

El juego como herramienta pedagógica para el aprendizaje significativo en los niños y las niñas en la educación inicial

Keilis Candelaria Jimenez Alfaro

Ingris Vanessa Baldovino Campo

Asesor

Anyi Marcela Rodriguez Torres

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento surge de una investigación formativa realizada como requisito de graduación, encaminada a reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. La investigación tuvo lugar en la Institución Educativa Nuevo Mundo con niños y niñas de 4 a 6 años. Su principal objetivo fue fortalecer el desarrollo de las habilidades motoras de los estudiantes del grado prejardín a través del juego, aplicando un enfoque cualitativo y experimental, en el que se resalta la relevancia de incorporar experiencias pedagógicas innovadoras y su influencia en los procesos de aprendizaje. A partir de los hallazgos, se determina que es fundamental integrar los procesos de enseñanza y aprendizaje con la innovación pedagógica a fin de promover un adecuado desarrollo integral.

Palabras clave: aprendizaje, habilidades, investigación, juego

Abstract

This document arises from a formative research carried out as a graduation requirement, aimed at reflecting on pedagogical practice and educational research. The research took place at the Nuevo Mundo Educational Institution with boys and girls from 4 to 6 years old. Its main objective was to strengthen the development of motor skills of pre-kindergarten students through play, applying a qualitative and experimental approach, which highlights the relevance of incorporating innovative pedagogical experiences and their influence on learning processes. Based on the findings, it is determined that it is essential to integrate teaching and learning processes with pedagogical innovation in order to promote adequate comprehensive development.

Keywords: learning, skill, investigation, game

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	17
Referentes Legales	18
Referentes Éticos	18
Herramientas y Métodos	20
Enfoque y Tipo de Estudio	20
Unidad de Análisis	21
Técnicas para la Recolección de Datos.....	21
Categorías para el Análisis de Datos	22
Resultados	25
Acercamiento de la Población a la Variable	25
Experimentación	25
Identificación de Variaciones	26

Análisis y Discusión	27
Conclusiones y Recomendaciones	31
Referencias Bibliográficas	34
Apéndices.....	36

Lista de Apéndices

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

Introducción

El presente informe aborda un análisis exhaustivo y detallado sobre la relevancia del juego como herramienta esencial para el desarrollo de múltiples habilidades las cuales facilitan compartir ideas, emociones y sentimientos, además de estimular la creatividad construyendo cimientos sólidos que permitan a los niños y las niñas disfrutar de su proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto hallamos que los juegos pueden ser libres, intencionados, individuales o colaborativos, y estos fomentan el desarrollo de actividades motrices, sensoriales, de imitación, manipulación, verbales, simbólicas e incluso razonamiento. Estos no solo favorecen la adquisición de conocimientos, sino que también ayudan a equilibrar las emociones y generar experiencias más significativas que garanticen la enseñanza-aprendizaje especialmente en los niños que presentan algún trastorno, déficit de atención o dificultades en el desarrollo. Lo cual, propone redireccionar las prácticas pedagógicas al juego para brindar una atención adecuada a las diversas necesidades educativas.

Con base en lo mencionado anteriormente, la brecha de conocimiento resaltada en la presente investigación está relacionada con la poca incorporación del juego en el ámbito educativo, lo que impide que los procesos de enseñanza-aprendizaje se desarrollen de una manera más efectiva. En este sentido, el juego representa un aspecto fundamental debido a que como "actividad lúdica de ayuda pedagógica permite alcanzar los aprendizajes de manera significativa, contribuyendo al desarrollo emocional, la adquisición y formación de valores, así como a la interacción social entre los niños, evitando toda forma de exclusión y discriminación" (Rimascca, et al., 2025, p.3).

El objetivo general de este informe es identificar de manera precisa el desarrollo de las habilidades motoras en los estudiantes del grado prejardín de la Institución Educativa Nuevo

Mundo. Para alcanzar esto, se ha diseñado un enfoque de recolección de datos que incluye observaciones directas en el aula, encuestas a docentes y análisis de registros fotográficos durante las actividades lúdicas implementadas. Este proceso permiten no solo cuantificar las habilidades adquiridas, sino también comprender las experiencias individuales de los niños en relación con el juego como herramienta pedagógica. A través de estas métodos, indagamos y confirmamos cómo el juego es un recurso valioso para potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas y nos da respuesta y nos hace entender las distintas necesidades en los entornos educativos,

Uno de los descubrimientos más reveladores de esta exploración es la reciprocidad auténtica entre el uso frecuente del juego en el aula de clases y como mejoraron sus habilidades motoras. Observamos que aquellos niños que participaron activamente en juegos constituidos manifestaron un avance valioso en sus capacidades físicas y sociales, razón por la cual se convierte en una mayor confianza y disfrute en su aprendizaje. Los resultados de este estudio motivan a analizar y explorar en detalle y a fondo el contenido completo del contenido, en el cual se examinarán diversas actividades como “el juego” y su crecimiento y aprendizaje de los niños, de la misma manera se orienta estas actividades a futuros entornos educativos.

Caracterización

El siguiente informe se realizó en la Institución Educativa Nuevo Mundo, ubicada en el municipio de Magangué- Bolívar. Esta institución ofrece atención a niños y niñas en los niveles de preescolar y primaria en jornada matutina. Su infraestructura es de dos pisos, cuenta con aulas amplias y seguras que fomentan el aprendizaje. Sin embargo cuenta con fallencias, el patio donde se recrean los estudiantes es pequeño y, y aunque tiene algunas distracciones como columpios, no tiene el espacio suficiente para que los niños jueguen libre. Por ello la institución, establece horario específico para que los estudiantes disfruten del patio en un tiempo determinado. La institución no cuenta con una sala de informática, lo que impide a los niños tener acceso a recursos tecnológicos (TIC). Otras de los factores que se puede evidenciar es que tiene que salir al parque más cercano para poder practicar educación física, ya que no cuenta con el espacio suficiente.

El grupo de estudio está compuesto por alrededor de 10 niños y 10 niñas, de los cuales tienen entre tres y cuatro años que cursan el grado de prejardín, este grupo constituye la unidad de análisis de la investigación. Los niños están acompañados de una licenciada con el apoyo de una auxiliar, su ambiente es cálido y inspirador. El contexto socioeconómico es estable, la mayoría de esta familia tiene los recursos para brindar a sus hijos una educación sólida, cabe mencionar que esta institución es privada, los padres son una pieza fundamental en este proceso apoyan a sus hijos y refuerzan en casa todo lo aprendido en el aula, muchos de sus padres son profesionales y los acompañan en su proceso.

Se puede evidenciar que los niños en el aula de clases no cuentan con experiencia significativa como el juego, lo que muchas veces pueden limitar su desarrollo y aprendizaje, y además no explotan su imaginación ni tampoco expresar sus emociones a través de actividades

creativas. Esta situación restringe y limita gravemente el desarrollo de habilidades fina, motoras y sociemocionales, por lo que incorporar actividades innovadoras como rondas infantiles, juegos de representación y otras formas de expresión artística podría transformar el aula en un espacio donde florezcan la curiosidad y la creatividad de cada niño. Según Gomez (2024), “El juego les permite experimentar, manipular objetos, plantear hipótesis y poner a prueba sus ideas. De esta manera, el aprendizaje adquiere un significado personal para cada niño, lo que lo hace más significativo y duradero en su desarrollo” (p. 280).

Existen muchos factores en el proceso de aprendizaje integral de los niños, tanto la escuela como la familia juegan un papel crucial. Sin embargo, hay algunos obstáculos que pueden limitar este aprendizaje. Muchas veces en el aula no se valora lo suficiente el juego, lo que hace que se pierda su gran potencial como herramienta de enseñanza. Además, las estrategias que se utilizan para enseñar no siempre son innovadoras, y a menudo no incorporan actividades artísticas o lúdicas que estimulen la creatividad y la participación activa de los niños. Por otro lado, hay aspectos positivos que ayudan a mejorar esta situación.

El apoyo de las familias es fundamental. La mayoría de las familias es de estrato medio están muy comprometidas con la educación de sus hijos. Colaboran con los docentes y ayudan a reforzar lo que aprenden en casa. Incluso si no pueden estar presentes de manera constante, buscan alternativas o recursos externos que aseguren que sus hijos continúen aprendiendo y avanzando en su educación, pero en este caso, se observa un gran compromiso por parte de muchas familias, permitiendo garantizar una educación efectiva para sus hijos.

Planteamiento del Problema

Las niñas y niños del grado prejardín de la Institución Educativa Nuevo Mundo, muestran un gran entusiasmo por jugar e interactuar con sus compañeros. Disfrutan mucho de las experiencias de juego y el aprendizaje en grupo, y se puede ver cómo van avanzando en sus habilidades sociales y de comunicación. Además, su curiosidad por descubrir cosas nuevas brilla a medida que exploran diferentes materiales y construyen nuevos conocimientos durante las actividades diarias.

Sin embargo, en algunos momentos, se nota que no todos están tan interesados en participar en las actividades, ya sean individuales o grupales, que la docente propone para ayudarles a desarrollar sus habilidades cognitivas a través de experiencias cotidianas. Esto representa un desafío que debemos trabajar para fomentar un aprendizaje más completo y enriquecedor para todos los niños.

Actualmente, la docente a cargo de este grupo de niños utiliza estrategias educativas enfocadas en la realización de actividades como el reconocimiento de números y vocales, las cuales se desarrollan a través de la transcripción de contenido del tablero a sus cuaderno, realizar planas, identificar y colorear en laminas impresas. Se reconoce que estas actividades permiten aprendizajes básicos, pero no responden a intereses individuales ni generan experiencias significativas que potencien su desarrollo integral durante el proceso de aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior, resulta fundamental incorporar un elemento clave que contribuya a fortalecer el desarrollo integral de los niños como lo es la implementación del juego como herramienta pedagógica; con el que se espera promover su desarrollo cognitivo, social y emocional, motivándolos a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje. “El juego no solo es una herramienta de diversión, sino que también es una práctica espontánea y relajada

que permite un aprendizaje natural y significativo, transformando las experiencias en el aula y fortaleciendo la motivación de los estudiantes” (Rimascca et al., 2025, p. 3).

Esta investigación busca enfatizar e incorporar el juego como estrategia activa y interactiva, la cual es fundamental para el desarrollo integral de las niñas y los niños durante su proceso de aprendizaje. Si bien es cierto que las actividades que se llevan a cabo dentro del aula favorecen a dicho proceso, pero no son suficientes para que este sea óptimo y eficaz; por lo que se requiere de la implementación de juegos que promuevan experiencias enriquecedoras donde los estudiantes se involucren, participen, experimenten, creen y aprendan mientras exploran en su entorno educativo.

Pregunta de Investigación

¿Cómo la implementación del juego como herramienta pedagógica fomenta el desarrollo de las habilidades motoras en los estudiantes del grado prejardín de la Institución Educativa Nuevo Mundo durante el segundo semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Identificar el desarrollo de las habilidades motoras en los estudiantes del grado prejardin de la institución educativa nuevo mundo mediante la implementación del juego como herramienta pedagógica durante el semestre segundo semestre del 2025

Objetivos Específicos

Identificar las habilidades motoras fundamentales que se puede desarrollar en los estudiantes del grado prejardín de la I. E Nuevo Mundo

Analizar la aplicación de experiencias significativas a través del juego para fomentar el desarrollo de habilidades motoras en los estudiantes.

Valorar un ambiente educativo que considera el juego como una herramienta esencial para el proceso de aprendizaje en la primera infancia

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Durante este estudio, se emplearan conceptos claves como los señalados a continuación: habilidades motoras; juego y desarrollo integral.

En ese sentido las habilidades motoras se refieren a la capacidad de ejecutar movimientos y acciones coordinadas haciendo uso de los musculos del cuerpo. El perfeccionamiento de estas habilidades es esencial durante la primera infancia, debido a que contribuyen a un adecuado desarrollo integral. Desde esta perspectiva, Arias y Vargas (2024) manifiestan que “Las habilidades motoras juegan un papel importante en la vida cotidiana; Por lo tanto, el desarrollo de las habilidades motoras es un aspecto del desarrollo de los niños que debe optimizarse” (p.7). En este sentido, desempeñan un papel esencial en el desarrollo de las experiencias pedagógicas con el grupo de estudio focalizado.

Por su parte, el juego es una actividad inherente al ser humano, que se caracteriza por su carácter satisfactorio y por llevarse a cabo de forma autónoma. Según Gomez (2024), “El juego desempeña un papel fundamental en el aprendizaje y desarrollo integral del niño...” (p.278). De modo que el juego además de potenciar el desarrollo de las habilidades motoras, contribuye a la adquisición de aprendizajes significativos en los niños y niñas. Por lo cual en esta unidad de estudio es fundamental para los procesos educativos durante la primera infancia.

Por otro lado, Muñoz y Ortiz (2025), manifiestan que el desarrollo integral “Hace referencia a la evolución a través del cual los niños y niñas potencian sus dimensiones física, cognitiva, emocional, social y comunicativa” (p.21). Por ende, en este estudio se tendrán en cuenta el diseño e implementación de experiencias que contribuyan significativamente al

fortalecimiento las habilidades de los niños y las niñas del grado prejardín de la Institución Educativa Nuevo Mundo.

Referentes Teóricos

Carmona (2024) señala que “la primera infancia tiene como objetivo adquirir el desarrollo integral de las niñas y niños. Es un período donde se logra la adquisición de destrezas motrices primordiales como caminar, correr, saltar, escalar, trepar, cuadrupedia, reptar y lanzar. Estas surgen por la madurez biológica y por el ejercicio práctico del individuo en el entorno donde se desenvuelve” (p. 11).

Por lo tanto, es fundamental proveer ambientes adecuados donde se fortalezca el desarrollo de las habilidades motoras durante la primera infancia. Un entorno propicio no solo ayuda a perfeccionar los movimientos, sino que también garantiza el óptimo desarrollo físico, cognitivo, social y emocional de los niños y niñas en sus primeros años de vida. Esto les permite alcanzar un adecuado desarrollo integral en esta fase tan crucial.

La primera infancia es considerada la "edad de oro"; es el momento más crítico para estimular las habilidades motoras. En este período, comienza el desarrollo del sistema nervioso, y la estimulación adecuada puede acelerar significativamente el desarrollo de las capacidades motoras (*Arias y Vargas, 2024, p. 3*). Así, ofrecer estímulos adecuados contribuye no solo al oportuno desarrollo de estas habilidades, sino que también ayuda a fortalecer las conexiones neuronales, que son esenciales para el proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, resulta indispensable implementar estrategias en los entornos educativos que fomenten la estimulación de dichas destrezas motoras. Según *Mendoza (2024)*, “el juego se destaca como uno de los lineamientos más importantes de la educación inicial, el cual no solo es visto como una actividad divertida, sino como una estrategia para el aprendizaje y desarrollo,

incluyendo la mejora en la coordinación motora” (p. 15). Este enfoque resalta la importancia del juego como una actividad central en la primera infancia.

El juego es, entonces, una actividad espontánea y simbólica que involucra a los niños y beneficia su desarrollo cognitivo y físico. Potencia sus habilidades y destrezas, además de facilitar la integración y permitir el aprendizaje, ya que los niños pueden transferir lo aprendido a través del juego a otras situaciones, tanto lúdicas como no lúdicas (*Rimascca et al., 2025, p. 3*).

Finalmente, es esencial reconocer la necesidad de incluir el juego en el diseño de experiencias pedagógicas. Incluir el juego en los entornos educativos promueve un aprendizaje significativo y garantiza un óptimo desarrollo integral, creando un ambiente más enriquecedor y equilibrado. “Al proporcionar un entorno seguro y libre de consecuencias, el juego permite a los niños practicar y perfeccionar sus habilidades, promoviendo la creatividad y la búsqueda de soluciones efectivas” (*Gómez, 2024, p. 278*).

Referentes Técnicos

El Ministerio de Educación Nacional facilita las pautas completas que establecen el propósito y la calidad de la educación inicial en Colombia. En las cuales valoran el juego como parte fundamental en el desarrollo de los niños. Además edifica una visión integral sobre los procesos pedagógicos durante la educación inicial, destacando en la importancia de emplear metodologías didácticas y significativas, donde el juego se enfatiza como una actividad esencial.

Debido a que este es considerado un derecho, el cual “debe ser garantizado en todos los entornos en el hogar, en el educativo, de salud y en los espacios públicos. Como derecho garantizado, invita a comprender que la niña y el niño viven en el juego y para el juego...”

(*MEN, 2014, p.16*).

Referentes Legales

La ley 115, promulgada el 8 de febrero de año 1994, se constituye como la Ley General de Educacion en Colombia. Donde se puntualizan de manera clara y detallada los objetivos y principios que orientan el sistema educativo del país. Esta normativa define la estructura que conforman al mismo resaltando la educación de calidad como un derecho primordial enfatizando en aspectos importantes coherentes con la con la misma. Asimismo, la Ley 1804 de 2016, distinguida como Ley de Cero a Siempre, promueve un enfoque integral, asegurando así que el juego sea reconocido como un derecho esencial y pieza fundamental para el proceso de aprendizaje de los niños y las niñas.

Referentes Éticos

En cumplimiento de lo establecido en la *Convención sobre los Derechos del Niño* (ONU, 1989), se enfatiza que los niños deben ser protegidos ante cualquier hecho que atente contra su integridad. Este derecho es fundamental para los asunto de investigación que se llevará a cabo en el entorno educativo.

Se establecerá una reunión para los representante legal de la Institución Educativa Nuevo Mundo, a la cual se convocará con adelanto a los padres y/o acudientes de los niños y niñas que integran el grado prejardín. El propisto de esta reunión es informar sobre el asunto de práctica e investigación que desarrollará la docente en formación del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, como parte de su opción de grado.

Igualmente, se notificará que durante el proceso de las actividades que se van a implentar, por ellos se le solicitaremos su consentimiento para tomar evidencia de fotos y videos para nuestra respectiva evidencias, con fines estrictamente académicos.

Resaltando así que el amparo de los derechos de los niños es esencial para nosotros, garantizando así un ambiente seguro y favorable para su desarrollo. Dentro de este orden de ideas, consideramos que los padres de familia otorgan con voz y el consentimiento de los de sus hijos, reconociendo como padres que juegan un papel primordial en el proceso educativo de sus hijos.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

En el siguiente trabajo emplearemos un enfoque metodológico de tipo casi-experimental, el cual nos proporciona un balance en dos momentos el antes y el después de lo que se va realizar en la cada experiencia, este trabajo de investigación tiene un objetivo clave, que es valorar los efectos que tiene cada experiencia a realizar, permitiendo reconocer los cambios que surgieron en la actividades realizadas

Para poner en marcha estos enfoque, se emplearán diferentes recursos de recolección de datos, donde se implementará encuestas y otros métodos cualitativos, esto nos facilitará la recolección adecuada y justa de la investigación, puesto que se trata de un enfoque casi-experimental, se dispondrá con marcos flexibles que nos ayudará a modificar durante el recorrido de la experiencia, garantizando una exploración profunda.

El tipo de trabajo se caracterizará por ser un “Estudio de caso”, centrado en analizar cuidadosamente un grupo específico del contexto real con el fin de comprender mejor los fenómenos observados.

Este trabajo se vincula con el objetivo principal, lo que busca es analizar el déficit de los niños en el aula de clases a través del juego, al ejecutar el juego como herramienta pedagógica y combinar estas experiencias con movimientos y expresiones, se espera contribuir y fomentar la motricidad fina a través de estos aprendizajes, con el juego buscamos que el aprendizaje de los niños sea casi-experimental, así podemos experimentar y ver la transformación de sus habilidades motoras a través del juego.

Unidad de Análisis

El estudio estará centrado en 20 estudiantes del grado pre-jardín de la I. E nuevo mundo; de los cuales diez (10) son niños y diez son (10) niñas. Estos provienen de familias de núcleos pequeños; cuyo nivel económico es sostenibles y su nivel de formación académico es alto, siendo en su mayoría profesionales y técnico.

Tendremos consentimientos informados por los padres de familia, para asegurar la ética de este trabajo, también contaremos con un reunion con el fin de informarle a los padres cual es el objetivo de nuestro trabajo y le expondremos de que se trata, inmediateamente le solitaremos el permiso y autorización para la participación de los niños en esta actividades, asegundao asi el bienestar de los niños.

Con este grupo de prejardín se evaluarà la falta de experiencia del juego y la morticidad fina en el aula de clases, ya que mediante la observación detectamos esta dificultad, a pesar que viene de un entorno de clase media y una institucion privada, presentan difultad en el desrrollo de las habilidades antes mencionadas. Lo que queremos lograr mediante nuestro proceso es impactar en su desarrollo atraves del juego, para que asi lo puedan aplicar en sus entornos.

Técnicas para la Recolección de Datos

Dicho de otro modo esta investigación, se utilizaròn diferentes técnicas que nos permitieron adquirir información valiosa sobre el desarrollo de habilidades motoras en los niños. Comenzamos con la observación directa, donde interactuaremos con cada uno de los estudiantes mientras jugaban. Esta observación nos diò una imagen clara de cómo se comunican entre ellos y cual es su relación y además observamos sus habilidades motoras en un ambiente lúdico.

De igual manera, ejecutamos pequeñas entrevistas semiestructuradas con padres y maestros. Estos diálogos nos ofrecieròn diversas aspectos sobre las experiencias de los niños

tanto en casa como en la escuela, ayudándonos a identificar mejor su contexto y necesidades educativas. Fomentado así la creatividad a través de actividades con diferentes juegos y otras expresiones artísticas que los niños ejecuten durante las actividades, lo que nos permitirá ver cómo se sienten, trabajan y se expresan en relación al juego.

Utilizaremos diarios de campo y los videos como instrumentales esenciales en este proceso. Capturando momentos significativos donde se esté evidenciando la problemática actual, es decir, la enseñanza tradicional que utiliza la maestra actual, donde están restringiendo el uso del juego en el aula. Esto nos ayudará a planificar estrategias que completen el juego como una parte principal del aprendizaje, sembrando un enfoque más dinámico y participativo.

Por último, emplearemos cuestionarios y pruebas diseñadas específicamente con preguntas que nos faciliten evaluar si las nuevas actividades de juego han conseguido influir positivamente en el desarrollo de habilidades motoras de los niños y en su capacidad de comunicación. Estos instrumentos también nos ayudarán a medir el avance hacia un entorno educativo que aprecie el juego como un instrumento fundamental para el aprendizaje en la primera infancia.

En resumen de este proceso de recolección de datos, esperamos que reconozcan el desarrollo de las habilidades motoras que son fundamentales para los niños, así como considerar el resultado de las experiencias significativas basadas en el juego. Nuestro objetivo es establecer un ambiente educativo donde el juego no solo sea permitido, sino sea parte esencial para el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Categorías para el Análisis de Datos

1. Motricidad:

- **Coordinación ojo-mano:** Implica manejo de objetos, como lanzar y atrapar pelotas o encajar piezas en un rompecabezas.

- **Precisión en la manipulación de objetos:** destreza en manejo de tijeras agarre y control y dibujar con exactitud

2. Socialización:

- **Interacción con pares:** observación del trabajo en equipo y como tiene la capacidad de compartir entre ellos a través de diferentes juegos cooperativos.

- **Resolución de conflictos:** analizar como se desenvuelven en los juegos y como manejan la capacidad de hablar para llegar a un acuerdo a través de sus expresiones.

3. Autonomía:

- **Toma de decisiones:** Evaluaremos y observaremos como cada niño elige los diferentes juegos al momento de los tiempos libres con sus compañeros.

- **Capacidad para iniciar actividades:** Mediante la observación evaluaremos como los niños comienzan a jugar sin autorización de un adulto

4. Habilidades comunicativas:

- **Expresión verbal:** se evaluará la claridad y coherencia de las ideas expresadas por los niños durante el juego y la interacción.

- **Escucha activa:** Observada a través de la respuesta de los niños a las preguntas y comentarios de sus compañeros durante las actividades grupales.

Cada una de estas categorías se fundamenta en los aportes de autores relevantes en la literatura sobre el juego y el desarrollo infantil.

- Arias Macías, L. E., & Vargas Vera, A. E. (2024), afirman que "el juego orientado a objetivos es una forma de juego que se lleva a cabo a través de actividades que se mueven de un

poste a otro continuamente" e indican que este enfoque promueve el desarrollo de elementos motores como la fuerza, durabilidad, agilidad, velocidad, equilibrio y coordinación.

- Gómez, B. J. M. (2024). Sostiene que "el juego actúa como un medio activo de construcción del conocimiento, donde los niños pueden experimentar y descubrir nuevas ideas y conceptos, relacionándolos con su vida y experiencias". Al proporcionar un entorno seguro y libre de consecuencias, el juego les permite practicar y perfeccionar sus habilidades, promoviendo así la creatividad y la búsqueda de soluciones efectivas.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Las experiencias desarrolladas en esta actividad responden de manera directa y coherente a los tres objetivos establecidos, puesto que el primer objetivo está alineado con la experiencia “brincando y cantando” que tiene como propósito reconocer habilidades en los alumnos que requieren fortalecerse. El segundo está relacionado con la actividad titulada “circuito de habilidades”; la cual está diseñada para estimular la participación activa de los estudiantes y fortalecer sus capacidades motrices mientras superan los diferentes desafíos.

Por su parte el tercer objetivo se vincula con la experiencia “Manitos de colores” en donde los niños y las niñas podrán explorar, activar sus sentidos, aprender y divertirse mediante el uso de diversos materiales que les permitirá disfrutar de un entorno lúdico y motivador. En este sentido, Arias y Vargas (2024) señalan que el juego “apoya la expresión de diversión y pensamiento creativo de los niños, ofreciéndoles una nueva experiencia en la exploración” (p.4)

Experimentación

En las diferentes experiencias propuestas e implementadas con los niños y niñas de la Institución Educativa Nuevo Mundo, específicamente dentro del rango de edades de 5 a 6 años fue evidente un alto nivel de interés y una gran participación por parte de los mismos en todas las dinámicas realizadas que estuvieron relacionadas con saltos, coordinación, equilibrio y mucha concentración. Dentro de las cuales, fueron evidentes expresiones como: Señó, ¿eso para que es?, ¡vamos a jugar!, “yo quiero ser el primero”, “señó, yo también quiero hacerlo”, Señó, ¿mañana vamos a jugar otra vez?... manifestando de este modo su disposición de participar y aprender en cada uno de las actividades presentadas, las cuales son elementos esenciales para estimular la motivación, el desarrollo de las habilidades motoras y potenciar el trabajo en equipo.

Montessori (como se cita en Gomez, 2024):

A través del juego, los niños participan de forma activa en su proceso de aprendizaje, explorando y descubriendo el mundo que les rodea. El juego les permite experimentar, manipular objetos, plantear hipótesis y poner a prueba sus ideas. De esta manera, el aprendizaje adquiere un significado personal para cada niño, lo que lo hace más significativo y duradero en su desarrollo. (p.280)

Los niños y las niñas, participaron de forma positiva en los distintos juegos, lo que les facilitó el desarrollo de sus habilidades motoras esenciales para su formación académica y para su vida cotidiana. Durante el desarrollo de estas actividades se fortalecieron aspectos claves vinculados a la participación activa, la exploración, el trabajo en colaborativo, desarrollo psicomotor además de la construcción de distintas experiencias enriquecedoras. Según Gomez (2024), el juego le proporciona a los niños y niñas un ambiente seguro en donde ellos consiguen experimentar, practicar habilidades, solucionar problemas y desarrollan el pensamiento abstracto, a medida que aprenden a autoregularse e interactuar cooperativamente con sus pares.

Identificación de Variaciones

Tras la implementación de las experiencias pedagógicas diseñadas, es posible afirmar que se consiguió consolidar significativamente el desarrollo integral en los niños y las niñas que participaron en dichas actividades. Este avance se hace notorio primeramente en el aumento de la motivación reflejada en cada estudiante por involucrarse y participar en cada uno de los juegos propuestos. asimismo, se observó una disminución del desinterés lo que provocó un ambiente escolar más activo y participativo durante el desarrollo de todas las dinámicas. Dando lugar a el fortalecimiento de vínculos sociales, promoviendo el desarrollo de experiencias significativas y fomentando el desarrollo de habilidades en los niños y las niñas desde la infancia.

Análisis y Discusión

Posteriormente al ejecutar las experiencias pedagógicas de la institución Educativo Nuevo Mundo, se puede determinar que los resultados han sido efectivos en relación con los objetivos planteados. Estos objetivos lo que quería lograr era fomentar las habilidades motoras y comunicativas a través de acciones como el juego, con un único fin de promover el pensamiento crítico en los estudiantes del grado pre jardín. Empleando un enfoque cualitativo, se consiguió alcanzar las experiencias de los niños, e interpretar y examinar las relaciones que tuvieron en el proceso, a través de observación directa y diálogo atento. Cuando iniciamos este proyecto, los niños y niñas del grado pre jardín expresaron gran motivación y intriga por todos los materiales y herramientas que utilizamos para las actividades, realizando preguntas como ¿señal que color es ese? o ¿señal vamos a jugar con eso? Y muchas preguntas más. Asegurando así que los niños participaran de estas actividades, dando prioridad a su voz y a sus acciones, para poder dar significado a la propuesta planteada que es promover la curiosidad y la comunicación.

Igualmente, los niños y las niñas participaron de manera activa en las diferentes actividades planteadas, proporcionando un buen desarrollo de las habilidades motoras ya que son parte fundamental de su desarrollo y formación. Al implementar estas experiencias, se consiguió fortalecer el desarrollo de las habilidades de los niños, estas actividades fueron claves para el crecimiento de sus habilidades y motivación para seguir avanzando. Logramos reducir el desinterés en algunos niños, provocando en ellos un ambiente más acogedor, participativo y dinámico. Permitiendo así aumentar los vínculos tanto dentro de la institución como fuera de ella “integrar el juego en el proceso educativo contribuye significativamente a la mejora del clima escolar, ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades de interacción, cooperación y comunicación, dejando de lado el individualismo y favoreciendo la participación

colectiva...” (Rimascca Rodríguez, I. K., Jara Velarde, G. M., & Contreras Almanza, C. A. 2025, p. 10).

Con base en los resultados obtenidos durante la fase de experimentación, a través de la observación y los conversatorios con los estudiantes de pre jardín, se ha constatado que el juego, como actividad central, generó un alto nivel de motivación, interés y desarrollo del pensamiento crítico. Esto contribuyó a que los niños desarrollaran adecuadamente las habilidades necesarias para su formación académica e interacción social. Las opiniones de los estudiantes reflejan esta experiencia: Vanessa mencionó: “Seño, me gustó jugar c”; Fátima dijo que disfrutó mucho su jugar con usted y con los globos porque tenía muchos colores y Salomé afirmó: “jugar con los números es muy divertido”. Así, podemos concluir que esta etapa de experimentación permitió comprender cómo el juego estimula a los niños y niñas, potenciando sus habilidades.

Asimismo, las representaciones visuales y las narrativas del grupo mostraron cambios significativos en los participantes. Después de la intervención, todos los estudiantes estaban muy motivados por las experiencias vividas. El 100% de ellos expresó que desearían repetir la experiencia, ya que esos juegos le gustaron mucho y querían mostrar en la casa para mostrárselos a sus madres o a algún miembro de su familia. De esta forma, se evidencia un cambio notable en el aspecto ontológico previamente identificado. Además, en el grupo de pre jardín, los niños compartieron sus pensamientos: Liam comentó: “Me gusta brincar y aprender”; Ainara exclamó: “Me gustan mucho todos los juegos que traen”; y Emiliano dijo: “Me gusta aprender los números de esta manera”. Estos comentarios reflejan nuestro objetivo al volver al colegio.

En la mayoría de los estudios relacionados con el juego, se destaca la importancia de desarrollar habilidades creativas y comunicativas. Esto se debe a que estas habilidades funcionan como un canal que permite expresar ideas, sentimientos, emociones, pensamientos y

conocimientos de manera verbal y no verbal. A través de distintas actividades lúdicas, como el juego, la danza o el canto, tanto niños como adultos pueden experimentar una mayor libertad de pensamiento e imaginación. Desde algo tan simple como un garabato hasta la creación de un juego estructurado, se pueden generar una infinidad de apreciaciones basadas en lo que se observa, se siente y se piensa.

Involucrar a los niños en nuevas actividades no es tarea fácil, ya que suelen ser inquietos, curiosos y persistentes al descubrir cosas novedosas. En la institución educativa mencionada, los estudiantes mostraron gran interés por las actividades que proponíamos, lo que generó un poco de bullicio y desorden. Esto llevó a que el tiempo asignado por la docente se redujera aproximadamente en 20 minutos. Aunque no es un período muy extenso, sí influyó en el desarrollo de ciertas partes de las actividades. Por ejemplo, nuestras dinámicas tituladas “Brincando y cantando”, en el marco del “Circuito de Habilidades”, y “Manitos de colores” demostraron que es fundamental incorporar actividades rompehielos antes de implementar experiencias pedagógicas. Esto ayuda a captar la atención de los niños y facilita su introducción a las diversas actividades de manera efectiva.

En muchas instituciones educativas de nuestro país, frecuentemente no le dan importancia al juego en las aulas de clases, lo que se pierden porque es una gran ventaja significativa en los procesos educativos, durante la primera etapa escolar es crucial, ya que estas etapas son claves para su desarrollo, es donde los niños adsorben mayor conocimiento, son una esponja que impregnan todo lo que les enseñan; por lo tanto, cada aprendizaje se vuelve más enriquecido. Mediante el juego, cada niño puede crear su propio aprendizaje al contribuir en su proceso educativo, soltando esa enseñanza tradicional, y promoviendo así su creatividad e imaginación.

Señala “La implementación constante de juegos interactivos dentro del aula permite generar cambios positivos en el aprendizaje, adaptando las metodologías a las necesidades de los estudiantes. Los docentes, como guías del proceso educativo, desempeñan un papel clave en la transformación del estilo de aprendizaje de los niños, ya que aprender jugando es una de las formas más efectivas de alcanzar los objetivos educativos y fortalecer el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes..” (Rimascca Rodríguez, I. K., Jara Velarde, G. M., & Contreras Almanza, C. A. 2025, p. 10).

Podemos concluir y testificar que el juego es esencial en la vida de los niños, ya que siembra en ellos la creatividad, la imaginación ayudando así a mejorar el lenguaje no verbal y el ámbito emocional. Estos elementos son considerados primordiales para incrementar todas las áreas de sus desarrollo. Esto nos lleva a plantear preguntas de investigación como: ¿Cómo fortalecer el desarrollo emocional en las instituciones y centros educativos del país a través de la implementación de experiencias lúdicas que faciliten un desarrollo integral en los niños y niñas? ¿Cómo fomentar la expresión no verbal en las instituciones educativas y centros del país mediante el juego? Dada la importancia del juego, se pueden desarrollar nuevos enfoques como el pensamiento crítico y la incorporación de estas dinámicas en las actividades escolares. Por ello, surge mi pregunta: ¿Cómo la implementación del juego como herramienta pedagógica fomenta el desarrollo de las habilidades motoras en los estudiantes del grado pre jardín de la Institución Educativa Nuevo Mundo durante el segundo semestre del año 2025?

Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos mas significativos de del presente estudio evidencian que al integrar el juego en el desarrollo de las practicas educativas se transforma en un proceso crucial para potenciar las capacidades de los infantes, lo que a su vez propicia aprendizajes significativos con un impacto mas profundo. Dando respuesta a los objetivos establecidos para evaluar el desarrollo motriz de los niños y niñas del grado prejardin de la Institucion Nuevo Mundo; atraves de la planificación y ejecución de actividades lúdicas que estimulen sus habilidades motoras.

La investigación realizada facilito el desarrollo de las habilidades comunicativas, expresivas y sociales en los estudiantes del grado prejardin de esta institución, atraves de una propuesta fundamentada en prácticas académicas innovadoras centradas en el juego. Como resultado se obtuvieron avances significativos los cuales reflejaron en los niños y niñas una mayor motivación, interés, participación activa y un notable progreso en sus habilidades creativas al momento de expresarse, evidenciando el impacto positivo de la experiencias planteadas.

La influencia del juego fue considerable en el grupo de estudio, pues mediante la exploración, , los saltos, el agarre y el canto, los estudiantes de prejardin pudieron interactuar activamente a medida que estimulaban su creatividad, imaginación, expresaban emociones y sentimientos, fortalecían sus habilidades motoras y adquirirían nuevos conocimientos mientras disfrutaban de cada actividad. Sin embargo dichos resultados exhiben que también pudo existir aspectos negativos y poco eficaces para alcanzar los objetivos propuestos, lo cual se limitar en centrar el juego en que que los niños manipularan juguetes sin propósito alguno.

Nuevamente se ratifica la relevancia del juego y su categorización como herramienta primordial para promover el desarrollo de las habilidades motoras, cognitivas y el aprendizaje,

aspectos que se logran manifestar a través de experiencias pedagógicas. Dichos elementos resultan esenciales debido a que transforman la manera de concebir la educación, permitiendo dejar de lado ciertos enfoques tradicionales y aprendizajes poco significativos. Del mismo modo, la importancia dada a esta actividad principal permite acceder a nuevas oportunidades de investigación vinculadas con su impacto al responder de manera positiva ante ciertos trastornos cognitivos y conductuales presentes en los estudiantes.

Según los hallazgos obtenidos en el presente estudio, es evidente que esta clase de experiencias además de contribuir al desarrollo del aprendizaje de los niños y las niñas, también favorecen otros aspectos fundamentales de su desarrollo integral, tales como el ámbito social, sus roles y expresiones. Estas dimensiones, sin duda alguna son elementos claves para la educación durante la primera infancia, puesto que las actividades rectoras también también logran influir positivamente en el ámbito académico, gracias a los muchos beneficios que contribuyen a las distintas áreas del desarrollo. En ese sentido, se hace necesario destacar su integración en los procesos educativos considerando contribuciones específicas como el juego, el cual facilita la adquisición de aprendizajes más significativos gracias a su naturaleza lúdica, mientras que la exploración del medio les permite comprender el mundo que los rodea a medida que se involucran con el mismo.

Para obtener una perspectiva más clara del fenómeno y obtener los objetivos planteados, se pueden incluir diversas variables dentro del ámbito teatral, es decir juegos de roles, lo que conlleva a múltiples beneficios en el desarrollo integral de los infantes. Puesto que el participar en actividades teatrales les permite fortalecer sus habilidades expresivas y lingüísticas, además promueve una mayor concentración y creatividad de los mismos. Lo cual ocurre gracias a la diversidad de representaciones y situaciones que los niños deben afrontar, lo que implica el uso

de sus habilidades motoras tanto finas como gruesas para lograr interpretar los personajes y desempeñarse con éxito dentro del escenario.

Referencias Bibliográficas

- Arias Macias, L. E., & Vargas Vera, A. E. (2024). Mejoras en el aprendizaje orientado a objetivos a través de la actividad del juego y su desarrollo en las habilidades motoras. <https://revistas.um.es/sportk/article/download/602801/357351/2265791>
- Carmona Beltrán, T. D. C. (2024). *Juego y movimiento actividades lúdico-pedagógicas para el desarrollo de habilidades motoras en los niños y niñas de educación inicial*. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/v2-external?opid=qcagk4&recordId=zoxsbhdep5&url=https%3A%2F%2Frepository.unad.edu.co%2Fhandle%2F10596%2F61664>
- Del Niño, C. D. L. D. (1989). Convención sobre los Derechos Niño. https://www.bayefsky.com/issuesresp/lebanon_crc_2006_sp.pdf
- Gómez, B. J. M. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294. <http://eduneuro.com/revista/index.php/revistanuronum/article/view/533>
- Ley 115 de 1994. *Ley General de Educación*. (1994, 8 de febrero). Congreso de la República de Colombia. D.O. No 41214
- Ley 804 de 2016. *Ley de Cero a Siempre*. (2016, 2 de agosto). Congreso de la República de Colombia. D.O. No 49953
- MEN. (2014). Documento N 20. Sentido de la educación inicial.
- Mendoza Rincon, L. P. El arte y el juego como estrategia para el desarrollo de la coordinación motora en niños y niñas del grado preescolar de la sede Educativa Marco Antonio Mancera del municipio de Saravena. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61897>

Muñoz Mieles, M. A., & Ortiz Cañizares, M. (2025). *El modelado con plastilina como estrategia para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de grado Transición de la I.E.D.*

“Néstor Andrés Rangel Alfaro.” <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/v2-external?opid=qcagk4&recordId=noinpdkyvb&url=https%3A%2F%2Frepository.unad.edu.co%2Fhandle%2F10596%2F70614>

Rimascca Rodríguez, I. K., Jara Velarde, G. M., & Contreras Almanza, C. A. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión

sistemática. *Revista InveCom*, 5(4). https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632025000402108&script=sci_arttext

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedumy.sharepoint.com/:f/g/personal/ivbaldovinoc_unadvirtual_edu_co/Epgi3FrWtFDikf57p4vPnABqRYO_xGQwMIM2hW4esjeNA?e=vM9poc