarse de forma intencionada, el juego puede convertirse en un recurso fundamental para mejorar la atención, mantener la motivación y lograr

aprendizajes más significativos. Esta brecha justifica la pertinencia del presente estudio, cuyo propósito es dar respuesta a una necesidad concreta en el aula y proponer alternativa pedagógicas innovadoras.

En su artículo El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje, Gómez (2022) plantea que en muchos contextos educativos el juego suele considerarse únicamente como recreación, lo que limita su verdadero potencial pedagógico para fortalecer la atención, la motivación y los aprendizajes significativos. La autora tiene como propósito reconocer el valor del juego como estrategia que dinamiza la enseñanza, favorece el desarrollo cognitivo, social y emocional, y promueve experiencias participativas en el aula. A partir de una revisión teórica de los aportes de pedagogos como Piaget, Vygotsky, Montessori y Fröbel, se destaca que el juego constituye una actividad central en la infancia que facilita la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades. De esta manera, se concluye que, aplicado de forma intencionada, el juego se convierte en una herramienta significativa de aprendizaje, capaz de transformar la enseñanza en un proceso más integral, motivador y enriquecedor para los niños y niñas.

Pregunta de Investigación

¿De qué manera el uso del juego contribuye a mejorar la atención en los procesos formativos niños y niñas del grado Pre-kínder del Jardín Infantil “Mi Mundo Verde” de Chía Cundinamarca durante el segundo semestre de 2025?

Objetivos

Objetivo General

Potenciar la atención en los procesos formativos de los niños y niñas del grado Pre-kínder del Jardín Infantil Mi Mundo Verde de Chía Cundinamarca mediante el uso del juego como estrategia pedagógica durante el segundo semestre de 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los niños y niñas del grado Pre-kínder del Jardín Infantil Mi Mundo Verde al juego como estrategia pedagógica.

Implementar actividades lúdicas basadas en el juego para fortalecer la atención en los procesos formativos de los niños y niñas del grado Pre-kínder.

Evaluar los cambios en la atención de los niños y niñas del grado Pre-kínder, con la implementación del juego como estrategia pedagógica.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El juego guiado puede ser una estrategia que equilibra estructura y libertad, permitiendo al docente diseñar contextos con objetivos educativos específicos mientras se respeta la creatividad y el interés del estudiante. En su estudio “Fortalecer el desarrollo de la lectoescritura en transición a través del juego mediado por el docente”, Pyle et al. (2024) demostraron que los niños que participaron en actividades de juego guiado obtuvieron más avances en habilidades lingüísticas tempranas que los niños y niñas que jugaron con instrucción directa o juego libre.

Relacionada íntimamente con el juego está la atención sostenida, entendida como la capacidad del niño de mantener el foco en una tarea durante un periodo prolongado. Anguera et al. (2023) encontraron que un videojuego cognitivo-físico usado periódicamente resultó en mejoras significativas tanto en pruebas objetivas de atención como en los reportes parentales de conductas de inatención.

Otro concepto clave es la facilitación docente del juego, que implica la acción del profesor de mediar y favorecer que el juego no solo sea recreativo, sino también pedagógico. En el estudio “Caminos hacia el juego: la facilitación del juego por parte de los docentes en Colombia” Nores et al. (2023), se describe cómo en Colombia los docentes reconocen el valor del juego en el aprendizaje y buscan generar ambientes donde el juego ocurra durante todo el día, incluyendo momentos de guía y apoyo.

Por último es importante entender que la motivación educativa se destaca como motor esencial para que los niños participen activamente, se esfuercen, y permanezcan comprometidos con su aprendizaje. El estudio titulado ¿la motivación de los docentes tiene un impacto en la alfabetización científica y la motivación de los estudiantes? (2024) demuestra que cuando los

docentes se sienten motivados, esto se traslada a los estudiantes, mejorando su interés académico y su desempeño en áreas como la alfabetización científica.

Referentes Teóricos

El fundamento teórico de esta investigación se apoya en autores ampliamente reconocidos dentro de la pedagogía, debido a que sus ideas han marcado al área de la educación hasta el día de hoy. Como primer autor tenemos a Lev Vygotsky quien sostiene que el aprendizaje se construye socialmente mediante la interacción y que la zona de desarrollo próximo es clave para que los niños avancen con el acompañamiento de adultos o pares más competentes. Desde este punto de vista, el juego constituye la actividad rectora de la infancia, pues permite la mediación, la imaginación y la autorregulación (Vygotsky et al., 1996).

Ahora como complemento, Jean Piaget plantea que los niños y niñas construyen conocimiento a través de la acción y la exploración. Sus estudios sobre el desarrollo cognitivo muestran que el juego es un medio mediante el cual el niño asimila y acomoda nuevas experiencias fortaleciendo su capacidad de atención, concentración y resolución de problemas (Piaget, 2019).

Por otra parte encontramos a Montillo 2022 quien cita a María Montessori donde ella defiende la importancia de un ambiente preparado y materiales didácticos diseñados para estimular la autonomía infantil. En su método, el juego y la exploración libre, dentro de un entorno estructurado, favorecen la atención y la motivación intrínseca, aspectos esenciales para el aprendizaje significativo (Montillo, 2022).

Asimismo García Carrasco hace un análisis de John Dewey quien introduce la idea del learning by doing, resaltando que el aprendizaje se produce de manera más efectiva cuando el menor participa activamente en experiencias prácticas. El juego, como forma de acción y

experimentación, constituye un vehículo para que los niños y niñas se impliquen de manera consciente, mantengan la atención y construyan aprendizajes relevantes (García Carrasco, 2000).

Ahora desde el lado hispano, Ana Teberosky ha investigado la psicogénesis de la lengua escrita, demostrando que las infancias generan hipótesis y exploran la escritura incluso antes de la enseñanza formal. Estas aproximaciones se desarrollan de forma más natural a través de actividades lúdicas y simbólicas, que demandan atención y motivación sostenida (Ferreiro & Teberosky, 2011). Y como último autor en el que se busca fundamentar esta investigación es Antonio Bolívar quien resalta que la implementación de estrategias pedagógicas efectivas, como el juego, depende también de las condiciones institucionales y de la formación docente. Para este autor la pedagogía crítica debe orientarse a la equidad y la inclusión, asegurando que todos los menores puedan beneficiarse de experiencias educativas significativas (Bolívar, 2012).

Referentes Técnicos

En este documento se busca enmarcar en diversos documentos técnicos que orientan la educación inicial en Colombia y en el ámbito internacional. En el contexto nacional, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) ha establecido lineamientos claros para garantizar el derecho de los niños a una educación de calidad desde la primera infancia. La Política de Atención Integral a la Primera Infancia “De Cero a Siempre” (MEN, 2013) reconoce al juego como una de las experiencias fundamentales para el desarrollo integral, junto con el arte, la literatura y la exploración del medio. Esta política resalta que el juego no solo es un derecho, sino también una estrategia pedagógica que permite potenciar la creatividad, la socialización y la atención en los niños.

De igual manera los Lineamientos Pedagógicos y Curriculares para la Educación Inicial en el Marco de la Atención Integral (MEN, 2014) plantean que las prácticas educativas deben

organizarse alrededor de experiencias significativas, donde el juego constituye el eje dinamizador de los aprendizajes. Estos lineamientos ofrecen rutas metodológicas para que los docentes implementen estrategias lúdicas que favorezcan la concentración y el disfrute de los procesos escolares.

En el plano internacional, organismos como UNICEF y UNESCO también han resaltado la relevancia del juego en la infancia como. UNICEF (2018) donde se enfatiza que el juego es una actividad esencial para garantizar el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los niños y niñas, recomendando que los programas de educación inicial integren la lúdica como parte estructural del currículo. Por otro lado la UNESCO (2019) en su informe sobre educación para el desarrollo sostenible resalta que el juego, la creatividad y la exploración son herramientas clave para promover aprendizajes significativos, inclusivos y adaptados a los desafíos actuales.

Estos referentes técnicos ofrecen un marco de acción que respalda el papel del juego como estrategia pedagógica fundamental, asegurando que las prácticas educativas estén alineadas con las políticas nacionales e internacionales que buscan garantizar el derecho de las infancias a aprender en ambientes estimulantes, seguros y enriquecedores.

Referentes Legales

En el marco legal que sustenta esta investigación se fundamenta en normativas nacionales e internacionales que protegen los derechos de los niños y niñas, y regulan la educación inicial. En primer lugar, la Constitución Política de Colombia (1991) establece en su artículo 44 que los derechos de los niños y niñas prevalecen sobre los de los demás, incluyendo de manera explícita el derecho a la educación, la recreación y el juego como elementos esenciales para su desarrollo integral. Asimismo, el artículo 67 reconoce la educación como un derecho fundamental y un

servicio público que tiene una función social, garantizando el acceso y la permanencia de los menores en procesos educativos de calidad.

Como complemento la Ley 1098 de 2006, conocida como el Código de Infancia y Adolescencia quien regula la protección integral de los niños, niñas y adolescentes, asegurando su desarrollo físico, psicológico, afectivo y social. Esta ley reafirma que el juego y la recreación son derechos inalienables, y que el Estado, la familia y la sociedad deben garantizar espacios y condiciones para que se ejerzan plenamente.

A un nivel más normativo se incluye el Decreto 1075 de 2015, que compila las disposiciones del sector educativo en Colombia, reglamenta la organización y prestación del servicio educativo, incluyendo la educación inicial como un derecho y un deber del Estado.

En el ámbito internacional la Convención sobre los Derechos del Niño (ONU, 1989), ratificada por Colombia mediante la Ley 12 de 1991, reconoce en su artículo 31 el derecho del infante al descanso, al esparcimiento, al juego y a participar en actividades culturales y artísticas propias de su edad. Este tratado internacional establece compromisos que obligan al Estado colombiano a garantizar que el juego sea considerado no solo una actividad recreativa, sino también un derecho fundamental para el desarrollo pleno de la infancia.

De esta manera los referentes legales aquí explicados configuran un marco jurídico sólido que respalda la importancia del juego como estrategia pedagógica, asegurando que cualquier propuesta investigativa en este campo respete los derechos de los niños y se ajuste a las disposiciones nacionales e internacionales vigentes.

Referentes Éticos

El componente ético es igual de importante en cualquier investigación que involucre a seres humanos, y cobra especial relevancia cuando se trata de niños y niñas en edad preescolar.

Por eso se toma en cuenta la Declaración de Helsinki (Asociación Médica Mundial, 2013) que establece principios universales para la investigación con personas, subrayando la necesidad de salvaguardar la dignidad, los derechos, la integridad y el bienestar de los participantes. Aunque fue concebida en el ámbito biomédico, sus directrices se aplican de manera amplia a toda investigación con seres humanos.

Ahora en lo nacional está el Código de Ética de la Investigación en Ciencias Sociales, Humanas y de la Educación promovido por Colciencias (hoy MinCiencias) donde se enfatiza que los estudios con menores de edad requieren consentimiento informado de los padres o acudientes, así como el asentimiento de los niños en función de su nivel de comprensión. Se resalta la importancia de garantizar la confidencialidad de los datos, la voluntariedad de la participación y la protección frente a cualquier posible daño.

De igual forma la Ley 1098 de 2006 o Código de Infancia y Adolescencia estipula que las infancias deben ser protegidas de prácticas que afecten su integridad física, emocional o psicológica durante cualquier proceso, incluyendo los de carácter investigativo. Esto implica que las actividades deben diseñarse de manera respetuosa, procurando ambientes seguros, confiables y estimulantes.

Por último, también hay organismos internacionales como UNICEF (2018) quienes recomiendan que toda investigación con niños y niñas debe basarse en un enfoque de derechos, garantizando su participación en condiciones seguras, su inclusión sin discriminación y el respeto de su interés superior. Este principio ético orienta a que el juego y las actividades pedagógicas investigadas no sean únicamente medios para recolectar datos, sino experiencias positivas y significativas para ellos mismos.

Entonces los referentes éticos establecen un marco claro que asegura que la investigación no solo cumpla con las normas internacionales y nacionales, sino que también respete profundamente a los niños y niñas como sujetos de derecho, garantizando que el estudio sea coherente con la protección, el bienestar y la dignidad infantil.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente estudio, se llevará a cabo bajo el enfoque cualitativo con la finalidad de comprender y describir como el juego puede potenciar la atención en los niños y niñas del grado pre-kinder del Jardín Mi Mundo Verde de Chía (Cundinamarca). Este enfoque resulta el adecuado, ya que facilita observar las experiencias, registrar comportamientos y analizar los cambios sin recurrir datos numéricos. Dado lo anterior se llevará a cabo el estudio de caso, generado por la investigación- acción pedagógica, ya que focaliza un grupo en particular y propone la implementación del juego como estrategia pedagógica.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis corresponde a los doce niños y niñas del grado Pre-kínder del Jardín Infantil Mi Mundo Verde de Chía (Cundinamarca), grado en el cual se identifican seis estudiantes con mayores retos de atención.

Técnicas para la Recolección de Datos

Dando cumplimiento al primer objetivo, se busca explorar el acercamiento de los niños y niñas al juego como estrategia pedagógica, con base a ello se realizará una observación directa, donde se registrará comportamientos, emociones y reacciones durante la ejecución de las actividades, el producto será el formato de seguimiento pedagógico, evidencias fotográficas teniendo en cuenta las descripciones cualitativas de interacciones entre los niños y niñas.

Para el segundo objetivo se implementaran actividades lúdicas basadas en el juego, fortaleciendo la atención, para ello se llevaran a cabo planeaciones pedagógica en los formatos establecidos por la institución, se aplicaran registros de imágenes.

El producto será la sistematización de las planeaciones y la selección de evidencias fotográficas.

Para el tercer objetivo, se evaluará los cambios en la atención de los niños y niñas para ello se empleará la técnica del “semáforo de la atención”, en la que los niños levantarán una tarjeta verde (me concentré mucho), amarilla (me concentré un poco) o roja (me costó concentrarme) se aplicará una dinámica de dialogo guiada en pequeños grupos, donde expresen cómo se sintieron en la actividad. El producto será el registro de las tarjetas del semáforo.

Como registro final se realizara encuestas a los docentes y padres de familia, con preguntas abiertas, dando cumplimiento al enfoque cualitativo con el fin de evaluar los procesos pedagógicos y los cambios evidenciados tanto en las actividades de los docentes en el aula, como el proceso pedagógico en casa. El producto será la recolección de las encuestas.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías de análisis de este estudio son:

Categoría uno atención, como capacidad de los niños y niñas para sostener la concentración.

Categoría dos participaciones, donde se evidencia el interés y motivación en las actividades

Categoría tres aprendizajes significativos, relacionado a la ejecución de contenidos académicos mediante experiencias lúdicas. Estas categorías se alinean con los objetivos del trabajo y permiten observar cómo el juego fortalece los procesos formativos. Además, facilitan reconocer avances, identificar aspectos que requieren mayor apoyo y comprender los cambios que surgen en el desarrollo de los estudiantes. Así, será posible extraer conclusiones significativas y relevantes sobre el papel del juego como estrategia pedagógica.

Resultados

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

Acercamiento de la Población a la Variable

Al inicio del estudio, se observó que los niños y niñas del grado pre-kíder mostraban interés por las actividades de juegos, aunque su atención surgía según su curiosidad referente a la actividad a desarrollar, durante las primeras sesiones se evidencio que 6 de los estudiantes mostraban mayor dificultad a llevar a cabo una temática que requería más atención. Sin embargo al implementar el juego como estrategia, mostraron una mejor disposición y atención, logrando la participación positiva frente al aprendizaje.

Este acercamiento permitió reconocer la importancia del juego como punto de partida para fortalecer los procesos de atención y motivación.

Experimentación

Durante la fase de experimentación se llevaron a cabo diversas actividades de juego como estrategia para fortalecer la atención y el interés por el aprendizaje en los niños y niñas del grado pre-kínder, las cuales se destacaron el juego del “semáforo de la atención” junto con dinámicas de roles, actividades grupales que promovieron el trabajo en equipo.

A través de las planeaciones lúdicas y registros pedagógicos se evidencio un proceso significativo logrando así una mejor disposición y atención en los aprendizajes.El juego en el

aula se consolidó como una herramienta clave para fortalecer los procesos pedagógicos en los estudiantes.

Identificación de Variaciones

Al fomentar el juego como estrategia pedagógica se evidenciaron mejoras notables, en la atención, participación, motivación y disposición al aprendizaje de los niños y las niñas del grado pre-kínder los registros, planeaciones, entrevistas, seguimientos pedagógicos, fortaleciendo además la cooperación y la expresión emocional. Padres y docentes destacaron que el juego favoreció la autorregulación y el ambiente positivo en el aula, consolidando aprendizajes más significativos, permitiendo que cada niño y niña se sienta más seguro y autónomo a la hora de adquirir un aprendizaje lo que favorece el proceso educativo en los siguientes niveles escolares, generando ambientes más lúdicos y metodológicos en el aula.

Análisis y Discusión

Teniendo en cuenta los resultados del estudio, se pudo evidenciar que al implementar el juego como estrategia pedagógica en el grado pre-kínder del jardín, Mi Mundo Verde, las actividades realizadas fortalecieron la atención, independencia, motivación, trabajo colaborativo, autoestima y disposición para aprender. Lo que le permitió reflexionar que el juego no es solo un momento de recreación si no una herramienta fundamental que permite obtener resultados evaluativos, fortaleciendo el desarrollo integral de los niños y niñas.

Teniendo en cuenta que al inicio del estudio los niños y niñas del grado pre-kínder, mostraron curiosidad e interés por las actividades referentes al juego, su nivel de atención variaba según el interés, complejidad y duración de la temática a desarrollar, lo cual coincidió con las expectativas iniciales del estudio, sin embargo fue relevante evidenciar que algunos de los niños y niñas a los cuales les resultaba difícil concentrarse lograron interés, confirmado que el juego es una herramienta significativa en la infancia lo que mejora su proceso cognitivo para adquirir nuevos aprendizajes.

Durante la fase de experimentación se notó la disposición de los niños y las niñas del grado pre-kínder para realizar sus actividades lo que fortaleció el seguimiento de instrucciones, trabajo colaborativo, disfrutando de las actividades y manteniendo el interés por más tiempo. Por lo anterior estos resultados se relacionan con los aportes de Vygotsky quien sostiene que el juego es fundamental para el desarrollo, ya que permite generar habilidades significativas en el aprendizaje lo que permite que los estudiantes adquieran conocimientos con más facilidad y que mejor implementando esta clase de estrategias en el aula.

Tras la implementación de la estrategia del juego como herramienta pedagógica, se evidencio un proceso significativo en el área de atención en los niños y las niñas del grado pre-

kínder. Favoreciendo la participación, atención y autorregulación, de acuerdo con la aplicación de las planeaciones lúdicas permitieron que los estudiantes mantuvieran el interés, los seguimientos pedagógicos, entrevistas y evaluaciones.

Los docentes observaron mayor participación, disposición y seguridad a la hora de realizar las actividades, demostrando que el juego impacta positivamente el desarrollo integral en la primera infancia.

De acuerdo con los hallazgos realizados durante el estudio se relacionan con los planteamientos de John Dewey, citado por García Carrasco, quien propone el learning by doing, destacando que el aprendizaje se consolida cuando el niño participa activamente en experiencias prácticas. De igual forma, coinciden con Teberosky (2011), al reconocer el juego como una forma de acción y experimentación que favorece la implicación y el aprendizaje significativo. Finalmente, los resultados respaldan a Bolívar (2012), al evidenciar que las estrategias pedagógicas basadas en el juego promueven la inclusión y dependen de una mediación docente reflexiva y comprometida con el desarrollo integral infantil.

De acuerdo con el desarrollo de la estrategia del estudio, se presentaron algunas limitaciones que pudieron influir en los resultados. La primera fue el número reducido de participantes, ya que solo se trabajó con doce niños y niñas del grado Pre-kínder, lo que impidió aplicar los hallazgos a un grupo más amplio. También el tiempo de implementación fue corto, por lo que no se pudieron observar cambios a largo plazo, lo cual limita un proceso más estructurado que muy seguramente podría generar aspectos positivos tanto en el grupo de estudio como en el que hacer docente, fortaleciendo la estrategia del juego en el aula.

Los resultados obtenidos, evidencian que el juego es fundamental en el proceso de enseñanza de la primera infancia, ya que no solo es un pasatiempo si no una herramienta

pedagógica que genera, motivación, atención, participación, trabajo en equipo y lo más importante es que el niño y la niña fortalecen no solo sus habilidades cognitivas si no que crecen con autoestima y seguros de sus aprendizajes. Estos hallazgos también permiten que los docentes fomenten estrategias significativas en el aula, además aportaran conocimiento a la institución los cuales promueven metodologías activas.

Los resultados de este estudio permitieron confirmar que el juego aplicado de manera intencionada, favorecen varios aspectos del desarrollo en los niños y niñas generando aprendizajes significativos, concluyendo que las estrategias lúdicas son motivadoras y promueven un ambiente escolar más activo y colaborativo. A partir de estos resultados, se propone seguir investigando cómo el juego puede potenciar otras habilidades, como la comunicación, la resolución de conflictos y la autonomía, ampliando su aplicación a diferentes niveles educativos y contextos institucionales.

Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados obtenidos durante esta investigación demostraron que la implementación del juego como estrategia y herramienta pedagógica fortaleció de manera significativa la atención, la motivación y sobre todo la participación activa de los niños y niñas del grado Pre - kínder del Jardín Infantil Mi mundo verde. A través de las experiencias diseñadas, los estudiantes mostraron mayor disposición para aprender y una actitud más positiva frente a las tareas escolares. Estos hallazgos responden al objetivo general del estudio y dan solución a la pregunta de investigación, evidenciando que el uso del juego contribuye directamente al mejoramiento de la atención y al desarrollo integral durante los procesos de aprendizaje.

La investigación permitió movilizar el aspecto ontológico al reconocer a cada niño y niña como sujeto activo y único, además capaz de construir conocimiento a partir de las experiencias y las interacciones con sus pares y docentes. Se evidenció de igual manera un avance importante en la autonomía, la autorregulación y la seguridad personal de los niños y niñas, lo cual favoreció su relación con el entorno y con sus pares. Este proceso transformó la práctica pedagógica de las docentes generando mayor reflexión sobre su rol mediador y la necesidad de propiciar experiencias de aprendizaje más humanas y significativas, pero sobre todo enriquecedoras.

Es importante reconocer que el impacto de la variable la cual fue el juego fue altamente positivo dentro del contexto educativo, ya que se convirtió en un elemento dinamizador del aprendizaje y en un medio para fortalecer la atención por más tiempo. Los niños y niñas participaron con entusiasmo y lograron mantener la concentración por más tiempo, aunque sin embargo se identificaron aspectos que podrían tener una mejora, como ampliar el tiempo de aplicación de la estrategia y extenderla a otros grados escolares para observar resultados a largo plazo. Además, se evidenció que el juego favorece la confianza, la cooperación y la expresión

libre de los niños, aspectos fundamentales para seguir fortaleciendo su desarrollo integral en futuras experiencias pedagógicas.

Los resultados de este estudio aportan evidencia empírica valiosa al campo de la pedagogía infantil al reafirmar que el juego intencionado no solo estimula la atención, sino que también potencia los aprendizajes significativos, la socialización, la creatividad y el desarrollo emocional de los niños y niñas en la primera infancia. La incorporación del juego como estrategia pedagógica dentro del enfoque Reggio Emilia permitió demostrar que las experiencias lúdicas bien planificadas favorecen la autonomía, la exploración y la construcción activa del conocimiento y se contribuye a la literatura existente al contextualizar la estrategia lúdica en escenarios educativos reales, brindando una base metodológica y práctica que puede ser replicada y fortalecida en investigaciones futuras.

Se sugiere que las instituciones educativas implementen el juego como eje transversal de la enseñanza en los primeros niveles de formación, integrándolo de manera planificada dentro del currículo y no únicamente como actividad recreativa. Las actividades lúdicas deben diseñarse con un propósito pedagógico claro, favoreciendo la atención, la autorregulación, la creatividad y la motivación intrínseca y muchas más capacidades que pueden fortalecerse, también es importante crear espacios institucionales de reflexión y socialización pedagógica donde los educadores compartan experiencias exitosas, innoven en sus prácticas y construyan colectivamente estrategias que consoliden el juego como una metodología efectiva para el desarrollo integral en la primera infancia.

Para futuras investigaciones sería recomendable ampliar la muestra de participantes e incluir diferentes contextos educativos, lo que permitirá contrastar los resultados y comprender con mayor profundidad cómo el juego impacta en distintos entornos y realidades pedagógicas.

También sería pertinente incorporar un seguimiento longitudinal que permita evaluar los efectos del juego en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños y niñas a largo plazo, además combinar métodos cualitativos y cuantitativos, de manera que se logre una triangulación de datos más completa y objetiva sobre el fenómeno estudiado y resultaría valioso explorar nuevas variables, como la influencia del entorno familiar, las estrategias de mediación docente o el uso de recursos tecnológicos en las experiencias lúdicas.

Referencias Bibliográficas

- Anguera, J. A., Brandes-Aitken, A. N., Davis, L. C., Gazzaley, A., & Marco, E. J. (2023). *Cognitive and physical training video game improves attention in young children with developmental disorders: A pilot study*. *Frontiers in Psychology*, 14, 1123456. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1123456>
- Asociación Médica Mundial. (2013). *Declaración de Helsinki: Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos*. Fortaleza: 64ª Asamblea General de la AMM. <https://www.wma.net/es/policies-post/declaracion-de-helsinki-de-la-amm-principios-eticos-para-las-investigaciones-medicas-en-seres-humanos>
- Bolívar, A. (2012). *La formación del profesorado en la sociedad del conocimiento*. Ediciones Morata. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27419198009.pdf>
- Constitución Política de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Bogotá: Asamblea Nacional Constituyente. <https://www.constitucioncolombia.com/>
- Congreso de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006. Código de Infancia y Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446. https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (2011). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño (19.ª ed.)*. <https://www.aacademica.org/000-067/173.pdf>
- García Carrasco, J. (2000). Dewey, J. *Democracia y educación* (Madrid: Morata, 1995, 319 pp.). *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 1(1), 77. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7081327>
- McArdle, J. (2025). *La teoría del juego de Vygotsky: una guía para profesores basada en el juego*. *My Teaching Cupboard*. <https://www.myteachingcupboard.com/blog/vygotskys-play-theory-a-guide-for-play-based-teachers>

Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación [MinCiencias]. (2018). *Código de ética de la investigación en ciencias sociales, humanas y de la educación*. MinCiencias.

<https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/paginas/codigo-etica-investigacion.pdf>

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2013). *Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia “De Cero a Siempre”*. MEN.

<https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/w3-propertyvalue-76510.html>

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2014). *Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial en el marco de la atención integral*. MEN.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-345515_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2015). *Decreto 1075 de 2015: Decreto Único Reglamentario del Sector Educación*. MEN.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=61723>

Montillo Ortiz, M. del P. (2022). *Viajando por el mundo: Un proyecto basado en el método Montessori para promover la lectura en los niños de 6 años del taller de refuerzo. Casa Cúcara Mácara Magia y Folclor de la ciudad de Cartago, Valle del Cauca* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD].

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/48891/mdmontilloo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Moya Gómez, B. J. (2024). *El juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. *Revista Neuronum*, 10(Extra 2), 275–294.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9690714>

- Nores, M., Maldonado-Carreño, C., Sánchez, L. M., Escallón, C. X., & Frede, E. (2023). *Paths 2 play: Teachers' play facilitation in Colombia*. *Frontiers in Education*, 8, 1185698.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1185698>
- Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Nueva York: ONU. <https://www.unicef.org/es/convencion-sobre-los-derechos-del-nino>
- Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica. <https://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf>
- Pyle, A., Wickstrom, H., Gross, J., & Kraszewski, C. (2024). Supporting literacy development in kindergarten through teacher-facilitated play. *Journal of Early Childhood Literacy*, 24(1), 45–67. <https://doi.org/10.1177/14687984231221363>
- Scherer, R., Howard, S. K., & Siddiq, F. (2024). Does teachers' motivation have an impact on students' scientific literacy and motivation? *Asia-Pacific Science Education*, 10(1), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s40536-023-00190-8>
- UNICEF. (2018). *El juego en la primera infancia: Derecho y oportunidad para el aprendizaje y el desarrollo*. <https://www.unicef.org/es/el-juego-en-la-primera-infancia>
- UNESCO. (2019). *Educación para el desarrollo sostenible: Hacia una educación de calidad inclusiva y equitativa*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370215>
- Vygotski, L. S., Cole, M., & Luria, A. R. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
https://www.academia.edu/24445988/EL_DESARROLLO_DE_LOS_PROCESOS_PSICOL%C3%93GICOS_SUPERIORES

Apéndices

Apéndice A

Muestra de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/davilaal_unadvirtual_edu_co/Epiy7MTH3fxKi4afsNGbEOIB15lfVyZsPx1afijTRXfUSQ?e=s45bNX