

Juego y movimiento: La aventura de la motricidad gruesa, aprendiendo a través del juego

Yudy Katherine Moreno Cagua

Sandy Yureny Garcia Molina

Asesor

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 proyecto de investigación se desarrolló en la Institución Educativa Departamental Pio X, ubicada en el municipio de Chipaque, Cundinamarca, con una población de niños y niñas de 4 y 5 años del nivel jardín. El propósito principal fue fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego como estrategia pedagógica, mediante la implementación de actividades lúdicas, artísticas y recreativas. Se empleó un enfoque cualitativo con diseño de estudio de caso, que permitió analizar las experiencias de los participantes en torno a la creatividad, la coordinación motora y la expresión corporal. Los resultados evidenciaron que el juego promueve el aprendizaje significativo, fortalece la interacción social y potencia el desarrollo integral de los niños y niñas. Se concluye que las actividades lúdicas favorecen la autonomía, la confianza y la motivación, convirtiéndose en un recurso esencial para la enseñanza en la primera infancia.

Palabras clave: Juego, motricidad gruesa, aprendizaje significativo, desarrollo infantil, creatividad.

Abstract

This research project was carried out at the “Institución Educativa Departamental Pio X,” located in Chipaque, Cundinamarca, with a group of four- and five-year-old preschool children. The main objective was to promote gross motor development through play as a pedagogical strategy, by implementing playful, artistic, and recreational activities. A qualitative approach with a case study design was used to analyze participants’ experiences regarding creativity, motor coordination, and body expression. The results showed that play enhances meaningful learning, strengthens social interaction, and fosters the comprehensive development of children. It is concluded that play-based activities encourage autonomy, confidence, and motivation, becoming an essential resource for early childhood education.

Keywords: Play, gross motor skills, meaningful learning, child development, creativity.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	10
Pregunta de Investigación.....	12
Objetivos.....	13
Objetivo General.....	13
Objetivos Específicos	13
Marcos de Referencia	14
Referentes Conceptuales.....	14
Referentes Teóricos	14
Referentes Técnicos.....	17
Referentes Legales.....	18
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos	21
Enfoque y Tipo de Estudio	21
Unidad de Análisis.....	22
Técnicas para la Recolección de Datos	22
Categorías para el Análisis de Datos	24
Resultados	27
Acercamiento de la Población a la Variable.....	27
Experimentación	27
Identificación de Variaciones	29

Análisis y Discusión	30
Conclusiones y Recomendaciones	34
Referencias Bibliográficas	37
Apéndices.....	41

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	41
--	----

Introducción

La investigación presentada examina la relevancia del crecimiento integral en la primera infancia a través de propuestas educativas que fomentan la imaginación, la expresión física, la comunicación y el vínculo social, en entorno educativo contemporáneo, es esencial crear vivencias significativas que estimulen el aprendizaje activo y experiencial, dando a los niños y niñas la oportunidad de construir conocimiento mediante el juego, la exploración y la práctica, este estudio se centra en la búsqueda de métodos innovadores que refuercen los procesos educativos desde una perspectiva recreativa y participativa, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en entornos de aprendizaje variados y enriquecedores.

A pesar de los progresos en las metodologías activas en la educación infantil, todavía se observan métodos de enseñanza que se centran en la transferencia de conocimientos, relegando el juego y la exploración sensorial a un lugar menos relevante, esta situación restringe el desarrollo de la creatividad, la expresión emocional y la interacción significativa entre los pequeños, por lo tanto, se hace imprescindible estudiar cómo las actividades lúdicas y artísticas pueden ayudar a mejorar el aprendizaje integral en los entornos educativos. Varios estudios, como los llevados a cabo por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2017; 2018), subrayan que las experiencias pedagógicas centradas en el juego potencian el pensamiento crítico, la autonomía y el trabajo en equipo, lo que reafirma la relevancia de esta investigación en el ámbito educativo actual.

El propósito principal de esta investigación es examinar de qué manera la realización de actividades educativas que involucran el arte, el movimiento y la manipulación de materiales afecta la generación de un aprendizaje significativo en los niños. Para llevar a cabo esto, se

llevaron a cabo tres actividades: “Comida de plastilina”, “Danza en el espejo” y “Arte al aire libre”, que facilitaron la observación de la participación activa, la expresión artística y las interacciones entre los participantes, el enfoque empleado se fundamentó en la observación directa, el registro reflexivo y el análisis cualitativo de las vivencias, lo que permitió interpretar los resultados desde una perspectiva pedagógica holística.

El descubrimiento más significativo de la investigación fue comprobar que las actividades artísticas y recreativas generan un vínculo profundo entre el aprendizaje y la vivencia emocional, mejorando la concentración, la creatividad y la colaboración. Los niños y niñas mostraron una mayor apertura para participar, comunicarse y trabajar en conjunto con sus compañeros cuando se sintieron involucrados en el proceso de aprendizaje, este hallazgo reafirma la relevancia de implementar enfoques pedagógicos dinámicos que se centren en la experiencia y la exploración, se anima al lector a examinar el informe completo para entender cómo cada actividad ayudó a fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas de qué manera los resultados pueden guiar prácticas educativas futuras que sean más inclusivas y significativas.

Caracterización

La Institucion Educativa Departamental Pio X lleva prestando su servivio educativo publico desde el año 1971 en el Municipio de Chipaque Cundinamarca, esta institución cuenta con alrededor de 1.200 estudiantes en la básica primaria y secundaria, únicamente jornada en la mañana, la comunidad educativa urbana se puede identificar familias de estratos 1, 2 y 3, este sector tiene viviendas familiares y pequeños comercios, ahí servicio publico el cual siempre esta disponible, dispone de diferentes actividades recreativas como deporte, danza, música, teatro juegos, entre otros.

Este grupo corresponde a grado transición con 20 niños y niñas entre 4 y 5 años, algunas familias provienen de hogares de bajos recursos, otros cuentan con el acompañamiento de sus familias y cuidadores. Se pueden observar diferentes niveles de aprendizaje en el lenguaje oral, la motricidad fina y gruesa y sobre llevar sus emociones, esto requiere de actividades de apoyo para asi obtener un mejor rendimiento académico. Las demandas de aprendizaje buscan fortalecer actividades lúdicas como la exploración, trabajo grupal, la convivencia, el juego y habitos que se practican diariamente. También se lleva a cabo las expresiones a través del arte, las emociones siendo esto significativo para fortalecer y desarrollar diferentes desafíos que se puedan presentar en la vida diaria

Los factores contextuales que afectan el aprendizaje de la institución es la economía, condiciones sociales, espacios pequeños para abordar actividades recreativas, poco acompañamiento de los familiares por estenzas jornadas laborales, algunos necesitan mas tiempo para aprender y poder procesar la diferente información, la relación positiva entre padres de familia y docentes donde se beneficie el desarrollo emocional, físico y cognitivo y asi fortalecer la independecia de cada estudiantes.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Departamental Pio X los estudiantes de jardín cuentan con grandes capacidades de aprendizaje rápido y concreto, aprenden de manera rápida a través de actividades lúdicas que ayudan a los niños a aprender de diferentes maneras y obtengan aprendizajes a través del juego, ya que un desafío que se presenta dentro de algunos estudiantes se distraen fácilmente, como también recrear actividades digitales, aunque a través de esta situación presentada los estudiantes desarrollan un buen aprendizaje y se logra hacer cambios donde cada estudiante se motiva a aprender nuevas cosas de una manera divertida y sobre todo a trabajar en equipo mantienen buena comunicación con cada compañero y así apoyarse unos a otros, se ayudan entre sí, sean colaboradores y empáticos con sus compañeros.

Las estrategias pedagógicas que se llevan a cabo con los estudiantes es hacer actividades para la motricidad, donde se involucre más la creatividad y expresión de cada uno y como pueden compartir con los demás, es decir actividades con dibujos, baile, juegos, entre otros, estas actividades han ayudado al fortalecimiento de sus capacidades de aprendizaje, algunas actividades grupales no han funcionado como es esperado ya que algunos de los estudiantes presentan dificultades de concentración y comunicación, pero se han tratado métodos de enseñanza que ayudan a mejorar estas adversidades.

Como futuras docentes se propone disponer de actividades lúdicas pero a través de la tecnología, esto ayuda a que los niños y niñas experimenten actividades desde otra perspectiva, así mismo llamando su atención al experimentar actividades diferentes a su rutina diaria, esto sería de gran beneficio para captar su atención y poder desarrollar habilidades y conocimientos de una forma diferente y más divertida. Se pueden implementar diferentes actividades lúdicas como, pintar, moldear con plastilina, bailes y diferentes juegos donde ellos obtengan diferentes

aprendizajes con un enfoque específico y adaptado a los estudiantes, así se podrá mejorar la motricidad en los niños y niñas de jardín, esto también aumentaría la participación, la concentración y el interés en el proceso de aprendizaje.

Viendo esto se puede decir que en la Institución Educativa Departamental Pio X se muestra una brecha significativa en la cual se ve una metodología tradicional, en la que a veces los niños y niñas no participan activamente y no prestan atención a lo que se realiza, donde se busca más participación en las diferentes actividades ya que en esta brecha se ve un poco de desmotivación y falta de concentración en los procesos de aprendizaje. Para plantear esta problemática, es importante realizar una investigación donde se puedan comprender las causas y poder buscar estrategias innovadoras donde se pueda ver la mejora, el buen aprendizaje y desempeño de todos los niños y niñas.

Pregunta de Investigación

¿Cómo a través del juego se puede fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 4 a 5 años del jardín de la Institucion Educativa Departamental Pio X durante el segundo semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar el uso del juego como metodología de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 4 y 5 años del jardín de la Institución Educativa Departamental Pio X a través de diferentes actividades durante el segundo semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Diseñar estrategias basadas en experiencias lúdicas y artísticas como lo es la pintura, juegos simbólicos, moldear plastilina, también actividades que tengan que ver con el canto, bailar y realizar karaokes, buscando responder a las necesidades educativas de los niños y niñas de jardín de la Institución Educativa Departamental Pio X.

Implementar las diferentes estrategias pedagógicas en el aula durante el segundo semestre del 2025, con el objetivo de fomentar la participación activa, la creatividad, la interacción social y el desarrollo integral de los niños y niñas de jardín de la Institución Educativa Departamental Pio X.

Evaluar el progreso en el desarrollo de los niños después de llevar a cabo las dinámicas recreativas y del juego como enfoque educativo, esto se realizará mediante la observación y registros pedagógicos, con el enfoque de identificar el impacto de estas estrategias.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo cognitivo y social. A través del juego, los niños no solo desarrollan habilidades motoras, sino también su capacidad de interacción y resolución de problemas. Se puede decir que la motricidad es la capacidad de mover el cuerpo de manera coordinada la cual se divide en motricidad gruesa y motricidad fina, el juego es esencial para el desarrollo de habilidades motoras a través de actividades lúdicas las cuales los niños practican y mejoran su coordinación, equilibrio y destreza Vygotsky (1978).

Se deben implementar diferentes juegos donde el niño se divierta pero también aprenda de la mejor manera posible, integrar el juego en el aula puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, se pueden implementar juegos musicales los cuales fomentan la expresión artística y la coordinación, juegos de música o “Simon dice con música, juegos de ciencias con actividades que permitan explorar conceptos científicos de manera divertida como realizar experimentos simples que los niños pueda realizar fácilmente, también realizar karaoke donde los niños pueden fomentar el aprendizaje de letras y expresión artística y muchos más, todos estos juegos no solo son entretenidos si no que ofrecen oportunidades para aprender de manera activa y divertida a todos los niños. El juego es crucial para el desarrollo cognitivo. Permite a los niños explorar su entorno, desarrollar su imaginación y aprender a resolver problemas. Además, el juego promueve la socialización y la regulación emocional Piaget (1952).

Referentes Teóricos

El juego es mas que una actividad para los niños, es una herramienta importante, primordial en cuanto a su desarrollo integral, al incluir el juego en los contextos educativos se les brinda a los niños y niñas un entorno divertido, único para crecer y aprender de diferentes

maneras, el juego no es solo fundamental para el desarrollo integral de los niños sino también para su aprendizaje y bienestar general. Teniendo en cuenta lo anterior, algunos autores resaltan la relevancia de las estrategias de desarrollo y aprendizaje en el fortalecimiento motor y cognitivo de los estudiantes a través del juego. Torres (2007), investigo el uso del juego como táctica educativa, subrayando su universalidad y raíces en Grecia. Los resultados destacaron que el juego en el aula fomenta un ambiente dinámico y motivador, facilitando el desarrollo de habilidades y promoviendo un aprendizaje significativo. Se observó una variación en la participación y comprensión de los estudiantes, indicando la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas en consecuencia.

Cornejo y Elita (2016), investigan el impacto del juego dramático en la socialización de niños de 5 años en la Institución Educativa Particular Marvista en Paita. Surge de la observación de dificultades en la socialización infantil y busca determinar si el juego dramático favorece al desarrollo de habilidades sociales clave. Se emplea un diseño de investigación cuantitativa experimental de pretest y posttest en un solo grupo, utilizando una lista de cotejo para evaluar la socialización al inicio y al final de 15 sesiones de juego dramático. Después de la intervención, se observa una mejora notable en la socialización según los resultados obtenidos, respaldando la eficacia del juego dramático para desarrollar habilidades sociales. Esto explica que el juego puede tener efectos positivos en el desarrollo infantil en diversas áreas.

Se llevó a cabo un estudio sobre el impacto de los juegos cooperativos en las habilidades sociales esenciales de niños y niñas de 5 años en la I.E. Jardín N° 123 de Centenario-Independencia en 2018. Se empleó una metodología explicativa, comenzando con una evaluación inicial para recolectar datos sobre las habilidades sociales antes de llevar a cabo 12 sesiones de juegos cooperativos. Los resultados de la evaluación posterior mostraron una mejora

significativa en habilidades sociales básicas, tales como presentarse, formular preguntas e iniciar y mantener una conversación, este estudio evidenció una mejora en las habilidades sociales fundamentales de los niños y niñas, demostrando así la efectividad de los juegos cooperativos en su desarrollo Rashta (2018).

Se investiga la creación de una propuesta didáctica centrada en el esquema corporal para estudiantes de tercer grado de educación infantil. Su propósito es promover el conocimiento y la conciencia del cuerpo mediante actividades lúdicas y participativas, para promover la interacción con el entorno físico y la socialización. El método se fundamenta en el juego, con la evaluación realizada mediante observación directa durante seis sesiones. Se recalca la relevancia del esquema corporal en el desarrollo integral de los niños y niñas Martínez (2017).

Reyes y Villón (2022), realizaron una investigación en el subnivel inicial II de la escuela de Educación Básica Pedro María Zambrano Reyes con niños de 4 a 5 años. El objetivo fue analizar cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la lateralidad. Se empleó un enfoque cualitativo y se utilizaron técnicas como entrevistas y fichas de observación para recopilar información durante la investigación de campo. Como resultado, se determinó que las actividades lúdicas, en relación con el juego, fomentan el desarrollo y fortalecimiento de habilidades creativas, motrices y perceptivas. En conclusión, se destaca que las actividades lúdicas estratégicamente diseñadas facilitan el desarrollo de aprendizajes y habilidades en los primeros años de vida.

Se puede decir que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo motor cognitivo en la infancia, es esencial en la educación y desarrollo integral de los niños, influyendo en su crecimiento físico, emocional y social, integrar el juego en el entorno educativo no solo hace el aprendizaje mas afectivo sino también mas divertido, se destaca la implementación del

juego como estrategia de aprendizaje la cual puede tener un efecto positivo en el desarrollo de la lateralidad. Además, la cuestión que orienta esta investigación se centra en comprender de qué manera el juego, como método educativo, influye en el desarrollo de habilidades específicas en niños dentro de un contexto escolar determinado.

El análisis en el ámbito educativo resalta la dimensión política, donde aquellos involucrados en la enseñanza buscan impactar el sistema educativo según sus intereses personales y profesionales. En esta propuesta pedagógica, se considera esta dimensión política al reflexionar sobre cómo las distintas perspectivas inciden en nuestras decisiones como educadores y en el aprendizaje de los estudiantes.

Se realiza un esfuerzo por examinar críticamente tanto los aspectos beneficiosos como las posibles limitaciones del uso del juego como método de enseñanza, con el objetivo de mejorar la práctica y hacerla más inclusiva y eficaz. Se aspira a que esta propuesta genere un impacto positivo en la promoción de la igualdad de oportunidades, en el desarrollo integral de los niños y niñas, y en el fomento de su autonomía y participación activa. En la cual se debe involucrar tanto a la escuela como a la comunidad para poder lograr todo lo dicho anteriormente de la mejor manera.

Referentes Técnicos

El juego es una herramienta educativa esencial para fomentar la motricidad gruesa los niños y niñas, su importancia va más allá del simple entretenimiento, convirtiéndose en un método de aprendizaje activo, completo y significativo, mediante actividades recreativas, los niños y las niñas mejoran su coordinación, equilibrio, control del cuerpo y destrezas manuales, al mismo tiempo que refuerzan su capacidad de socializar y de ser creativos.

Desde un enfoque educativo, las actividades lúdicas permiten combinar el movimiento con la enseñanza, aumentando la habilidad de explorar el entorno y de comunicar sentimientos a través del movimiento físico. Según la Fundación Lego (2018), aprender jugando favorece la vinculación entre experiencias motoras y procesos de pensamiento y ayuda a desarrollar competencias para la vida.

El Ministerio de Educación Nacional (MEN) colombiano, por medio de sus referentes técnicos para la educación inicial, ha subrayado reiteradamente que el juego es esencial como actividad que dirige el desarrollo de los niños y niñas., se admite que el juego no es simplemente un pasatiempo, sino también una palanca para el aprendizaje, ya que posibilita desarrollar competencias, construir conocimiento y fortalecer su identidad (MEN, 2014). Esta visión concuerda con la Convención sobre los Derechos del Niño (1989), que en su Artículo 31 establece el derecho de los niños y niñas a jugar, lo cual supone para los Estados el deber de fomentar y asegurar lugares y oportunidades para su práctica (Organización de las Naciones Unidas, 1989).

Por otro lado, UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia) ha resaltado en varios textos la importancia del juego para el desarrollo completo y la resiliencia en los niños, haciendo hincapié en su función al fomentar el bienestar físico y mental, adquirir capacidades necesarias para vivir (UNICEF, 2018). Desde este punto de vista, la motricidad no se entiende únicamente como la habilidad para moverse, sino también como el fundamento para interactuar con el mundo de manera efectiva, para autorregularse y expresarse.

Referentes Legales

El juego es una actividad educativa fundamental en la primera infancia y sirve como un medio ideal para el desarrollo motor, según las leyes y los derechos humanos, se

reconoce que las instituciones y los hogares deben asegurar lugares y oportunidades para jugar que promuevan el movimiento, la exploración y el bienestar general de los niños y niñas.

Al aplicar este concepto al sector educativo y de desarrollo, el juego se transforma en un recurso esencial para el avance de la motricidad. Según indica Piaget (1962), jugar no es solo un pasatiempo, sino un método activo de adaptación al entorno, en el cual el niño integra la realidad a sus propias estructuras de pensamiento y motricidad, mediante el juego los pequeños experimentan con sus cuerpos, mejoran su equilibrio, coordinación, lateralidad y percepción del espacio. Por ejemplo, al correr, saltar, gatear o manejar objetos durante el juego libre o guiado, están afinando su motricidad tanto gruesa como fina, capacidades críticas para el aprendizaje futuro y la independencia personal.

De igual manera, la visión de Vygotsky (1978) enfatiza que el juego representa una zona de desarrollo próximo, donde los niños y niñas son capaces de alcanzar logros que superan sus habilidades corrientes en circunstancias con el juego, se crean roles, se recrean escenarios y se enfrentan desafíos, lo que requiere la aplicación de destrezas motrices en situaciones significativas y estimulantes. Por ejemplo, un niño que actúa como un superhéroe que salta sobre obstáculos está fomentando su coordinación mano-ojo, su fuerza física y su capacidad para planificar movimientos de una forma que un ejercicio repetitivo tal vez no permitiría (Vygotsky, 1978).

Referentes Éticos

La práctica pedagógica en la primera infancia no debe apoyarse solamente en referentes técnicos y legales, sino también en fundamentos éticos que guíen las acciones educativas, e l juego como actividad fundamental en la evolución motora de niños y niñas, requiere un

compromiso ético con la defensa de sus derechos, el fomento de la dignidad humana y el respeto por la diversidad.

Es una obligación ética en la educación asegurar que las actividades lúdicas y motrices se realicen en entornos seguros, inclusivos y sin discriminación. Piaget (1975) sostiene que el juego es un espacio en el que los niños y las niñas desarrollan autonomía y sentido de justicia; por lo tanto, los adultos tienen la responsabilidad de garantizar interacciones justas y respetuosas. De la misma manera, Vygotsky (1979) destacó que los niños y niñas desarrollan su potencial en el juego al interactuar con otros, por lo cual el maestro tiene la obligación ética de orientar sin imponer, respetando los ritmos individuales.

Siguiendo este razonamiento, organizaciones como UNICEF (2018) han indicado que el juego es un derecho y que restringirlo o emplearlo de forma punitiva va en contra de los principios de equidad y bienestar infantil, en términos éticos, esto implica que las actividades motrices deben ser planificadas para promover el gozo y la libertad de expresión, evitando aquellas prácticas que conduzcan a la exclusión o a una presión desmedida.

En última instancia, el referente ético sostiene que las instituciones educativas y los maestros tienen que aceptar el juego como un lugar de desarrollo integral, en el que se dé prioridad a la equidad, la protección y la participación activa de cada uno de los niños y niñas, así la motricidad se considera no solamente como una capacidad física, sino también como un proceso que robustece la identidad, la interacción entre personas y el crecimiento humano en un sentido más general.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El estudio actual emplea un enfoque cualitativo para investigar el impacto de las actividades recreativas en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en entornos educativos, este método permite indagar en los significados, percepciones y vivencias de los niños y niñas, yendo más allá de la simple cuantificación de datos. (Hernández Sampieri, Fernández y Baptista, 2014). El enfoque cualitativo es apropiado porque el tema de estudio se enfoca en un fenómeno tanto educativo como social, en el que participan factores emocionales, culturales y pedagógicos que necesitan ser analizados desde la perspectiva de los propios involucrados: los niños, los educadores y las familias, así se puede captar la riqueza de las experiencias y cómo el juego se convierte en una herramienta para desarrollar habilidades motoras, sociales y cognitivas.

En lo que respecta al tipo de investigación, se elige un estudio de caso, este enfoque se centra en examinar detalladamente cómo se llevan a cabo estrategias lúdicas en un grupo particular de niños, con la intención de entender las interacciones que impulsan el desarrollo de la motricidad gruesa. Según Yin (2018,), un estudio de caso es apropiado cuando se pretende explorar un fenómeno en su contexto auténtico, teniendo en cuenta las diversas variables que lo afectan.

La selección de este tipo de investigación se fundamenta en que permite observar la forma en que se implementan las actividades lúdicas en un entorno específico, reconocer las ventajas y las limitaciones en la práctica educativa y ofrecer aprendizajes que se pueden aplicar en situaciones similares, además promueve una comprensión integral del proceso de incorporación del juego como herramienta educativa, valorando tanto los resultados motores como los aspectos emocionales y sociales que surgen durante la experiencia. En resumen, el

enfoque cualitativo y el estudio de caso proporcionan el marco metodológico más adecuado para abordar la problemática planteada, ya que permiten entender la complejidad del fenómeno y brindar recomendaciones prácticas para potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego.

Unidad de Análisis

El enfoque de esta investigación se centra en los niños y niñas de 4 y 5 años del jardín de la Institucion Educativa Departamental Pio X, los cuales participan en actividades de juego recreativas que están pensadas para impulsar el desarrollo de la motricidad gruesa en entornos educativos representa el foco central de observación, ya que es en la infancia temprana donde el movimiento, el juego y la interacción con el entorno tienen un papel decisivo en el crecimiento integral. De acuerdo con lo indicado por Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (2014). En esta ocasión, el enfoque primordial se dirige a la infancia, periodo en el que el juego se reconoce como una estrategia esencial para fomentar habilidades motoras y de aprendizaje, una unidad de análisis conlleva a verla no solo como una fase biológica, sino como un grupo social con características particulares, necesidades definidas y un derecho total a aprender mediante experiencias lúdicas.

Técnicas para la Recolección de Datos

La investigación se llevó a cabo mediante una secuencia didáctica titulada “Aprendiendo través del juego”, con el objetivo de evaluar el impacto del juego como metodología de aprendizaje en el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 4 y 5 años en el jardín de la I.E.D Pio X, durante el segundo semestre de 2025. Las actividades propuestas están alineadas con los objetivos específicos establecidos para este estudio. En particular, el primer objetivo específico busca analizar el nivel de desarrollo psicomotor de los niños y niñas en esta institución.

Se estableció la actividad número 1 “Comida de plastilina” esta empieza dando un saludo de bienvenida a los niños, luego se les explicará que van a crear diferentes tipos de comida con plastilina, se mostrarán ejemplos de diferentes alimentos como (Frutas, verduras y postres), se pregunta a los niños que tipo de comida les gustaría hacer y se les mostrará como se va a hacer ese alimento con plastilina para que ellos se motiven a realizar la actividad, después se les pide a los niños que elijan su alimento y empiecen a crear usando los diferentes colores de la plastilina, cuando terminen se les pide a los niños que coloquen en un plato de juguete o papel el alimento que hicieron y que hablen sobre lo que han creado, para luego invitar a los niños a ser chefs o camareros y servir la comida que han hecho a sus compañeros, al final se reúne a los niños y se les pregunta sobre la actividad que compartan sus experiencias y lo que aprendieron sobre los alimentos.

Se estableció la actividad 2 la cual lleva por nombre “Danza en el espejo” donde los estudiantes bailan, para empezar se busca un área despejada donde los niños se puedan mover sin chocar, se forman parejas donde los niños se coloquen uno frente al otro donde uno de ellos será el líder, se pone la música y el líder debe comenzar a moverse suavemente puede hacer movimiento con los brazos, girar, saltar o cualquier otra cosa que se les ocurra, el espejo debe seguir los movimientos del líder lo más fielmente posible, después de un tiempo (unos 2-3 minutos) se detiene la música y se cambia de roles esto se puede repetir varias veces, para terminar se puede tener una breve conversación sobre como se sintieron. Al imitar y ser imitados, esta actividad fomenta la coordinación y el control corporal, desarrolla la creatividad y la expresión emocional y mejora la atención y la escucha activa.

Se estableció la actividad 3 “Arte al aire libre” esta empieza con un saludo de bienvenida de las docentes en formación, luego se realiza un baile rompe hielo “La danza de los animales”

para estimular la imaginación y los diferentes movimientos. Luego, se busca un espacio amplio y seguro al aire libre, donde se llevara cartulina o papel periódico, pinturas, tizas y marcadores, se reúnen a los niños y se les explica que van a crear arte al aire libre, también se da una breve explicación de como utilizar los diferentes materiales, nos acercamos a los niños mientras trabajan y se les hace diferentes preguntas sobre lo que están creando, una vez hayan terminado se organiza una pequeña exhibición donde cada niño pueda mostrar su obra, para terminar se les hara preguntas sobre lo que realizaron y se les preguntara si les gusto la actividad.

Al cierre se invita a algunos voluntarios a compartir sus diferentes experiencias, se resalta la importancia de la observación, concentración y atención a todos los detalles en la resolución de problemas, viendo que cada niño tiene habilidades únicas para realizar las diferentes actividades y contribuir con el trabajo en equipo, por ultimo se reflexiona sobre las habilidades aprendidas y su aplicación en diferentes situaciones. Se busca que los estudiantes puedan lograr diferentes resultados como:

La actividad 1, no solo es divertida sino que también ayuda a los niños a mejorar sus habilidades motoras y aprender sobre la comida de una manera divertida.

La actividad 2, fomenta la coordinación, el control corporal, desarrolla la creatividad, la expresión emocional, mejora la atención y la escucha activa.

La actividad 3, no solo estimula la creatividad sino que también fomenta la colaboración y la expresión personal.

Categorías para el Análisis de Datos

Dentro del contexto de esta investigación, se fijan criterios de análisis que guiarán la interpretación de los datos obtenidos y asegurarán que se alineen con las metas del estudio, dichas categorías ayudan a estructurar la información de manera organizada, a detectar patrones

y a elaborar conclusiones relevantes en relación con la utilización del juego como una estrategia de enseñanza para estimular la motricidad gruesa en la infancia. Según los autores Miles, Huberman y Saldaña (2014), las categorías en un estudio cualitativo son conjuntos conceptuales que hacen más fácil el entendimiento de los datos, lo que permite realizar comparaciones y crear explicaciones.

Las categorías propuestas para este estudio son las siguientes:

Categoría 1, juego como estrategia pedagógica: se refiere a la creación, implementación y cualidades de las actividades lúdicas que se utilizan, esta categoría permitirá reconocer cómo se organiza y se ejecuta el juego en ambientes educativos, así como los recursos o métodos que se emplean para llevarlo a cabo.

Categoría 2, motricidad gruesa: se enfoca en los logros y obstáculos que enfrentan los niños en aspectos como equilibrio, coordinación, movimiento y control del cuerpo, esta categoría está estrechamente relacionada con la variable del desarrollo motor, que es el núcleo del estudio.

Categoría 3, interacción social en el juego: evalúa de qué manera las actividades lúdicas promueven la cooperación, la comunicación y la convivencia entre los niños. Reformulando a Vygotsky (1979), el juego no solo mejora habilidades motrices, sino que también estimula aprendizajes sociales a través de la interacción con otros.

Categoría 4, percepciones de los docentes: toma en cuenta las opiniones, valoraciones y experiencias de los educadores sobre el uso del juego para facilitar la motricidad, esta categoría ofrece una visión sobre cómo el adulto actúa como mediador en el aprendizaje y defensor del derecho al juego.

La selección de estas categorías responde a la necesidad de abordar tanto la dimensión práctica (actividades lúdicas y logros motores) como la dimensión relacional (interacción y

mediación del docente). De esta forma, se garantiza que el análisis no se limite a observar comportamientos, sino que ofrezca comprensiones completas sobre cómo el juego apoya el desarrollo motor y social en los niños y niñas.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Se realizaron tres actividades con el objetivo de analizar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Departamental pio X . En esta sección fueron implementados tres momentos, donde se empezó con la actividad “Comida con plastilina” durante la fase de exploración, se observó que los participantes mostraron una gran curiosidad hacia los alimentos moldeados, a través de las diferentes preguntas muchos expresaron que la actividad les ayudo a recordar sus comidas favoritas y a hablar sobre la importancia de la alimentación. La segunda actividad “Danza en el espejo” las observaciones iniciales mostraron que muchos participantes eran tímidos al principio, pero a medida que iba avanzando la actividad comenzaron a soltarse y a experimentar con sus movimientos, en las cuales al principio se les iba preguntando como se sentían y los niños mostraron que bailar les daba libertad y les permitía expresarse de manera única. En la tercera actividad “Arte en el aire libre” se lograba ver que a los niños les gustaba la idea de trabajar con pintura, les causa curiosidad, se sienten cómodos y motivados por realizar este tipo de actividades.

Experimentación

Durante la fase de experimentación se llevaron a cabo tres actividades pedagógicas: “Comida de plastilina”, “Danza en el espejo” y “Arte al aire libre”. Estas experiencias tuvieron como variable principal la estimulación de la creatividad y la expresión integral en los niños y niñas, buscando movilizar el aspecto ontológico del ser creativo, expresivo y participativo dentro del proceso educativo.

A través de la actividad “Comida de plastilina”, se observó que los niños respondieron con gran entusiasmo ante la posibilidad de crear y manipular materiales con sus propias manos,

el juego simbólico permitió fortalecer la comunicación y el lenguaje oral, ya que cada niño describía con orgullo el alimento que había elaborado. En los diarios reflexivos, se registró que varios niños manifestaron sentirse “felices por inventar su propia comida” y “gustarles hacer cosas con plastilina de colores”. Este resultado evidenció que la experimentación con materiales flexibles potencia la imaginación y fomenta la autonomía.

En la actividad “Danza en el espejo”, la variable de creatividad se manifestó a través del movimiento corporal y la expresión emocional, los niños y niñas demostraron coordinación, atención y empatía al seguir y liderar los movimientos de sus compañeros, las observaciones reflejaron que los niños disfrutaban imitar y ser imitados, lo cual favoreció la confianza en sí mismos y la cooperación. Una de las reflexiones más relevantes fue que el juego con el cuerpo ayudó a que los niños más tímidos se integraran al grupo, esto confirma que la expresión corporal es una herramienta pedagógica efectiva para fortalecer la comunicación no verbal y la conexión interpersonal.

En la actividad “Arte al aire libre”, se experimentó con la creatividad desde la interacción con el entorno natural, los niños y niñas se mostraron motivados y concentrados al usar pinturas, tizas y marcadores al aire libre, durante la observación, se identificó que cada niño expresaba su mundo interior a través de su obra, representando elementos de la naturaleza, figuras humanas y emociones personales, al finalizar la actividad, varios niños expresaron sentirse “felices porque podían pintar lo que quisieran” y “porque estaban afuera jugando al aire libre”, este tipo de respuestas evidenció cómo el contacto con el ambiente natural potencia la creatividad, la relajación y el aprendizaje significativo.

En conjunto, los resultados de la experimentación demostraron que la variable de creatividad y expresión integral influyó positivamente en el desarrollo ontológico de los niños,

promoviendo autonomía, sensibilidad estética, comunicación y trabajo en equipo. Además, se reconocieron en los diarios reflexivos la importancia de diseñar actividades donde el juego, el arte y el movimiento se conviertan en medios para fortalecer la identidad, la autoexpresión y el disfrute del aprendizaje..

Identificación de Variaciones

Tras la implementación de las experiencias, se pueden ver cambios positivos en las percepciones, actitudes y comportamientos de los niños y niñas frente a las actividades, se puede evidenciar que:

Los niños y niñas mostraron gran interés y entusiasmo por participar en las actividades artísticas, se observó un aumento de la creatividad y una mayor colaboración entre los participantes, además se sentían seguros al expresarse, lo que evidenció una notable mejora en su confianza y en el disfrute de la expresión corporal.

La implementación de estas actividades ha generado un impacto positivo en los participantes, evidenciando el aumento de confianza, creatividad y disposición al querer realizar las actividades y trabajar en grupo, estos cambios son significativos y sugieren que las intervenciones artísticas pueden ser herramientas afectivas para el desarrollo personal y social.

Análisis y Discusión

El análisis de los resultados obtenidos de las tres actividades sugeridas mostró un progreso importante en la participación, la creatividad y la interacción social de los niños, el objetivo de estas experiencias fue fortalecer la expresión corporal, la coordinación motriz y la atención a la escucha, elementos fundamentales en el desarrollo integral de los niños y niñas, el análisis se enfocó en cómo la variable, la expresión y comunicación a través del juego y el arte influyó en el aspecto ontológico del aprendizaje, es decir, la forma en que los niños se relacionan consigo mismos, con los demás y con su entorno. De esta forma, los resultados se analizan desde una perspectiva reflexiva, subrayando la necesidad de crear experiencias educativas que fomenten la autonomía, la imaginación y el aprendizaje con significado.

En un primer vistazo, se notó que los niños y niñas exhibieron interés y alegría hacia las actividades, aunque algunos se mostraron al principio un poco tímidos o expectantes frente a lo que era nuevo. En la tarea de "Comida de plastilina", por ejemplo, el uso de materiales manipulativos generó un interés inmediato, lo que facilitó la expresión de ideas y la creación simbólica. Por otro lado, en "Danza en el espejo", la respuesta inicial fue más cautelosa, pero a medida que la dinámica avanzó, los niños se sintieron más sueltos y disfrutaron de la interacción con sus compañeros. Estas observaciones respaldaron la hipótesis de que la experimentación a través del juego promueve una conexión emocional con el aprendizaje y superó las expectativas al demostrar que incluso los niños más reservados lograron involucrarse activamente. En "Arte al aire libre", se pudo observar una inclinación natural hacia la creatividad, confirmando que los entornos abiertos y flexibles fomentan una mayor autonomía y disfrute.

Durante la experimentación, se observó la creatividad artística y corporal como herramienta educativa, obtuvo un efecto favorable en la comunicación, el trabajo en equipo y la

identificación de emociones, las actividades no solo promovieron capacidades mentales y físicas, sino también principios como la consideración, la comprensión y la colaboración, el aprendizaje se forma a partir de la interacción social, la relevancia de las experiencias grupales y creativas para fortalecer la zona de desarrollo próximo de los niños y niñas, igualmente se demostró que los espacios de aprendizaje adaptables, según lo que afirma el Ministerio de Educación Nacional (2011), fomentan la participación activa y el desarrollo integral. Por lo tanto, el elemento logró su objetivo de crear entornos significativos para el aprendizaje mediante el juego y la exploración.

Después de llevar a cabo las actividades, se notaron cambios significativos en el desarrollo ontológico de los niños y niñas, sobre todo en cómo se reconocen como individuos capaces de crear, expresar y compartir. Los niños y niñas mostraron mayor seguridad al transmitir sus ideas, colaborar en equipo y demostrar empatía hacia sus compañeros, en las anotaciones de observación y reflexión, se evidenció que algunos al principio mostraban dudas lograron desenvolverse con mayor fluidez, adoptando roles de liderazgo y mostrando satisfacción con sus resultados además, se fortaleció su sentido de pertenencia y su entendimiento del aprendizaje como una experiencia vivencial, en conjunto, los resultados indican que las actividades facilitaron un cambio positivo en la manera en que los niños ven el aprendizaje, percibiéndolo como una experiencia creativa, emocional y muy significativa.

Los resultados obtenidos al realizar las tres actividades están relacionados con estudios anteriores que destacan la importancia del arte, el juego y el movimiento en el desarrollo integral de los infantes. Investigaciones respaldadas por el Ministerio de Educación Nacional (2017, 2018) y autores como Vygotsky y Gardner coinciden en que las experiencias pedagógicas basadas en la exploración y la creatividad refuerzan las habilidades cognitivas, socioemocionales

y comunicativas. En este estudio, se ratificó que la expresión artística y corporal promueve el aprendizaje significativo y la interacción social, tal como lo plantean estos teóricos. Sin embargo, a diferencia de algunos estudios que enfatizan la necesidad de un acompañamiento constante del adulto, se observó que los niños pudieron autogestionar su aprendizaje, mostrando autonomía y confianza. Esta diferencia podría atribuirse al enfoque participativo y flexible de las actividades, que priorizó la libertad de expresión y el juego colaborativo, esto ayudo mucho a los niños a poder expresarse y sentirse cómodos realizando las diferentes actividades.

Durante el proceso se identificaron ciertas limitaciones que pudieron influir en los resultados. Una de ellas fue el tiempo disponible para la implementación de las actividades, lo que redujo la posibilidad de observar procesos más prolongados de desarrollo en los niños. Asimismo, el número limitado de participantes restringió la diversidad de respuestas y comportamientos observables. Otra limitación estuvo relacionada con la disponibilidad de materiales en la actividad “Arte al aire libre”, donde no todos los recursos planificados pudieron utilizarse. A pesar de estas dificultades, las experiencias lograron cumplir los objetivos planteados. Para investigaciones futuras, sería recomendable ampliar la muestra, realizar observaciones a largo plazo y fortalecer el seguimiento reflexivo de los niños para obtener datos más profundos sobre su evolución y su relación con la expresión creativa y así lograr mayores cosas.

Los descubrimientos de este estudio tienen importantes implicaciones prácticas para el contexto educativo. Las tres actividades demostraron que la inclusión del arte, el juego simbólico y la expresión corporal en las planeaciones pedagógicas favorece la participación, la motivación y el aprendizaje integral. Los docentes pueden emplear estrategias similares para fortalecer la comunicación, la creatividad y el trabajo en equipo dentro del aula. Además, se evidencia la

necesidad de diseñar entornos de aprendizaje más flexibles y significativos, que consideren los intereses y particularidades de los niños. A nivel institucional, los resultados pueden contribuir a la formulación de políticas que promuevan la educación basada en la experiencia, el movimiento y la exploración sensorial, reconociendo el papel activo del niño en su propio proceso formativo.

En resumen, las tres actividades permitieron verificar que el juego, el arte y la expresión corporal son herramientas poderosas para el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas. La variable analizada la expresión creativa en contextos educativos mostró un impacto positivo en la autonomía, la cooperación y el reconocimiento del propio cuerpo como medio de comunicación. A partir de estos resultados, surgen nuevas preguntas que pueden guiar futuras investigaciones, como: ¿Cómo influye la continuidad de estas prácticas en el desarrollo socioemocional a largo plazo? o ¿De qué manera puede integrarse la expresión artística en todas las áreas del currículo escolar? Profundizar permitiría ampliar la comprensión del valor del arte y el juego en la formación integral, consolidando una educación más humana, inclusiva y transformadora.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusión 1: Los hallazgos derivados de la realización de las tres actividades mostraron avances notables en la creatividad, la expresión física, la comunicación y la interacción social de los pequeños, en cada actividad se logró el propósito de promover el aprendizaje a través de un enfoque lúdico y experiencial, donde los participantes pudieron investigar sus sentimientos, mejorar habilidades motoras y fortalecer los lazos con sus compañeros, las actividades “Comida de plastilina”, “Danza en el espejo” y “Arte al aire libre” respondieron de manera efectiva a la consulta de investigación, al evidenciar que la expresión artística y corporal enriquece el aprendizaje integral y fomenta el desarrollo personal desde una perspectiva más humana y colaborativa.

Conclusión 2: Durante el proceso, se logró que los niños desarrollaran su lado ontológico al fomentar la autoestima, el autoconocimiento y la apreciación de sus propias habilidades, cada actividad posibilitó que los niños y niñas se identificaran como participantes creativos, con la capacidad de tomar decisiones, expresarse de manera libre y desarrollar aprendizajes relevantes. Por ejemplo, en la actividad "Danza en el espejo" se notó una fuerte vinculación entre cuerpo, emoción y pensamiento; en cambio, en "Arte al aire libre", se afianzaron la identidad y el sentimiento de pertenencia, estos descubrimientos demuestran un progreso significativo en la formación del ser, al demostrar que el aprendizaje que ocurre en contextos de libertad y respeto fomenta la autonomía y el desarrollo integral de los niños.

Conclusión 3: El factor empleado la expresión artística y corporal como herramienta educativa tuvo un efecto favorable en el grupo de estudio, los niños y niñas se involucraron con gran interés, mostrando curiosidad, creatividad y trabajo en equipo. En la actividad “Comida de plastilina” se desarrolló la motricidad fina y se mejoró la comunicación verbal; en “Danza en el

espejo” se promovió la coordinación, la empatía y la concentración; y en “Arte al aire libre” se fomentó la autonomía y la creatividad. Sin embargo, se notó que algunos niños requerían mayor apoyo para mantener la atención, lo que indica que intervenciones futuras podrían incluir tiempos más adaptables o materiales complementarios, en términos generales, el factor logró su objetivo al facilitar aprendizajes significativos mediante la experiencia, la creatividad y el movimiento.

Conclusión 4: Los hallazgos obtenidos enriquecen la literatura educativa al confirmar que el arte, el juego y la expresión corporal son componentes fundamentales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, este análisis proporciona una visión práctica acerca de cómo se pueden incorporar estas estrategias dentro de entornos educativos para potenciar el desarrollo integral desde etapas tempranas. Además, establece un fundamento metodológico para futuras investigaciones que deseen explorar la conexión entre creatividad, autonomía y aprendizaje significativo, desde una perspectiva teórica, se enfatiza la relevancia de la educación experiencial y emocional, demostrando que las prácticas pedagógicas basadas en la experiencia transforman la manera en que los niños adquieren conocimiento y se relacionan con su entorno.

Recomendación 1: Con base en los resultados obtenidos, se sugiere mejorar las prácticas educativas a través de métodos que incorporen de forma continua el arte, el juego y la expresión corporal como herramientas de aprendizaje, las actividades mostraron que los pequeños aprenden de manera más efectiva cuando tienen la libertad de crear, experimentar y compartir, por lo tanto, sería útil incluir más oportunidades para la actividad lúdica y la exploración sensorial, en el marco donde se llevó a cabo la investigación, se recomienda elaborar planes más adaptables que se alineen con los intereses de los niños y niñas fomenten su participación activa. Asimismo, es esencial promover la cooperación entre los maestros y las familias, para que las experiencias

artísticas y expresivas superen los límites del aula y refuercen la conexión entre el hogar y la escuela, también se podría utilizar materiales reciclados y recursos naturales para aumentar la conciencia ecológica y la creatividad, facilitando así un aprendizaje integral y significativo.

Recomendación 2: Para investigaciones futuras, sería útil extender la duración de las actividades y aumentar la cantidad de participantes, esto permitiría una observación más detallada de cómo la expresión artística y física impacta en el desarrollo de los niños. Igualmente, se podrían añadir nuevas variables que se relacionen con la autorregulación emocional, la gestión de conflictos o la comunicación no verbal, con el objetivo de conseguir una perspectiva más completa sobre el fenómeno educativo, en cuanto a la metodología, se sugiere mejorar los instrumentos de observación, incluyendo registros audiovisuales o diarios reflexivos que ayuden a documentar de manera más exhaustiva los progresos individuales y grupales, del mismo modo, podrían analizarse enfoques interdisciplinarios que conecten el arte con otras áreas del saber, como la ciencia o la literatura, para enriquecer las experiencias educativas y favorecer aprendizajes más integradores y duraderos.

Referencias Bibliográficas

- Araujo, M. C., López-Boo, F., & Puyana, J. M. (2013). *Panorama sobre los servicios de desarrollo infantil temprano en América Latina y el Caribe*. Banco Interamericano de Desarrollo. <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Panorama-sobre-los-servicios-de-desarrollo-infantil-temprano-en-Am%C3%A9rica-Latina-y-el-Caribe.pdf>
- Azorín Abellán, C. M. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en el aula. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 9(25), 3–21. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982018000300181
- Bigas Salvador, M. (1996). La importancia del lenguaje oral en educación infantil. *Aula de Innovación Educativa*, 46, 12–15. <https://logopedicum.com/wp-content/uploads/2017/02/la-importancia-del-lenguaje-oral-en-educacion-infantil.pdf>
- Campaña Latinoamericana por el Derecho a la Educación (CLADE), Organización Mundial para la Educación Preescolar (OMEP), & EDUCO. (2018). *Evaluaciones en la primera infancia en América Latina y el Caribe*. CLADE. https://redclade.org/wp-content/uploads/Evaluaciones-Primera-Infancia-_f-1.pdf
- Canabal, C., & Margalef, L. (2017). La retroalimentación en la evaluación formativa: Una práctica para mejorar el aprendizaje. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 15(1), 149–168. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56752038009.pdf>
- Congreso de la República de Colombia. (2016). *Ley 1804 de 2016. Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre*. https://www.icbf.gov.co/system/files/ley_1804_de_2016_primera_infancia.pdf

- Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). (2022). *Bucaramanga – Santander (perfil municipal)*. <https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/planes-departamentos-ciudades/220603-InfoDane-Bucaramanga-Santander.pdf>
- De Grandis, C. (2019). El desarrollo de la autorregulación en la infancia temprana y su relación con las funciones ejecutivas. *Investigaciones en Psicología*, 24(1), 7–27.
https://www.psi.uba.ar/publicaciones/investigaciones/indice/trabajos_completos/anio24_1/de_grandis.pdf
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). (2023). *Orientaciones pedagógicas y metodológicas para los servicios de educación inicial*.
https://www.icbf.gov.co/system/files/orientaciones_pedagogicas.pdf
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (s. f.). *El aprendizaje cooperativo en el aula*.
<https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20E1%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2014). *Referentes técnicos para la educación inicial en el marco de la atención integral*. https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)*.
<https://colombiaaprende.edu.co/contenidos/coleccion/derechos-basicos-de-aprendizaje>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2017). *Sentido de la educación inicial y orientaciones pedagógicas para el trabajo con niñas y niños de 0 a 6 años*.
<https://www.mineduccion.gov.co>

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2018). *Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial en el marco de la atención integral*.

<https://www.mineducacion.gov.co>

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC). (2025). *Boletín trimestral de las TIC: 4T-2024*. https://ontic.mintic.gov.co/857/articles-400613_boletin.pdf

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). (2020). *El juego en el nivel inicial: Propuestas de enseñanza (Cuaderno 8)*.

<https://oei.int/wp-content/uploads/2016/08/cuaderno-8-juego-2020-baja.pdf>

Secretaría de Educación de Bucaramanga. (2024). *Tercer informe de gestión 2024*.

<https://www.seb.gov.co/wp-content/uploads/2024/10/TERCER-INFORME-DE-GESTION-SEB-100924.pdf>

Secretaría de Educación del Distrito. (2010). *Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito (Bogotá)*.

<https://repositorios.educacionbogota.edu.co/bitstream/001/1171/1/LineamientoPedagogicoCurricularEdinicial.pdf>

UNESCO. (s. f.). *Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales (ERCE)*.

<https://www.unesco.org/es/articles/aportes-para-la-ensenanza-de-habilidades-socioemocionales-estudio-regional-comparativo-y-explicativo>

UNICEF. (2017). *La primera infancia importa para cada niño*. UNICEF.

https://www.unicef.org/media/48896/file/UNICEF_Early_Moments_Matter_for_Every_Child_SP.pdf

UNICEF Oficina Regional para América Latina y el Caribe (LACRO). (2023). *Educación de la primera infancia para todas y todos*. UNICEF LACRO.

<https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2023->

[08/28_08_23_%20Educacion%20para%20la%20primera%20infancia%20FINAL.pdf](https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2023-08/28_08_23_%20Educacion%20para%20la%20primera%20infancia%20FINAL.pdf)

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ykmorenoc_unadvirtual_edu_co/EkDhtzqgdQFApmnj-uBJ20QBNVzIVYJLlOfPoIXsoLLh0g?e=8tlEJK