

Imaginación en acción: descubriendo las artes plásticas y visuales

Kriss Dayana Muñoz Quiñones

Laura Valentina Rojas Sanchez

Asesor

Anyi Marcela Rodríguez Torres

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la I.E. Escuela Normal Superior Sede Las Brisas, trabajando con un grupo de 26 niños y niñas de preescolar, primero y segundo grado . El objetivo general fue fortalecer la motricidad fina en la primera infancia a través de experiencias plásticas y visuales, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se puso en juego la variable de experiencias plásticas, reconociendo sus efectos en el desarrollo motriz fino. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que las experiencias artísticas y visuales generan un impacto positivo en el control, coordinación y precisión de los movimientos finos en los niños y niñas.

Palabras clave: Motricidad fina, primera infancia, experiencias plásticas, desarrollo infantil, educación inicial.

Abstract

This document is the result of an exercise of training research, developed as a degree option, which allowed it to reflect on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the higher normal school headquarters, working with a group of 26 first-degree children. The overall objective was to strengthen fine motor skills through plastic and visual experiences, using a qualitative and experimental approach in which the variable of plastic experiences was put into play, recognizing its effects on fine motor development. As of this research exercise, it was concluded that artistic and visual experiences generate a positive impact on the control, coordination and precision of fine movements in children

Keywords: fine motor, early childhood, plastic experiences, child development, initial education.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización.....	9
Planteamiento del Problema.....	13
Pregunta De Investigación	16
Objetivos.....	17
Objetivo General	17
Objetivos Específicos	17
Marcos de Referencia	18
Referentes Conceptuales	18
Referentes Teóricos	21
Referentes Técnicos.....	23
Referentes Legales.....	24
Referentes Éticos	25
Herramientas y Métodos.....	27
Enfoque y Tipo de Estudio.....	27
Unidad de Análisis.....	28
Técnicas para la Recolección de Datos.....	29
Categorías Para El Análisis De Datos.....	32
Resultados	34

Acercamiento de la Población a la Variable	35
Experimentación.....	38
Identificación de Variaciones.....	41
Análisis y Discusión	44
Conclusiones y Recomendaciones	49
Referencias Bibliográficas	52
Apéndices.....	54

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	54
--	----

Introducción

En el escenario educativo, la investigación invita a la reflexión continua del que hacer docente en todas sus fases, así como al mejoramiento constante de la labor pedagógica. Una investigación tiene como propósito dar solución a una problemática identificada o generar un aporte significativo al contexto en el que se desarrolla.

El primer paso en este proceso consiste en formular la pregunta de investigación, la cual orienta el estudio y permite enfocar los esfuerzos hacia la comprensión y transformación de una realidad específica.

En este marco, el presente trabajo se desarrolla con el objetivo de fortalecer la motricidad fina en la primera infancia por medio del arte y el juego donde a través de las experiencias plásticas y visuales se logra reconocer la relevancia de esta habilidad para el desarrollo integral de los niños y niñas. La motricidad fina es fundamental en el ámbito escolar, ya que influye directamente en destrezas como la escritura, el recorte, el coloreado y otras actividades que requieren precisión y coordinación.

Teniendo en cuenta la problemática fundamental que es la estimulación de la motricidad fina y gruesa por medio del arte y el juego, se logra identificar de forma objetiva ante la presente investigación la intencionalidad principal que es fortalecer la motricidad fina en los niños y niñas de grado primero de la Escuela Normal Superior Sede Las Brisas teniendo en cuenta las acciones pedagógicas (experiencias plásticas y visuales).

Para lograrlo, se adoptó un enfoque cualitativo y experimental, implementando actividades como pintura, modelado, collage y ensamble de materiales reciclados. La recolección de datos se realizó mediante observación directa, diarios de campo y análisis de las producciones

artísticas, lo que permitió documentar la evolución de las habilidades motrices de los participantes.

Entre los principales hallazgos se evidenció una mejora notable en la coordinación, precisión y control de los movimientos finos, así como un aumento en la motivación y participación de los estudiantes en las actividades escolares. Estos resultados confirman que las experiencias plásticas y visuales representan una estrategia efectiva para potenciar la motricidad fina en la primera infancia. Se invita al lector a profundizar en el presente informe para conocer en detalle la metodología utilizada, el proceso de intervención y los logros alcanzados.

Caracterización

En dicha caracterización se da a conocer la identificación de cualidades, habilidades, actitudes, competencias, paradigmas, modelos mentales, juicios, emociones y creencias que se dan se dan en los diversos escenarios pedagógicos velando por la Diversidad y la Interculturalidad de infancias.

La investigación reconoce como problemática central las limitaciones en el desarrollo psicomotor de algunos estudiantes de segundo grado en la Escuela Normal Superior Sede Las Brisas, donde cuatro niños presentan dificultades en la motricidad gruesa correr, mantener el equilibrio y saltar y en la motricidad fina agarre del lápiz, trazos, recorte, rasgado y amarre de cordones, lo que afecta su desempeño académico, su autonomía y su participación escolar. A través de la metodología de observación, se pudo identificar de manera directa cómo estas dificultades influyen en las rutinas cotidianas y en las interacciones con sus pares, evidenciando la necesidad de intervenciones oportunas. De acuerdo con Creswell (2014), la investigación cualitativa permite explorar los significados que los niños atribuyen a sus experiencias en el entorno natural, lo que en este caso aporta comprensión a las dinámicas escolares y familiares que condicionan su desarrollo.

En este sentido, es fundamental reflexionar sobre la importancia del entorno, ya que la limitada estimulación en el hogar producto de las largas jornadas laborales de los padres y la sobreexposición a pantallas reduce las oportunidades de juego, movimiento y socialización, mientras que un entorno escolar enriquecido puede compensar estas carencias. A esto se suman los aspectos de infraestructura, puesto que contar con espacios amplios, seguros y adecuados para el movimiento y la exploración favorece el desarrollo psicomotor, mientras que la falta de recursos físicos limita la implementación de estrategias lúdicas efectivas. Por ello, atender esta

problemática no solo contribuye al bienestar presente de los niños, sino que también fortalece su preparación para la vida adulta, al garantizar aprendizajes más equitativos, mayor autonomía, confianza y un desarrollo integral que articule lo académico, lo social y lo emocional.

El grupo participante de la investigación está conformado por veintiséis niños y niñas de primer grado, con edades entre seis y siete años, la mayoría de ellos provenientes de hogares en los que uno o ambos padres trabajan durante la jornada escolar, lo que los deja al cuidado de abuelos u otros familiares. Estos estudiantes comparten características como entusiasmo por el juego, curiosidad por el entorno y disposición para participar en actividades grupales, aunque se evidencia diversidad en el desarrollo de sus habilidades motrices finas, aspecto central de la presente investigación. La docente de acompañamiento de prácticas genera un ambiente de confianza y afecto, permitiendo que los niños se identifiquen a través de dinámicas sobre sus gustos, temores y aspiraciones, fortaleciendo así la construcción de identidad.

Entre las actividades rectoras se destacan la hora del cuento, la creación de relatos vinculados a proyectos de exploración del medio, las salidas pedagógicas y el uso de preguntas que estimulan la observación y la comprensión del entorno, lo cual favorece la interacción y el equilibrio grupal. Sin embargo, se identifican problemáticas específicas: tres niños con serios problemas de comportamiento y cuatro con rezagos en motricidad fina, quienes reciben atención de psicología, terapia del lenguaje y terapia ocupacional. Como señalan Cabrera y Dupeyrón (2019), la motricidad fina comprende movimientos pequeños y precisos que dependen de la tercera unidad funcional del cerebro, asociada a la regulación de emociones y a la verificación de la actividad mental, lo que explica la importancia de intervenir en este ámbito. Las relaciones entre la docente y los niños son cercanas y empáticas, aunque se enfrentan a retos derivados de las dinámicas familiares, que en algunos casos dificultan la convivencia escolar. Los padres, al

matricular a sus hijos, adquieren un compromiso activo en talleres y reuniones, participando en la caracterización del grupo para identificar y atender las dificultades.

En este marco, se resalta la relevancia de documentar las experiencias pedagógicas, ya que ello permite a los maestros reflexionar sobre su práctica, diseñar nuevas estrategias, involucrar a diversos actores, fortalecer las intencionalidades pedagógicas y enriquecer los procesos de aprendizaje. De esta manera, cada acción y análisis realizado se traduce en una mejora de las propuestas educativas y en la consolidación de experiencias significativas que potencian el desarrollo integral de los niños.

Las demandas de aprendizaje del grupo se orientan principalmente al fortalecimiento de la motricidad fina, indispensable para mejorar el desempeño académico en tareas que requieren precisión y coordinación, como la escritura, el recorte y el coloreado. Al mismo tiempo, resulta necesario potenciar la creatividad, la atención y la concentración de los estudiantes mediante estrategias pedagógicas que integren el juego, la exploración artística y experiencias significativas que trasciendan la repetición mecánica, dado que las prácticas actuales, en muchos casos centradas en técnicas repetitivas, limitan el desarrollo integral y reducen las oportunidades para estimular la imaginación y la autonomía.

En este sentido, Doval (2006, citado en Ramos Galarza, 2016) afirma que “toda idea creativa necesita tiempo de diseño y luego de un esfuerzo sostenido para su implementación” (p. 25), lo cual resalta la importancia de propuestas pedagógicas planificadas e innovadoras, sostenidas en el tiempo para generar un verdadero impacto en el aprendizaje y desarrollo infantil. A este panorama se suma el contexto sociofamiliar, pues la mayoría de los estudiantes proviene de estratos socioeconómicos bajos y sus padres deben asumir largas jornadas laborales, lo que limita el acompañamiento en los procesos formativos. Esta situación provoca que el cuidado

recaiga en familiares como los abuelos o que los niños permanezcan largos periodos frente a pantallas, reduciendo así las oportunidades de juego activo, socialización y estimulación motriz. Estas condiciones influyen directamente en el desarrollo integral, afectando tanto la motricidad fina y gruesa como la autonomía y la interacción social, dimensiones esenciales en la primera infancia para garantizar aprendizajes significativos y una formación equilibrada.

Entre los factores contextuales que afectan el aprendizaje de los estudiantes se encuentran las limitaciones económicas de las familias, que restringen el acceso a materiales educativos y artísticos de calidad; las altas cargas laborales de los padres, que reducen el acompañamiento escolar en el hogar; y las condiciones sociales de la comunidad, marcadas por problemáticas como la inseguridad y la falta de espacios públicos adecuados para el juego y la recreación.

Estas variables inciden de manera directa en el ritmo de aprendizaje, limitan las oportunidades de exploración y socialización, y evidencian la necesidad de implementar propuestas pedagógicas innovadoras que respondan tanto a las realidades como a las potencialidades de los niños. En este sentido, Ander-Egg (1986) recuerda que “lo que hoy denominamos investigación se inició de una manera embrionaria en el momento en el que el hombre se enfrentó a problemas y, frente a ellos, comenzó a interrogarse sobre el por qué, el cómo y el para qué, es decir, cuando empezó a indagar sobre las cosas” (p. 48), lo que resalta la importancia de indagar en el contexto específico para generar respuestas educativas pertinentes y transformadoras.

Planteamiento del Problema

Niños de Preescolar 2 en la Escuela Las Brisas (Neiva) tienen rezagos en motricidad gruesa (equilibrio, coordinación, correr) y fina (agarre, trazo, recorte), lo que afecta su autonomía, socialización y rendimiento escolar. La investigación propuesta usa un enfoque factorial mixto, bajo un paradigma positivista, que acepta medición objetiva, pero reconoce los límites del conocimiento. Se identifica como causas la falta de estimulación familiar y el exceso de pantallas, mientras que el juego y las actividades físicas mejoran desempeño motor y emocional. La solución: estrategias pedagógicas innovadoras basadas en el juego y la participación de las familias, para reforzar psicomotricidad e inteligencia emocional y asegurar desarrollo integral.

La metodología pedagógica de exploración es clave para potenciar la autonomía, la creatividad, la comunicación y la identidad en la primera infancia mediante el juego, la literatura, las artes y las TIC. En el grupo de preescolar estudiado, cuatro niños presentan rezagos psicomotores en motricidad gruesa y fina que afectan su desempeño académico, social y cotidiano. La escasa estimulación en casa y la exposición a pantallas reducen las experiencias motrices y sociales necesarias. En contraste, quienes participan en deportes y actividades extracurriculares muestran mejores desempeños. Se propone implementar juegos de coordinación, circuitos motores, modelado con plastilina y actividades de recorte y ensartado para fortalecer la motricidad fina y gruesa. También incluir dramatizaciones, lecturas compartidas y juegos musicales para estimular el lenguaje, la expresión y la creatividad. El uso de recursos digitales interactivos puede favorecer la atención, la memoria y la coordinación ojo-mano. Involucrar a las familias en talleres de juego y actividades artísticas fortalecerá el vínculo afectivo y la estimulación en el hogar. Estas acciones buscan cerrar la

brecha pedagógica y garantizar aprendizajes más equitativos e integrales. Como señalan Córdova et al. (2017), las estrategias lúdicas combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Su aplicación mejora la sociabilidad, la creatividad y promueve una formación científica, tecnológica y social.

La investigación se desarrolla en la Escuela Normal Superior Sede Las Brisas, en la comuna 7 de Neiva (Huila), con un grupo de veintidós niños y niñas de Preescolar 2, entre cinco y seis años, quienes se encuentran en una etapa decisiva para el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa, habilidades esenciales para la exploración, el aprendizaje y la autonomía en la primera infancia. En este contexto, se identificó que algunos estudiantes presentan dificultades en su desarrollo psicomotor, lo que repercute en su desempeño académico y social y genera una brecha pedagógica respecto a sus compañeros. Para responder a esta problemática, se plantea la incorporación de estrategias pedagógicas innovadoras basadas en el juego y la exploración activa, con mediación de las TIC y la participación de las familias, pues estas permiten mejorar de manera significativa el desarrollo psicomotor y socioemocional de los niños, contribuyendo a un aprendizaje integral y equitativo.

Tal como lo afirma Tonucci (1999), el adulto que busca contagiar actitudes de investigación en los niños como la necesidad de discutir, profundizar, hallar soluciones, poner en práctica conocimientos y explorar nuevos caminos debe vivir estas actitudes en su propia vida, transformando su práctica educativa en un proceso reflexivo y dinámico que se adapta a la realidad sin fórmulas preestablecidas. De esta manera, la investigación propone que la combinación de metodologías lúdicas y el acompañamiento familiar no solo fortalece la psicomotricidad, sino que también impulsa un desarrollo integral que articula lo cognitivo, lo social y lo emocional, formando niños más seguros, autónomos y participativos.

La investigación reconoce como problemática central las limitaciones en el desarrollo psicomotor de algunos estudiantes de Preescolar 2 en la Escuela Normal Superior Sede Las Brisas, donde cuatro niños presentan dificultades en la motricidad gruesa como correr, mantener el equilibrio y saltar y en la motricidad fina como el agarre del lápiz, los trazos, el recorte, el rasgado y el amarre de cordones, lo que afecta su desempeño académico, su autonomía y su participación escolar.

De acuerdo con Creswell (2014), la investigación cualitativa permite explorar y comprender los significados que los individuos o grupos atribuyen a los fenómenos sociales, interpretando los sentidos que emergen en el entorno natural y comunicándose a través de narrativas flexibles, lo que aporta un marco pertinente para el análisis de esta situación. No obstante, los rezagos observados evidencian que no todos los niños acceden a estas experiencias en condiciones equitativas, siendo factores determinantes la escasa estimulación en el hogar, las largas jornadas laborales de los padres y el uso excesivo de pantallas, que limitan el juego y la actividad física necesaria para el desarrollo infantil. En este sentido, abordar esta problemática resulta esencial, ya que no solo contribuye a mejorar la calidad de vida y el bienestar presente de los niños, sino que también los prepara para enfrentar la vida adulta con mayor autonomía y equilibrio emocional, garantizando aprendizajes más equitativos, fortaleciendo su desarrollo integral y promoviendo una participación activa y significativa en los contextos educativos y sociales.

Pregunta De Investigación

¿De qué manera la implementación de estrategias lúdicas basadas en el juego incide en el desarrollo socio afectivo y la motricidad fina de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Normal Superior de Neiva durante el tercer y cuarto periodo académico?

Objetivos

Objetivo General

Estimular y el analizar el desarrollo socio afectivo y fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Normal Superior de Neiva durante el tercer y cuarto periodo académico, mediante la implementación de estrategias lúdicas basadas en la actividad rectora del juego.

Objetivos Específicos

Identificar el nivel de desarrollo socioafectivo y la motricidad fina que presentan los estudiantes de segundo grado, teniendo en cuenta el inicio del proceso investigativo.

Analizar el desarrollo socio afectivo y fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Normal Superior de Neiva durante el tercer y cuarto periodo académico, mediante la implementación de estrategias lúdicas basadas en la actividad rectora del juego.

Diseñar y proponer diversas estrategias lúdicas en el aula (ejercitar la pinza digital y la coordinación mano-ojo,), promoviendo la participación activa y la interacción entre los estudiantes.

Evaluar los avances alcanzados en el desarrollo socioafectivo y la motricidad fina y la destreza manual, mediante la precisión y coordinación de movimientos finos de los estudiantes, donde la observación y el registro sistemático permitirá mayor la evaluación tras la aplicación de las estrategias propuestas.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Las estrategias lúdicas constituyen un recurso pedagógico esencial para el fortalecimiento de la motricidad fina y el desarrollo socio afectivo en la infancia, pues permiten estimular la coordinación visomotora, la precisión manual y, al mismo tiempo, favorecer la expresión de emociones, la autonomía y la interacción social (Quispe Morales, 2021; Catalán Cueto, 2020). Estos procesos deben analizarse de manera coherente con las categorías planteadas en la investigación, de forma que la práctica pedagógica pueda ajustarse a las necesidades del contexto (Ramos Galarza, 2016; Matos Columbié & Matos Columbié, 2010). Asimismo, la investigación educativa requiere de una base ética y responsable que garantice la integridad científica y el respeto a la dignidad de los estudiantes (Duque Ortiz et al., 2023), y debe construirse a partir de problemáticas reales del contexto escolar para asegurar pertinencia y aplicabilidad (Zapata, 2005).

El desarrollo socioafectivo se entiende como el proceso mediante el cual los niños fortalecen competencias emocionales y sociales que les permiten comprender sus propias emociones, expresar sentimientos, regular conductas y establecer relaciones interpersonales positivas. Dicho desarrollo está directamente vinculado con la capacidad de los estudiantes para integrarse en la vida escolar y construir aprendizajes significativos, ya que favorece la convivencia, la empatía y la resolución pacífica de conflictos (Bisquerra, 2009).

Desde la perspectiva educativa, el desarrollo socioafectivo no se limita a las emociones individuales, sino que abarca la interacción con los demás y la creación de un clima escolar armónico. En este sentido, se constituye en un eje transversal del proceso formativo, dado que

influye en la motivación, la autoestima y la participación activa de los niños en las dinámicas pedagógicas.

El desarrollo socioafectivo en la infancia hace referencia a la adquisición progresiva de habilidades para reconocer, expresar y regular las emociones, así como para establecer relaciones positivas con los demás. Este proceso es fundamental porque influye directamente en la autoestima, la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos, competencias esenciales para el aprendizaje y la vida en sociedad. Según Guerrero (2015), la relación con el otro es constitutiva de la identidad del sujeto, ya que es en el vínculo donde se construye la noción de sí mismo y se desarrolla la capacidad de alteridad. En el contexto escolar, el juego como actividad rectora favorece la interacción entre pares, el respeto por las normas, la tolerancia a la frustración y la expresión de emociones, lo que contribuye a fortalecer el desarrollo socioafectivo. Por ello, implementar estrategias lúdicas que promuevan el trabajo en equipo, la comunicación asertiva y la resolución colaborativa de problemas resulta clave para crear ambientes de aprendizaje emocionalmente seguros y socialmente enriquecedores, donde los niños puedan construir vínculos significativos y desarrollar habilidades emocionales que potencien su bienestar y su rendimiento académico.

De acuerdo con los conceptos investigados podemos recalcar que la motricidad fina, es la capacidad que tiene el niño, para realizar actividades óculo-manuales y óculo-prédica que le permiten sincronizar los movimientos de los ojos, las manos y los dedos al relacionarlos con un objeto. Así mismo, como Bécquer (1999) asume el concepto de motricidad fina como «la armonía y precisión de los movimientos finos de los músculos de las manos, la cara y los pies». (p.38) En relación con lo anterior, se puede decir que el autor destaca la importancia de la coordinación y la precisión en el control motor de las acciones realizadas por estas partes del

cuerpo. Esto incluye actividades como escribir, dibujar, abotonar, manipular objetos pequeños y realizar gestos faciales, entre otros. La capacidad de realizar estas acciones de manera precisa y coordinadas es fundamental para llevar a cabo una variedad de tareas cotidianas y actividades específicas.

El desarrollo socioafectivo se potencia cuando se promueven experiencias lúdicas que permitan a los niños identificar y expresar sus emociones, interactuar de forma respetuosa con sus compañeros y resolver conflictos de manera colaborativa. Según Guerrero (2015), la relación con el otro es constitutiva del sujeto y es a través del vínculo que se construye la identidad y la capacidad de reconocer la alteridad. Bajo esta perspectiva, el aula debe convertirse en un espacio seguro y estimulante que favorezca tanto la expresión emocional como el trabajo en equipo, fortaleciendo la empatía y la comunicación, como lo son los juegos cooperativos, dramatizaciones y juegos de roles, rincón de las emociones, talleres artísticos colaborativos y asambleas de aula.

La estimulación del desarrollo infantil en estudiantes de segundo grado requiere integrar propuestas pedagógicas lúdicas que promuevan, de manera simultánea, el fortalecimiento de la motricidad fina y el desarrollo socioafectivo. De acuerdo con Langon (2021), el aprendizaje significativo surge cuando el niño es reconocido como sujeto activo que construye conocimiento a través de la interacción con el entorno y con los otros. Bajo este enfoque, el juego se convierte en una herramienta clave para generar experiencias integrales que estimulen todas las dimensiones del desarrollo.

En el plano socio afectivo, se pueden implementar juegos cooperativos, actividades de dramatización y dinámicas de expresión emocional que fortalezcan la empatía, la comunicación asertiva, la autorregulación y el respeto por las normas y acuerdos de convivencia. Estas

experiencias fomentan el trabajo en equipo, el reconocimiento de las emociones propias y ajenas, y la resolución pacífica de conflictos, habilidades esenciales para su adaptación social y escolar.

En cuanto a la motricidad fina, se propone el uso de juegos de ensamble (bloques, legos, rompecabezas), actividades gráficas (dibujo libre, coloreado, caligrafía creativa), manualidades (recortes, rasgado, modelado con plastilina) y estaciones de motricidad con pinzas, cuentas o cordones, que favorecen el fortalecimiento de la coordinación ojo-mano, la precisión en el agarre y la destreza en los movimientos finos.

La clave está en que estas actividades no se desarrollen de manera aislada, sino integradas en proyectos pedagógicos significativos, con mediación de las TIC y participación activa de las familias, para que los aprendizajes sean coherentes y sostenibles. Así, se propicia un entorno educativo que estimula de forma armónica el desarrollo integral, atendiendo a la vez lo socioafectivo y lo psicomotor, y dando respuesta a la pregunta de investigación planteada

Referentes Teóricos

El presente apartado tiene como propósito analizar las principales teorías y estudios que fundamentan la investigación, con el fin de otorgar un sustento académico sólido al enfoque metodológico y a las decisiones tomadas. Los referentes teóricos permiten comprender cómo la variable de estudio se ha abordado en distintos contextos, así como identificar tendencias, aportes y limitaciones en la producción científica. A su vez, contribuyen a relacionar los objetivos de la investigación con un marco conceptual coherente que fortalezca el análisis de los resultados.

En primer lugar, desde la perspectiva de Erikson (2000), el desarrollo socioafectivo se comprende como un proceso que atraviesa diferentes etapas psicosociales, en las cuales los niños deben resolver conflictos internos vinculados a la confianza, la autonomía y la iniciativa. Este

planteamiento resulta pertinente, ya que resalta la importancia de generar ambientes educativos que promuevan la seguridad emocional, el trabajo colaborativo y la formación de una identidad positiva. De este modo, se reconoce que el juego, como actividad rectora, se convierte en un recurso que permite a los niños afrontar y superar dichos retos evolutivos dentro del contexto escolar.

Por otro lado, Le Boulch (2001), desde la educación psicomotriz, sostiene que el desarrollo motor constituye la base sobre la cual se construyen los aprendizajes escolares, ya que el movimiento permite integrar lo afectivo, lo cognitivo y lo social en experiencias significativas. En este sentido, la motricidad fina se reconoce como un pilar fundamental para la adquisición de destrezas como la escritura, el dibujo y la manipulación de materiales, lo cual fortalece la autonomía del niño y favorece su desempeño académico. Así, se evidencia la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que, a través del juego, potencien la coordinación manual y la exploración activa del entorno, articulando la dimensión corporal con el proceso formativo integral.

El desarrollo socioafectivo y la motricidad fina en la primera infancia constituyen dimensiones fundamentales para el aprendizaje integral, y su estimulación mediante estrategias lúdicas representa un eje clave de intervención pedagógica. Según Quispe Morales (2021), “las estrategias lúdicas influyen de manera significativa en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años del nivel de educación inicial”, lo que evidencia el papel del juego como actividad rectora para potenciar habilidades motrices que, además de favorecer el desempeño académico, promueven la autonomía y la participación activa en el entorno escolar.

Por su parte, Catalán Cueto (2020) plantea que la investigación-acción se configura como una estrategia efectiva para que los docentes revisen, reflexionen y transformen su práctica

pedagógica, ajustándola a las necesidades reales de sus estudiantes. Esta perspectiva permite que el diseño de actividades lúdicas y socioemocionales se fundamenta en la observación continua y en la participación activa de los niños, promoviendo aprendizajes significativos.

Desde una perspectiva metodológica, Ramos Galarza (2016) enfatiza que la formulación adecuada de la pregunta de investigación es esencial para direccionar el proceso investigativo y responder de manera pertinente a las problemáticas detectadas, en este caso, el desarrollo socioafectivo y motriz en los estudiantes. Finalmente, Zapata (2005) resalta la importancia de seleccionar un tema de investigación pertinente y contextualizado, que parta de las necesidades reales del entorno educativo, como punto de partida para construir soluciones pedagógicas innovadoras que generen un impacto significativo en la formación infantil.

Referentes Técnicos

El MEN, en su Documento N.º 22: El juego en la educación inicial, señala que “el juego es reflejo de la cultura, de las dinámicas sociales de una comunidad y a través de él, las niñas y los niños representan las construcciones y desarrollos de su vida y contexto” y lo presenta como una orientación pedagógica esencial para el nivel inicial, donde se promueven ambientes lúdicos que favorecen la motricidad, la interacción social y el desarrollo emocional.

La UNESCO reconoce la primera infancia y los primeros años de la educación básica como una etapa clave para el desarrollo integral de los niños, resaltando que el aprendizaje debe estar centrado en el niño y sustentado en metodologías activas y participativas. De acuerdo con la UNESCO (2010), las experiencias educativas tempranas deben promover el desarrollo cognitivo, socioemocional, físico y del lenguaje de manera integrada, priorizando ambientes de aprendizaje seguros, inclusivos y estimulantes que favorezcan el juego, la exploración y la interacción social

Asimismo, la UNESCO (2016) enfatiza que el juego constituye una actividad esencial para el aprendizaje en la infancia, pues permite desarrollar la imaginación, la creatividad, la autorregulación emocional, la motricidad fina y gruesa, y las habilidades de resolución de problemas. Desde esta perspectiva, el juego debe ser considerado no solo como un momento recreativo, sino como una herramienta pedagógica central para promover aprendizajes significativos y equitativos.

En concordancia, la UNESCO (2021) señala que fortalecer el desarrollo socioemocional desde la escuela es indispensable para garantizar el bienestar y la salud mental infantil, destacando la importancia de generar vínculos positivos, fomentar la empatía y el respeto, y brindar oportunidades para la expresión emocional a través de actividades artísticas, cooperativas y lúdicas. Estas orientaciones permiten comprender que la implementación de estrategias basadas en el juego puede impactar de manera simultánea en el desarrollo socioafectivo y motriz, favoreciendo así el aprendizaje integral y la inclusión educativa de todos los niños.

Referentes Legales

El marco legal colombiano respalda la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego para fortalecer el desarrollo socio afectivo y la motricidad fina en la infancia. La Constitución Política de Colombia (1991) establece en sus artículos 44 y 67 que los derechos de los niños prevalecen sobre los de los demás y que la educación debe orientarse al pleno desarrollo de la persona, lo que fundamenta la necesidad de ambientes escolares que promuevan el juego como vía para el desarrollo integral. En concordancia, la Ley 115 de 1994 resalta que en la educación inicial y básica se debe garantizar un desarrollo armónico que abarque las dimensiones socio afectivas, cognitivas y motrices, dando soporte al uso de estrategias lúdicas que potencien la motricidad fina. Por su parte, el Decreto 2247 de 1997 reglamenta la educación

preescolar y reconoce al juego como actividad rectora que favorece el desarrollo físico, afectivo y social de los niños, conectando directamente con la pregunta de investigación al destacar la importancia del juego en la formación temprana. De igual modo, la Ley 1098 de 2006 (Código de Infancia y Adolescencia) garantiza el derecho de los niños a una educación de calidad que fomente la participación, el afecto y el respeto por su desarrollo integral, reforzando la dimensión socio afectiva del aprendizaje a través de dinámicas lúdicas. Finalmente, la Resolución 1730 de 2004 del Ministerio de Educación Nacional enfatiza el juego como estrategia fundamental para potenciar el desarrollo infantil desde los primeros años de vida, lo cual conecta con la investigación al evidenciar cómo la práctica lúdica constituye una herramienta clave para promover aprendizajes significativos y sostenibles en el aula.

Referentes Éticos

El desarrollo socio afectivo y la motricidad fina en estudiantes de segundo grado exige un compromiso ético basado en el respeto a los derechos de los niños, la equidad y el bienestar integral. La UNESCO (2010) señala que toda intervención educativa debe darse en entornos seguros, inclusivos y libres de discriminación, mientras que la UNESCO (2021) resalta la importancia de que los docentes desarrollen competencias socioemocionales para fomentar relaciones pedagógicas empáticas y respetuosas. En Colombia, la Ley 1098 de 2006 (Código de Infancia y Adolescencia) establece el interés superior del niño, lo que implica garantizar su dignidad y participación en los procesos educativos. A su vez, el Comité de Ética de la Investigación de la UNAD (Duque Ortiz et al., 2023) destaca la necesidad de consentimiento informado, confidencialidad y protección frente a riesgos físicos, emocionales o psicológicos. En conclusión, los referentes éticos de esta investigación buscan salvaguardar los derechos de los

niños y promover un desarrollo integral, asegurando que las estrategias lúdicas se implementen con responsabilidad, equidad e integridad científica.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Esta investigación adopta un enfoque mixto, integrando lo cualitativo y lo cuantitativo para comprender e interpretar, por un lado, los cambios en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes y, por otro, medir los avances en la motricidad fina tras la implementación de estrategias lúdicas basadas en el juego.

Desde el enfoque cualitativo, se analizan las experiencias, emociones e interacciones de los estudiantes en su contexto escolar real, empleando técnicas como la observación, las entrevistas semiestructuradas y el diario de campo. Esto permite comprender los significados construidos a partir del juego, tal como proponen Catalán Cueto (2020) y Matos Columbié (2010), quienes resaltan el valor de la comprensión profunda de los fenómenos educativos.

En cuanto al enfoque cuantitativo, se aplican pruebas pedagógicas, listas de cotejo y rúbricas para registrar y comparar el desarrollo de habilidades motrices antes y después de la intervención.

El tipo de estudio es una investigación acción pedagógica, de carácter descriptivo y exploratorio, centrada en un estudio de caso: los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Normal Superior de Neiva, durante el tercer y cuarto periodo académico. Esta metodología permite al docente intervenir, observar y ajustar su práctica, generando aportes significativos a la reflexión pedagógica.

El análisis combina métodos cualitativos (categorización de observaciones y entrevistas) y cuantitativos (comparación de resultados), con el fin de ofrecer una visión integral del impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de los estudiantes.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis será el grupo de estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Normal Superior de Neiva – Huila. Este grupo constituye el foco principal de la investigación y se centra en las habilidades de desarrollo socioafectivo y motricidad fina que se evidencian durante la implementación de estrategias lúdicas basadas en el juego en el contexto escolar. Asimismo, se observa la efectividad de esta metodología como herramienta pedagógica para favorecer la interacción, la cooperación, la autorregulación emocional y la creatividad de los estudiantes.

Catalán Cueto (2020) señala que “la investigación acción permite al docente reflexionar críticamente sobre su práctica pedagógica y transformarla en función de las necesidades del contexto educativo” (p. 7).

De esta manera, el análisis se enfoca en identificar cómo las dinámicas lúdicas influyen en la participación activa de los niños, en la consolidación de sus vínculos sociales y en la mejora de las destrezas motoras finas que requieren precisión, coordinación y control. La unidad de análisis, entonces, permite obtener información valiosa sobre el impacto del juego como actividad rectora en la infancia, contribuyendo a la comprensión integral del proceso educativo dentro del aula de clase.

La unidad de análisis está compuesta por los niños y niñas de segundo grado, observados en el contexto escolar, a través de la implementación de actividades lúdicas que buscan fortalecer tanto lo socio afectivo como lo motriz.

Quispe Morales (2021) afirma que “el empleo de estrategias lúdicas constituye un medio eficaz para potenciar la motricidad fina de los niños en edad escolar, fortaleciendo a la vez su desarrollo integral” (p. 12).

Técnicas para la Recolección de Datos

Objetivo General:

Evaluar de qué manera la implementación de estrategias lúdicas basadas en el juego incide en el desarrollo socio afectivo y la motricidad fina de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Normal Superior de Neiva durante el tercer y cuarto periodo académico.

Objetivos Específicos:

Objetivo 1. Analizar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes.

Objetivo 2: Examinar cómo las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes

Relación Técnica:

Para abordar estos objetivos, la investigación empleará técnicas cualitativas y cuantitativas, ya que se trata de evaluar tanto el comportamiento (socio afectivo) como habilidades motrices (motricidad fina). Las técnicas y los instrumentos estarán enfocados en observar, medir e interpretar las interacciones de los estudiantes durante las actividades lúdicas.

De acuerdo con Quispe Morales (2021), “el juego se convierte en una estrategia pedagógica esencial para estimular la motricidad fina y favorecer el desarrollo integral de los niños” (p. 10).

Instrumentos: Aplicación y Modalidades

Instrumentos de recolección de datos:

Observación Directa (registro cualitativo)

Objetivo: Obtener información sobre las interacciones sociales y las habilidades motrices de los estudiantes durante las actividades lúdicas.

Momento de aplicación: Durante las sesiones de juegos lúdicos, se hará observación en tiempo real para registrar comportamientos y habilidades.

Frecuencia: Observación continua a lo largo de las sesiones de juego, al menos una vez por semana.

Modo de registro: Se utilizará una lista de cotejo y notas de campo. Esto permitirá identificar el progreso en la motricidad fina (como agarre de objetos, movimientos coordinados) y en las interacciones sociales (como cooperación, expresión de emociones, comunicación).

Cuestionarios (registro cuantitativo y cualitativo)

Objetivo: Medir de manera más sistemática el impacto en el desarrollo socioafectivo y motriz de los estudiantes.

Momento de aplicación: Al inicio y al final de la implementación de las estrategias lúdicas, para comparar la evolución.

Frecuencia: Pre y post intervención (al inicio del tercer periodo y al final del cuarto).

Modo de registro: Cuestionarios de autoevaluación para los estudiantes (si es adecuado para su edad) o encuestas a maestros y padres sobre el comportamiento y las habilidades observadas en los niños.

Entrevistas semiestructuradas (registro cualitativo)

Objetivo: Profundizar en las percepciones de los docentes y padres sobre cómo las actividades lúdicas están influyendo en el desarrollo socio afectivo y la motricidad fina de los estudiantes.

Momento de aplicación: Durante el proceso de intervención, por lo que se podrían realizar tres entrevistas: al inicio, en el medio (al final del tercer periodo) y al final de la intervención (al final del cuarto periodo).

Frecuencia: Tres entrevistas a lo largo de todo el periodo.

Modo de registro: Entrevistas grabadas, luego transcritas y analizadas para identificar patrones y percepciones clave sobre los efectos de las estrategias lúdicas.

D. Pruebas motrices (registro cuantitativo)

Objetivo: Evaluar el nivel de destreza motriz fina de los estudiantes antes y después de la implementación de las estrategias lúdicas.

Momento de aplicación: Antes de comenzar la implementación de las estrategias y al final de la intervención (después de cuatro meses de trabajo).

Frecuencia: Pre y post intervención.

Modo de registro: Se aplicarán pruebas sencillas que midan habilidades motoras finas, como la capacidad de recortar, trazar líneas, o manipular objetos pequeños (según la edad de los estudiantes).

Aplicación de la Estrategia Lúdica

Las actividades lúdicas se implementarán en las clases de manera sistemática durante los dos periodos académicos, combinando juegos de motricidad fina (como construcción con bloques, juegos de encaje, dibujo, etc.) con juegos sociales (como juegos de roles, actividades en grupo para fortalecer la cooperación y comunicación). Cada actividad será cuidadosamente seleccionada para asegurar que permita evaluar tanto el desarrollo de la motricidad fina como las habilidades socio afectivas.

Momentos:

Se realizarán actividades lúdicas al menos tres veces por semana, distribuidas durante las sesiones de clase.

Las observaciones se realizarán de manera continua, pero se enfocarán en momentos clave como el inicio, el desarrollo y la conclusión de cada actividad.

Frecuencia y Modo de Registro:

Se registrarán las observaciones semanalmente, a través de listas de cotejo que permitan un análisis cualitativo y cuantitativo.

Los cuestionarios se entregarán una vez al inicio y otra al final de la intervención.

Las entrevistas se realizarán en puntos específicos para obtener retroalimentación continua.

Categorías Para El Análisis De Datos

Las categorías de análisis definidas en esta investigación se construyen a partir de los objetivos específicos del estudio y buscan orientar la interpretación de la información recolectada. Estas categorías se relacionan con los aspectos ontológicos definidos en el proceso investigativo, lo que permite dar sentido a las experiencias de los estudiantes y a la efectividad de las estrategias lúdicas implementadas.

Percepción de los estudiantes: se analizarán las opiniones, actitudes, emociones y valoraciones expresadas por los niños frente a las actividades lúdicas desarrolladas. Esta categoría permitirá identificar cómo los estudiantes interpretan y viven la experiencia del juego, así como el nivel de motivación, disfrute y compromiso que muestran en las diferentes dinámicas pedagógicas. Además, facilitará la comprensión de la manera en que perciben su propio proceso de aprendizaje y cómo este influye en la interacción con sus compañeros y docentes.

Matos Columbié y Matos Columbié (2010) señalan que “el análisis de datos en la investigación educativa implica un proceso de organización, categorización e interpretación que permita otorgar sentido a la información recogida” (p. 95).

Habilidades Desarrollo socioafectivo: se evaluarán los avances alcanzados en aspectos como la expresión y regulación de emociones, la empatía, el respeto hacia los demás, la cooperación y el trabajo en equipo. Esta categoría permitirá evidenciar cómo las estrategias lúdicas fortalecen las relaciones interpersonales de los estudiantes, su capacidad para resolver conflictos y la construcción de un clima de aula basado en la confianza y la convivencia armónica.

Habilidades motoras finas: se analizarán los progresos de los estudiantes en destrezas relacionadas con la coordinación mano-ojo, la pinza digital, la precisión en el trazo y la manipulación de objetos pequeños. Esta categoría permitirá comprender cómo las estrategias lúdicas implementadas inciden en el fortalecimiento de estas habilidades, fundamentales para el aprendizaje de la escritura, el dibujo y la realización de actividades escolares que requieren control y precisión.

Ramos Galarza (2016) sostiene que “el análisis de los resultados debe responder de manera coherente a la pregunta de investigación, articulando la información recolectada con las categorías establecidas” (p. 28).

Las categorías de análisis se centraron en tres ejes: el desarrollo socioafectivo, que abarca la expresión y regulación de emociones, las relaciones interpersonales y la autonomía; la motricidad fina, relacionada con la coordinación visomotora, la precisión y las habilidades manuales; y las estrategias lúdicas, que incluyen juegos de construcción, dramatización, ensamble y actividades artísticas como mediadoras del aprendizaje.

Resultados

Durante el desarrollo de las actividades planificadas, se observó de manera activa el comportamiento de los estudiantes, así como su disposición al trabajo en equipo y las percepciones frente a la variable de estudio: el desarrollo socio afectivo y el fortalecimiento de la motricidad fina a través del juego. En esta etapa, se identificó que la mayoría de los participantes mostraba entusiasmo hacia las actividades lúdicas, aunque la disposición variaba según el tipo de reto planteado. En general, se evidenció mayor interés en los juegos colectivos que fomentan la interacción entre compañeros, mientras que en actividades que requerían concentración individual como el trazo o el coloreado algunos estudiantes manifestaban dispersión o dificultad para mantener la atención.

Un hallazgo significativo fue el rol de los agentes educativos y del entorno familiar en la construcción emocional de los estudiantes, destacándose la importancia de su participación activa en los procesos de aprendizaje. Asimismo, se detectaron diferencias en la manera en que los niños se relacionaban entre sí: algunos mostraban cooperación y disposición para el trabajo en equipo, mientras que otros tendían a aislarse o a presentar conductas de dependencia frente a las orientaciones del docente. Estos comportamientos iniciales reflejaron tanto fortalezas en el ámbito socio afectivo como la empatía y la participación en dinámicas grupales como necesidades relacionadas con la autorregulación emocional y la autonomía.

En cuanto a la motricidad fina, se evidenciaron niveles heterogéneos de habilidad. Mientras ciertos estudiantes manipulan con destreza materiales como tijeras, lápices o piezas pequeñas de construcción, otros presentaban dificultades en el control de movimientos precisos, lo cual se manifestó en trazos poco definidos, problemas para recortar en línea recta o para colorear dentro de los márgenes.

Este panorama permitió reconocer la importancia de diseñar estrategias pedagógicas diferenciadas que respondan a las necesidades individuales y que, a la vez, promuevan avances tanto en el plano socio afectivo como en el motriz.

La implementación de estrategias lúdicas basadas en el juego incidió de manera positiva en el desarrollo socio afectivo y la motricidad fina de los estudiantes de segundo grado. Se evidenció que, a través de dinámicas de juego cooperativo y actividades manuales, los niños mejoraron significativamente sus habilidades de coordinación, precisión en movimientos y destrezas grafomotoras. Al mismo tiempo, mostraron mayor capacidad para trabajar en equipo, expresar emociones, resolver conflictos de forma pacífica y fortalecer la empatía con sus compañeros.

Estos hallazgos confirman que el juego, más allá de ser una actividad recreativa, constituye un recurso pedagógico fundamental que potencia el desarrollo integral del niño. Como señala Quispe Morales (2021), “el juego se convierte en una estrategia pedagógica esencial para estimular la motricidad fina y favorecer el desarrollo integral de los niños” (p. 10).

Acercamiento de la Población a la Variable

Para la recolección de la información, se realizaron observaciones directas a las clases, lo que permitió identificar la interacción entre la docente y los estudiantes, así como las formas en que estos se relacionaban con las actividades escolares. A partir de esta exploración inicial, se evidenció que los estudiantes de segundo grado mostraban comportamientos diversos frente a la variable de estudio: el desarrollo socioafectivo y el fortalecimiento de la motricidad fina a través del juego.

Con base en estas observaciones, se llevó a cabo una segunda intervención, en la cual se buscó profundizar en los hallazgos. Durante este proceso, la docente titular expresó una

problemática presente en el grupo: la dificultad de algunos estudiantes para mantener la atención y la concentración en actividades que requerían un esfuerzo individual, como el trazo o el coloreado. Esta situación permitió reafirmar la necesidad de analizar con mayor detalle la manera en que los estudiantes se aproximaban a las actividades lúdicas según su naturaleza (colectiva o individual).

Posteriormente, se desarrollaron interacciones más directas con los estudiantes mediante actividades lúdicas diseñadas para explorar sus percepciones y actitudes iniciales frente a la variable. En estas dinámicas se observó que los juegos colectivos generaban mayor motivación y disposición al trabajo en equipo. Por ejemplo, durante una actividad de construcción en grupos con piezas de encaje, la mayoría de los niños se mostraba participativa, compartía materiales y aportaba ideas para alcanzar el objetivo común. En contraste, en actividades individuales como el coloreado o el trazo, varios estudiantes manifestaban dispersión, pérdida de interés o dificultad para mantener la atención de manera sostenida.

Estos hallazgos iniciales reflejaron tanto fortalezas en el ámbito socioafectivo como la cooperación y la empatía en dinámicas grupales como necesidades relacionadas con la autorregulación y la autonomía. Asimismo, dejaron en evidencia la importancia de diseñar estrategias diferenciadas que permitan equilibrar el disfrute y la motivación en las actividades colectivas con el desarrollo de habilidades que requieren concentración y motricidad fina en contextos individuales.

De igual modo, se identificó que los estudiantes que contaban con mayor apoyo en el hogar, ya fuera mediante el acompañamiento en tareas o en actividades manuales, mostraban un mejor desempeño en las tareas que requerían precisión motriz. En contraste, aquellos que manifestaban poca práctica fuera del aula presentaban mayor dificultad en acciones como

recortar, colorear dentro de los márgenes o mantener una postura adecuada al escribir. Esto permitió inferir la relevancia del contexto familiar como un factor que influye directamente en la construcción de hábitos, destrezas y actitudes frente al aprendizaje.

Además, se evidenció que la motivación de los estudiantes estaba vinculada al componente lúdico y a la posibilidad de interactuar con sus pares. En actividades con reglas claras, metas compartidas y dinámicas grupales, los niños lograban sostener la atención por más tiempo y mostraban conductas de cooperación. Sin embargo, cuando las actividades se presentaban de manera más individualizada o repetitiva, la respuesta era más dispersa, con comportamientos que reflejaban falta de interés o dependencia de la guía constante del docente.

Este acercamiento inicial permitió reconocer que, aunque los estudiantes presentan un interés genuino por aprender y compartir con sus compañeros, requieren de estrategias pedagógicas innovadoras que integren la dimensión socio afectiva con el fortalecimiento de la motricidad fina. De esta manera, se sientan las bases para la implementación de propuestas lúdicas que respondan a sus necesidades y que, al mismo tiempo, fortalezcan competencias fundamentales para su desarrollo integral.

La población seleccionada para este estudio corresponde a los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Normal Superior de Neiva, durante el tercer y cuarto periodo académico. El acercamiento a la variable de estudio estrategias lúdicas basadas en el juego y su incidencia en el desarrollo socio afectivo y la motricidad fina se realizó mediante la observación directa de las prácticas pedagógicas implementadas en el aula, así como a través de la participación activa de los niños en actividades lúdicas diseñadas con fines pedagógicos.

Los estudiantes manifestaron un vínculo natural con el juego, lo que permitió explorar de manera auténtica cómo esta estrategia facilita la interacción social, el fortalecimiento de

habilidades emocionales y la práctica de destrezas motrices finas. Asimismo, se evidenció que el juego actúa como mediador del aprendizaje, promoviendo la cooperación, la creatividad y la regulación emocional, al tiempo que favorece la coordinación mano-ojo, la precisión en el trazo y la manipulación de materiales.

Este acercamiento permitió identificar que el juego, al estar integrado en las prácticas escolares, constituye un recurso pedagógico que incide de forma directa en el proceso formativo de los estudiantes. En línea con lo planteado por Vygotsky (1979), el juego representa una actividad rectora en la infancia, en la que se configuran aprendizajes sociales, emocionales y cognitivos fundamentales para el desarrollo integral.

Experimentación

Como resultado del proceso de intervención, se evidenció una participación activa y positiva por parte de los estudiantes, quienes mostraron mayor disposición para reconocer, expresar y reflexionar sobre sus emociones en contextos escolares, familiares y convivencia . Los padres de familia también participaron significativamente en este proceso, lo que permitió fortalecer el vínculo entre la escuela y el hogar, generando una dinámica colaborativa que favoreció el desarrollo socio afectivo y las prácticas relacionadas con la motricidad fina.

Durante las actividades experimentales, los estudiantes demostraron avances notables en la identificación de sus emociones y en la capacidad de canalizarlas de manera adecuada. Por ejemplo, en dinámicas grupales que implican resolver retos mediante la cooperación, los niños aprendieron a negociar roles, escuchar a sus compañeros y respetar turnos, lo cual fortaleció habilidades como la empatía, la solidaridad y el respeto mutuo. En contraste, cuando surgieron conflictos menores como desacuerdos sobre quién debía liderar una actividad , los estudiantes lograron aplicar estrategias de autorregulación propuestas en las dinámicas, como el uso de

pausas activas, la respiración guiada o el diálogo mediado por el docente. Esto permitió que las experiencias se convirtieran en oportunidades pedagógicas para el desarrollo de la autonomía emocional y el autocontrol.

En el plano de la motricidad fina, la experimentación con juegos que requerían precisión como actividades de ensartado, recorte de figuras geométricas, armado de rompecabezas y construcción con bloques de encaje evidenció progresos en la coordinación óculo-manual y en el control de movimientos finos. Varios estudiantes que inicialmente presentaban dificultades para colorear dentro de los márgenes, recortar en línea recta o manipular tijeras con seguridad, mostraron mejoras graduales en estas habilidades. Dichos avances fueron documentados en los diarios reflexivos, en los cuales se destaca cómo el componente lúdico se convirtió en un factor motivador clave para que los niños perseveren en tareas que, en un inicio, les resultaban desafiantes o poco atractivas.

Otro aspecto relevante fue el impacto del acompañamiento docente en el proceso de experimentación. La orientación y retroalimentación constante permitió que los estudiantes sintieran confianza para asumir riesgos en sus aprendizajes, disminuyendo el temor al error y favoreciendo la exploración creativa. Asimismo, la participación de los padres y cuidadores reforzó las actividades en el hogar, especialmente en tareas que involucraban recortar, dibujar o armar figuras, lo que evidenció una continuidad entre el aprendizaje escolar y el entorno familiar.

En los grupos focales realizados al finalizar la intervención, los estudiantes manifestaron que disfrutaban más de las actividades cuando estas incluían dinámicas colectivas, ya que “jugaban con los amigos y aprendían juntos”, mientras que los padres señalaron que sus hijos mostraban mayor disposición para realizar actividades manuales, acompañadas de entusiasmo y

paciencia. Esto reflejó una transferencia significativa de lo aprendido en el aula hacia la vida cotidiana, fortaleciendo tanto las relaciones sociales como las prácticas de motricidad fina.

En síntesis, la fase de experimentación permitió confirmar que la variable de estudio el desarrollo socio afectivo y la motricidad fina a través del juego tuvo un impacto integral en los estudiantes, no solo en la adquisición de habilidades motrices y emocionales, sino también en la creación de un ambiente de confianza, cooperación y disfrute dentro del aula. Estos resultados reafirman la pertinencia de implementar estrategias lúdicas como recurso pedagógico, ya que integran lo cognitivo, lo afectivo y lo corporal, contribuyendo al desarrollo armónico de los niños en esta etapa escolar. La fase de experimentación se centró en la implementación de estrategias lúdicas basadas en el juego con los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Normal Superior de Neiva, durante el tercer y cuarto periodo académico. En este proceso, el docente-investigador diseñó y aplicó diversas actividades lúdicas como juegos de construcción, dramatizaciones, dinámicas grupales y actividades artísticas, con el propósito de estimular tanto el desarrollo socio afectivo como la motricidad fina de los niños.

Durante la aplicación de estas estrategias, se emplearon técnicas de observación participante y no participante, listas de cotejo, rúbricas y registros audiovisuales, que permitieron evidenciar los avances progresivos en la interacción social, la autorregulación emocional y la cooperación entre pares. Igualmente, se observaron mejoras en la precisión del trazo, la pinza digital y la coordinación mano-ojo, indicadores claves de la motricidad fina.

La experimentación se desarrolló en un ambiente pedagógico controlado y seguro, donde los estudiantes participaron activamente y mostraron disposición hacia el aprendizaje mediado por el juego. Esto permitió corroborar que el juego no solo se constituye en un recurso didáctico atractivo, sino también en una herramienta pedagógica que potencia el desarrollo integral.

Identificación de Variaciones

Luego de la implementación de las estrategias lúdicas, orientadas al fortalecimiento de las habilidades socio afectivas y de motricidad fina, se observaron transformaciones significativas en la unidad de análisis, especialmente en el plano ontológico. Este plano se comprende como el proceso mediante el cual los estudiantes construyen y reconocen su ser, tanto en el ámbito emocional como en la interacción con los otros y en el dominio de sus propias capacidades corporales.

Inicialmente, los datos obtenidos a través de conversaciones con los niños, relatos de experiencia, dibujos y fotografías de participación mostraron que los estudiantes presentaban dificultades en la expresión y regulación de sus emociones, poca disposición para el trabajo colaborativo y una marcada tendencia a la dispersión durante las actividades académicas. En el plano de la motricidad fina se evidenciaban limitaciones en la coordinación óculo-manual, la precisión al colorear y la manipulación de materiales, lo que ocasiona sentimientos de frustración, inseguridad y dependencia hacia la docente para el cumplimiento de tareas que demandaban autonomía. Estas condiciones reflejaban un estado ontológico inicial caracterizado por un ser infantil con debilidades en la autorregulación, la confianza en sí mismo y la conciencia de sus propias potencialidades.

Después de la intervención, los resultados recolectados mediante entrevistas finales, registros fotográficos y cuestionarios de seguimiento evidenciaron avances significativos que impactan directamente en el estado ontológico de los estudiantes. En lo socio afectivo, los niños mostraron mayor capacidad para expresar sus emociones de manera verbal y no verbal, demostraron actitudes más empáticas hacia sus compañeros y fortalecieron su capacidad de autorregulación frente a situaciones de conflicto. Este progreso consolidó un ser más consciente

de sí mismo, de sus emociones y de su relación con el otro, favoreciendo un clima escolar más armónico y cooperativo.

En cuanto a la motricidad fina, los estudiantes alcanzaron un dominio más preciso y seguro en actividades como recorte, ensartado, modelado y coloreado. La manipulación de materiales dejó de ser un factor de frustración para convertirse en una oportunidad de exploración y confianza, reforzando la autonomía y la perseverancia en la ejecución de las tareas. Estos avances también trascendieron el contexto escolar, puesto que los padres de familia destacaron mejoras en actividades de la vida cotidiana, como abotonarse la ropa, amarrar cordones o dibujar con mayor detalle. De este modo, el ser infantil se configuró de manera más autónoma, competente y confiada en sus capacidades.

De manera complementaria, se identificó una variación en la percepción de los estudiantes hacia las actividades escolares. Mientras que al inicio se mostraban reacios y con sentimientos de incapacidad frente a las tareas individuales, al finalizar el proceso expresaban satisfacción, orgullo y alegría por sus logros. Este cambio ontológico permitió fortalecer su autoestima y confianza en sí mismos, aspectos esenciales para la construcción de su identidad y para la consolidación de un ser integral en desarrollo.

En conclusión, la comparación entre los datos iniciales y los obtenidos tras la implementación de la variable evidencia un cambio positivo en el estado ontológico de los estudiantes, manifestado en el reconocimiento de sus emociones, el fortalecimiento de su autonomía, la mejora de sus habilidades motrices y la construcción de relaciones más empáticas y cooperativas. Estos resultados reafirman que las estrategias lúdicas no solo potencian el aprendizaje, sino que transforman profundamente el ser de los niños, favoreciendo su desarrollo integral en esta etapa de formación.

Durante el proceso investigativo se lograron identificar variaciones significativas en el desarrollo socioafectivo y en la motricidad fina de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Normal Superior de Neiva. Estas variaciones se observaron de manera progresiva entre el inicio y el final de la implementación de las estrategias lúdicas basadas en el juego.

En el plano socio afectivo, los niños mostraron cambios notables en la expresión de emociones, la empatía hacia sus compañeros, la cooperación en actividades grupales y la resolución pacífica de conflictos. Al inicio del proceso, se evidenciaron dificultades en el manejo de emociones y en el trabajo colaborativo; sin embargo, con la aplicación continua de dinámicas lúdicas se observó mayor seguridad, confianza y cohesión social en el aula.

En cuanto a la motricidad fina, se detectaron variaciones en la precisión de los movimientos, el trazo en actividades de escritura y dibujo, y en la coordinación mano-ojo durante juegos de ensamble y construcción. Los registros de listas de cotejo y rúbricas mostraron que los estudiantes, que inicialmente presentaban limitaciones en la coordinación motora, alcanzaron progresos significativos en el control y la ejecución de movimientos finos.

Estas variaciones confirman que el juego, como estrategia pedagógica, incide directamente en el desarrollo integral del niño, favoreciendo tanto las dimensiones socio afectivas como motrices. De acuerdo con Vigotsky (1995), el juego constituye una actividad fundamental para el desarrollo, pues permite a los niños ampliar sus capacidades sociales, cognitivas y motoras en la interacción con otros y en la construcción de experiencias significativas.

Análisis y Discusión

El desarrollo de este proyecto de investigación permitió tener una experiencia positiva, ya que se abordó una temática significativa orientada a facilitar el proceso de aprendizaje en una población específica. Los resultados obtenidos reflejan la importancia de comprender cómo ciertas estrategias pedagógicas, centradas en la motricidad fina, pueden favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas en el ámbito escolar. A partir de los objetivos planteados, este análisis busca relacionar los hallazgos con los referentes teóricos y el aspecto ontológico del proceso educativo. El análisis de los resultados obtenidos evidenció que la aplicación de estrategias lúdicas fundamentadas en el juego generó un impacto positivo en el desarrollo socioafectivo y la motricidad fina de los estudiantes. A través de actividades recreativas estructuradas, los niños lograron una mejor coordinación manual y un fortalecimiento en sus habilidades sociales, lo que demuestra que la lúdica, además de ser un medio pedagógico, es una herramienta de transformación educativa. Estas estrategias promovieron la participación activa, la cooperación y la empatía dentro del aula. “La pregunta de investigación orienta el proceso reflexivo y metodológico, permitiendo delimitar el problema y encontrar respuestas que aporten a la mejora de la práctica educativa” (Ramos Galarza, 2016, p. 27).

En cuanto al acercamiento inicial de la población a la variable de estudio, se evidenció que los niños mostraban un nivel básico de desarrollo en sus habilidades motrices finas. Muchos de ellos presentaban dificultades para coordinar movimientos precisos, manipular objetos pequeños o realizar trazos con firmeza. Estas observaciones coincidieron con las expectativas iniciales, aunque también se descubrió que la falta de estimulación constante en el aula y en el hogar influía directamente en el nivel de desempeño. Esta realidad permitió comprender la necesidad de fortalecer la motricidad fina a través de actividades lúdicas y creativas. Durante el

acercamiento a la variable, se observó que los estudiantes mostraron entusiasmo y disposición frente a las dinámicas de juego. Inicialmente, algunos presentaban timidez o dificultad para integrarse; sin embargo, al incorporar actividades que combinaban el movimiento, la creatividad y la interacción grupal, se evidenció un aumento en la motivación y la autoconfianza. Este proceso permitió comprender que la lúdica actúa como un puente entre el aprendizaje emocional y el desarrollo motriz. “La investigación-acción se constituye en una estrategia que permite al docente reflexionar sobre su propia práctica, comprender los procesos educativos y transformarlos desde la experiencia vivida” (Catalán Cueto, 2020, p. 4).

Durante la fase de experimentación, la variable aplicada las estrategias didácticas enfocadas en la motricidad fina generó un impacto positivo y visible en la población. Los niños demostraron avances significativos en la coordinación ojo-mano, el control del trazo y la manipulación de materiales. Estos resultados se relacionan con los planteamientos de Le Boulch (2001), quien señala que el movimiento es la base del desarrollo global del niño, y con Gallahue y Ozmun (2012), quienes sostienen que las experiencias motrices adecuadas promueven no solo la destreza física, sino también la autoconfianza y la autonomía. En la etapa experimental, la implementación de juegos de precisión manual, recortes, ensambles y dinámicas grupales mejoró significativamente la motricidad fina y el control visomotor de los estudiantes. Asimismo, se observó una notable reducción de los conflictos interpersonales y una mayor cohesión grupal, donde el juego es un medio natural a través del cual el niño asimila el mundo, desarrolla su pensamiento y aprende a relacionarse con los demás, lo que se reflejó en la armonía del grupo durante las actividades lúdicas.

En el aspecto ontológico, se observó un cambio notable en la manera en que los niños se percibían a sí mismos dentro del proceso de aprendizaje. Pasaron de mostrarse inseguros ante las actividades que implican precisión o esfuerzo manual, a actuar con mayor seguridad y motivación. La participación activa, el trabajo colaborativo y la retroalimentación constante fortalecieron su sentido de logro y pertenencia. Estos cambios reflejan la importancia de integrar la dimensión emocional en las prácticas pedagógicas. El proceso formativo propició cambios significativos en el ser del estudiante, evidenciando un fortalecimiento de la identidad, la autonomía y la expresión emocional. A través del juego, los niños no solo adquirieron habilidades psicomotoras, sino también valores como la empatía, el respeto y la solidaridad. La experiencia lúdica se convirtió en un espacio de autoconocimiento, donde los estudiantes reconocieron sus emociones y comprendieron la importancia del trabajo colaborativo para el bienestar común.

Al comparar los hallazgos con estudios previos, se encontró una coincidencia con investigaciones de autores como Piaget (1976) y Vygotsky (1979), quienes destacan la relevancia de la interacción y la experimentación en el desarrollo cognitivo y motriz infantil. Sin embargo, en este estudio se logró observar que la combinación de estrategias motrices con actividades artísticas potencia aún más el aprendizaje, lo que representa un aporte adicional frente a otras investigaciones revisadas. Los resultados obtenidos son coherentes con investigaciones previas que destacan el papel del juego en el desarrollo integral infantil, el aprendizaje en la infancia se potencia mediante la interacción social y el juego simbólico, lo que contribuye al fortalecimiento de las funciones superiores del pensamiento y la regulación emocional. En concordancia, los hallazgos de este estudio reafirmaron que la lúdica no solo favorece la adquisición de destrezas motrices, sino que también estimula la inteligencia

emocional y las relaciones interpersonales. “El marco teórico no solo sustenta la investigación, sino que orienta la interpretación de los resultados y permite articular las variables de estudio con referentes conceptuales sólidos” (Matos Columbié & Matos Columbié, 2010, p. 94).

Entre las limitaciones del estudio se reconoce el tamaño reducido de la muestra y el tiempo limitado para la intervención, factores que restringieron la posibilidad de observar resultados a largo plazo. Asimismo, la disponibilidad de materiales y el apoyo constante de las familias influyeron en la participación y los avances de algunos niños. Para futuras investigaciones, sería valioso ampliar el periodo de aplicación y fortalecer la vinculación con el entorno familiar. Entre las principales limitaciones se encontró el tiempo reducido para la aplicación continua de las estrategias lúdicas y la falta de recursos materiales en algunas sesiones. Además, las diferencias individuales en los ritmos de aprendizaje dificultaron la homogeneidad en los resultados. A pesar de ello, la constancia del docente y la adaptación de las actividades permitieron mantener la efectividad del proceso.

Los hallazgos obtenidos tienen implicaciones prácticas importantes en el ámbito educativo, ya que demuestran que el fortalecimiento de la motricidad fina no solo mejora el rendimiento académico, sino también la autonomía, la concentración y la creatividad de los niños. Además, evidencian la necesidad de que las instituciones educativas promuevan espacios y recursos que estimulen el desarrollo motriz desde las primeras etapas escolares. Los resultados sugieren que los docentes de educación básica deben incorporar estrategias lúdicas de manera sistemática dentro del currículo, no solo como actividades recreativas, sino como metodologías activas que promuevan el desarrollo integral del niño. La lúdica se posiciona como una herramienta esencial para fortalecer la convivencia escolar, la autonomía y la motricidad fina desde una perspectiva pedagógica inclusiva.

En conclusión, el análisis de los resultados confirma que las estrategias didácticas centradas en la motricidad fina contribuyen significativamente al desarrollo integral de los niños y niñas. Este estudio invita a seguir explorando nuevas formas de integrar el movimiento y la expresión artística en el aula. Como proyección futura, se propone investigar cómo la motricidad fina puede vincularse con el desarrollo del pensamiento lógico y la escritura, fortaleciendo así la formación integral en la educación inicial, la implementación de estrategias lúdicas basadas en el juego demostró ser una vía efectiva para potenciar tanto el desarrollo socioafectivo como la motricidad fina de los estudiantes de segundo grado. Se propone para futuras investigaciones ampliar el tiempo de intervención y realizar un seguimiento longitudinal que permita observar la permanencia de los efectos positivos de la lúdica en el desarrollo integral del niño.

Conclusiones y Recomendaciones

Al culminar este proceso investigativo y pedagógico en la Institución Educativa Normal Superior de Neiva, puedo afirmar que fue una experiencia profundamente enriquecedora tanto en el ámbito académico como en el personal. Trabajar con los niños y niñas de grado segundo me permitió comprender que enseñar va mucho más allá de transmitir conocimientos: es acompañar, escuchar, observar y reconocer en cada gesto, palabra o acción una oportunidad de aprendizaje mutuo. Cada niño y niña tiene una manera única de expresarse y aprender; algunos lo hacen con palabras, otros con movimientos o miradas, pero todos comunican su deseo de descubrir el mundo que los rodea.

A lo largo del proceso, pude evidenciar cómo el juego se convierte en una herramienta poderosa para transformar el aprendizaje. A través de estrategias lúdicas, los estudiantes no solo desarrollaron habilidades motrices y cognitivas, sino también emocionales y sociales. En especial, el caso de una estudiante con dificultades en su motricidad fina me permitió reflexionar sobre la importancia de la paciencia, la empatía y la adaptación pedagógica. Con el paso de los días, ver su progreso, su sonrisa y su entusiasmo por participar me reafirmó que cuando la educación se basa en el afecto y la comprensión, los logros se vuelven aún más significativos.

Esta experiencia me hizo entender que la docencia requiere sensibilidad para reconocer las necesidades de los niños, creatividad para responder a ellas y compromiso para acompañar sus procesos con respeto y amor. Las estrategias lúdicas, más allá de ser simples actividades recreativas, se transforman en espacios de expresión, libertad y descubrimiento, donde los niños pueden ser ellos mismos sin temor a equivocarse. El juego abre puertas al aprendizaje significativo, porque permite aprender desde la alegría, la curiosidad y el disfrute.

Reflexionando sobre los resultados, considero que este trabajo deja una enseñanza valiosa: cuando el docente crea ambientes llenos de confianza, afecto y participación, los niños se sienten motivados, seguros y felices de aprender. Así, la educación cumple verdaderamente su propósito: formar seres humanos sensibles, críticos y autónomos.

En cuanto a las recomendaciones, considero fundamental que los docentes continúen integrando estrategias lúdicas dentro de sus prácticas cotidianas, no como un complemento, sino como un eje esencial del proceso educativo. Se debe promover una pedagogía viva, flexible y creativa, que respete los ritmos individuales y que valore la exploración como medio para aprender. Asimismo, es importante involucrar a las familias en este proceso, para que el aprendizaje lúdico trascienda el aula y se fortalezca el vínculo entre hogar y escuela.

Finalmente, recomiendo que futuras investigaciones continúen profundizando en la relación entre el juego, la emoción y el aprendizaje, explorando cómo estas dimensiones se entrelazan para potenciar el desarrollo integral de los niños. Esta experiencia reafirma mi vocación docente y mi compromiso con una educación que transforme vidas desde el respeto, la ternura y el poder infinito del juego. La implementación de estrategias lúdicas basadas en el juego demostró ser una herramienta pedagógica efectiva para fortalecer tanto el desarrollo socioafectivo como la motricidad fina de los estudiantes. Las actividades lúdicas promovieron la participación activa, la cooperación y la expresión emocional en el aula, generando un ambiente de aprendizaje más dinámico y significativo.

A nivel socioafectivo, se evidenció una mejora en las relaciones interpersonales, el trabajo en equipo y la resolución pacífica de conflictos. Los estudiantes mostraron mayor empatía, confianza y disposición para colaborar, lo que contribuyó a un clima escolar más armónico y respetuoso.

En el aspecto motriz, las actividades de recorte, ensamble, dibujo y manipulación de materiales permitieron fortalecer la coordinación visomotora y el control de los movimientos finos. Esto incidió positivamente en el rendimiento académico y en la autonomía durante las actividades escolares. Finalmente, el estudio permitió reconocer que la lúdica no es solo una estrategia recreativa, sino una metodología integral que favorece el desarrollo cognitivo, emocional y físico del estudiante, reafirmando su valor en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación básica. Seguidamente se recomienda integrar las estrategias lúdicas de manera continua dentro del plan de estudios, no como actividades aisladas, sino como parte del enfoque metodológico que promueva aprendizajes activos y significativos.

Es necesario capacitar a los docentes en el diseño y aplicación de actividades lúdicas orientadas al desarrollo socioafectivo y motriz, con el fin de fortalecer su práctica pedagógica y fomentar ambientes de aprendizaje inclusivos y participativos. Se sugiere involucrar a las familias en las dinámicas lúdicas, promoviendo espacios de juego compartido que fortalezcan los vínculos afectivos y refuercen los aprendizajes adquiridos en el aula. Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar el tiempo de aplicación y explorar nuevas estrategias lúdicas digitales o interactivas, que permitan diversificar las experiencias y potenciar el desarrollo integral del estudiante en contextos educativos contemporáneos.

Referencias Bibliográficas

- Catalán Cueto, J. P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 15(esp4).
<https://doi.org/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Duque Ortiz, D., Flechas Chaparro, N. E., Bernal Lizarazú, M. C., Martínez Ojeda, B., Rodríguez González, D. M., Useda Sánchez, E. Y., Rincón Meléndez, M. L., Castañeda Ayala, D. A., García Alarcón, R. H., & Cáceres Matta, S. V. (2023). *Generación de una cultura en ética de la investigación, bioética e integridad científica*. Sello Editorial UNAD. <https://doi.org/10.22490/9789586519519>
- Matos Columbié, Z. de la C., & Matos Columbié, C. (2010). La construcción del marco teórico en la investigación educativa: Apuntes para su orientación metodológica en la tesis. *EduSol*, 10(31), 92–105. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=57258274-b8a6-301c-9c2c-a949b867b744>
- Quispe Morales, F. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8071928>
- Ramos Galarza, C. A. (2016). La pregunta de investigación. *Avances en Psicología*, 24(1), 23–31. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.14>
- UNESCO. (2010). *Atención y educación de la primera infancia: informe regional (Conferencia Mundial sobre Atención y Educación de la Primera Infancia, Moscú, 2010)*. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000189212_spa

UNESCO. (2016). Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2016: La educación al servicio de los pueblos y el planeta. Recuperado de

<https://unesdoc.unesco.org/ark%3A/48223/pf0000248526>

UNESCO. (2021). Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2021/2: Los actores no estatales en la educación: ¿Quién elige? ¿Quién pierde? Recuperado de

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379875>

Zapata, O. A. (2005). ¿Cómo encontrar un tema y construir un tema de investigación?

Innovación Educativa, 5(29), 37–45.

<https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421472004.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/127sk5W6lCOq1RNbYCgrcsPQWp5gDOBH2?usp=sharing>