

Implementación del aprendizaje basado en el juego como estrategia pedagógica para fortalecer la motivación y las habilidades sociales en niños de 7 a 10 años de la Iglesia de Maywood (Estados Unidos) durante el segundo semestre de 2025

Amada Marcela Murillo Sánchez

Asesora

Diana Carolina Suárez Díaz

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 Iglesia de Maywood (Estados Unidos), trabajando con niños y niñas de entre 7 y 10 años que participan en actividades educativas y comunitarias. El objetivo general fue fortalecer la motivación y las habilidades sociales a través de la implementación del aprendizaje basado en el juego durante el segundo semestre del 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental, en el que se puso en práctica el aprendizaje basado en el juego como variable principal, reconociendo sus efectos en la motivación y el desarrollo de habilidades sociales. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la incorporación de estrategias lúdicas intencionadas fomenta una participación activa, incrementa la motivación intrínseca y fortalece la convivencia, consolidando el juego como una herramienta pedagógica efectiva para promover el aprendizaje significativo en contextos comunitarios.

Palabras clave: Aprendizaje, Juego, Motivación, Infancia, Habilidades.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at Maywood Church (United States), working with children between the ages of 7 and 10 who participate in educational and community activities. The overall objective was to strengthen motivation and social skills through the implementation of game-based learning during the second semester of 2025, using a qualitative and experimental approach, in which game-based learning was put into practice as the main variable, recognizing its effects on motivation and the development of social skills. Based on this research exercise, it was concluded that the incorporation of intentional play strategies encourages active participation, increases intrinsic motivation, and strengthens coexistence, consolidating play as an effective pedagogical tool for promoting meaningful learning in community contexts.

Keywords: Learning, Play, Motivation, Childhood, Skills.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	14
Objetivos	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales	16
Aprendizaje Significativo	16
El Juego.....	16
Motivación en el Aprendizaje.....	17
Habilidades Sociales	17
Referentes Teóricos	18
Referentes Técnicos	24
Referentes Legales	26
Referentes Éticos	28
Herramientas y Métodos.....	29
Enfoque y Tipo de Estudio	29
Unidad de Análisis.....	29
Técnicas para la Recolección de Datos.....	30
Categorías para el Análisis de Datos	30

Resultados	32
Acercamiento de la Población a la Variable	32
Experimentación	33
Identificación de Variaciones	34
Análisis y Discusión	35
Conclusiones y Recomendaciones	39
Referencias Bibliográficas	42
Apéndices.....	46

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	46
--	----

Introducción

El aprendizaje basado en el juego ha surgido como una estrategia pedagógica, la cual puede llegar a definirse de manera simple como el “aprender jugando”, donde esto va mucho más allá de ser solo una actividad ludica dirigida a niños, llegando transformarse en una herramienta de gran importancia en el ámbito educativo, fomentando a menudo juegos socio-dramáticos, obteniendo como respuesta la practica de roles imaginativos creados para seguir reglas sociales especificas, de esta manera, integrándose en las distintas áreas para un mejor desarrollo y formación de los niños (Danniels, E, & Pyle, A., 2018). En contextos diferentes, donde los métodos tradicionales no logran captar la atención, ni comprometerse con el niño, sea hace necesario implementar el “uso del juego” como una herramienta estructurada, la cual ofrece una vía para mejorar su aprendizaje, habilidades sociales y la autoeficiencia, promoviendo a su vez una motivación intrínseca, siendo estos los factores determinantes en el desarrollo integral para el éxito de la enseñanza.

Aunque el aprendizaje basado en el juego ha mostrado resultados positivos, aún existen dudas sobre su efectividad real. Algunas personas consideran que su aplicación puede generar distracción o falta de concentración, por lo que se hace necesario analizar cómo esta estrategia puede realmente potenciar la motivación y las habilidades cognitivas en los niños. De acuerdo con Hoyos, N. & Mayoral, D. (2023), la incorporación del juego como una herramienta didáctica, permite fomentar un mayor interés en el conocimiento, no solo a la hora de aprender, sino aumenta el relacionamiento entre compañeros, reduciendo notoriamente la falta de atención y brindando un mejor proceso, dando paso a una experiencia activada, pero a la vez, controlada. Aún así, se hace necesario establecer un estudio en relación a la formación o mejora de

habilidades tales como, cooperación, empatía o comunicación, que puedan ser desarrolladas en entornos diferentes al habitual ámbito académico.

El objetivo de esta investigación es implementar el aprendizaje basado en el juego como estrategia pedagógica para fortalecer la motivación y las habilidades sociales en niños de 7 a 10 años de la Iglesia de Maywood, Estados Unidos. Para ello se emplea un enfoque cualitativo con un diseño de metodología de carácter mixto, el cual es comprendido de la investigación-acción pedagógica, que permita planear, ejecutar y evaluar sesiones lúdicas destinadas a favorecer la cooperación, comunicación asertiva, empatía y participación entre los niños. La recolección de datos incluirá observaciones en el aula/espacio de juego, entrevistas semiestructuradas con sus padres, así como registros fotográficos, con análisis por categorías para identificar variaciones en la motivación como en habilidades sociales antes y después de la intervención.

Uno de los hallazgos más significativos corresponden a la implementación del aprendizaje en conjunto trabajo con un dinámica diferente, logrando de esta forma, un incremento visible en la motivación, así como mejoras concretas en sus habilidades sociales: mayor empatía, mejor comunicación entre los niños, mayor colaboración en tareas grupales y participación activa en las actividades lúdicas. Se extiende una invitación a verificar y comprender como el diseño de la estrategia, instrumentos utilizados, las limitaciones enfrentadas y las implicaciones pedagógicas, brindan buenos resultados, los cuales son derivados de la correcta aplicabilidad como funcionalidad de esta metodología implementada en la Iglesia de Maywood (Estados Unidos).

Caracterización

La investigación se desarrolla en la comunidad infantil perteneciente a la Iglesia de Maywood, ubicada en el condado de Cook, en el estado de Illinois, Estados Unidos. Maywood es una localidad de carácter urbano que forma parte del área metropolitana de Chicago, siendo reconocida por su diversidad cultural y étnica, donde conviven principalmente familias latinoamericanas, afroamericanas y de otras minorías migrantes. La zona se caracteriza por presentar una fuerte presencia de instituciones religiosas y comunidades que funcionan principalmente como centros de apoyo tanto sociales como educativos, dado que dicha población consta de ingresos medios bajos. (U.S. Census Bureau, 2024). En este contexto, la Iglesia de Maywood cumple un papel relevante en la formación moral-social de los niños del sector, brindando espacios dominicales para el aprendizaje bíblico, la recreación y la integración comunitaria.

La unidad de análisis contempla un grupo aproximado de quince niños y niñas entre los 7 a 10 años de edad, que asisten regularmente a las actividades dominicales de la Iglesia de Maywood. En su mayoría, son hijos de familias latinoamericanas (mexicanos, colombianos y guatemaltecos), nacidos en Estados Unidos, los cuales han desarrollado con mayor facilidad la capacidad de comprender un segundo idioma (Inglés – Español). Este grupo comparte un nivel educativo equivalente a la educación primaria básica, presentando diferentes estilos de aprendizaje como niveles de desarrollo cognitivo y social. Los niños muestran entusiasmo por participar en actividades recreativas en grupo, aunque también se observan casos de desmotivación ante actividades repetitivas o excesivamente teóricas, lo que evidencia la necesidad de aplicar metodologías con un enfoque dinámico y participativo que fortalezcan la atención en la motivación del proceso de aprendizaje.

De acuerdo con las observaciones realizadas, los niños de este grupo presentan necesidades de aprendizaje relacionadas con la atención sostenida, la autorregulación emocional y la interacción social positiva. Algunos manifiestan dificultades para mantener la concentración en actividades prolongadas, lo cual repercute en su capacidad para seguir instrucciones o culminar tareas. Asimismo, se identifican retos en la cooperación, el respeto por las normas y la comunicación asertiva mutua. En ese orden de ideas, dentro del marco del aprendizaje, el llevar a cabo un enfoque pedagógico basado en la adquisición del conocimiento y habilidades, a través de la premisa de que los juegos no solo son un entretenimiento, sino que pueden llegar a ser vistos como vehículos de participación activa, resolución de problemas, desarrollo de las habilidades sociales y colaboración eficiente (Ruíz, R., Ruíz W., & Herrera J., 2025).

El entorno sociocultural de los niños participantes presenta diversos factores que inciden en su proceso de aprendizaje, entre ellos, se destaca la exposición prolongada a dispositivos electrónicos, que tiende a disminuir los niveles de atención, fomentando la dependencia de estímulos inmediatos. Adicionalmente, algunos provienen de hogares donde los padres trabajan largas jornadas, lo que limita el acompañamiento escolar y el tiempo compartido en familia. Frente a este panorama, tanto los espacios recreativos como de enseñanza en la iglesia se convierten en entornos protectores, donde el juego puede desempeñar un papel formativo esencial para promover el equilibrio emocional, la motivación y el desarrollo de competencias sociales.

Planteamiento del Problema

El grupo de niños de 7 a 10 años que participa en las actividades dominicales de la Iglesia de Maywood se caracteriza por ser participativo, creativo y con una alta disposición hacia el aprendizaje colaborativo. Durante las jornadas educativas, los niños muestran entusiasmo por las dinámicas de grupo, especialmente cuando las actividades son interactivas o incluyen retos y juegos. Este interés refleja su capacidad para trabajar en equipo, adaptarse a nuevas experiencias y aprender a través de la práctica, viéndose reflejado especialmente un viernes al mes, donde los niños tienen la oportunidad de participar en los servicios de la congregación, donde comparten lo que han aprendido en un periodo de tiempo, este ejercicio ha demostrado cual es su nivel de conocimiento, habilidades sociales y motivación por seguir aprendiendo. Así mismo, demuestran curiosidad, espontaneidad y una notable habilidad para expresar emociones, aspectos que representan fortalezas importantes para su desarrollo cognitivo y social; estas actitudes positivas constituyen un punto de partida valioso para potenciar procesos pedagógicos más significativos.

Las actividades pedagógicas que actualmente se desarrollan en la iglesia incluyen narraciones, manualidades, cantos y pequeños juegos grupales, las cuales permiten captar la atención inicial de los niños. Sin embargo, se ha observado que, con frecuencia, el nivel de atención disminuye a medida que las actividades se vuelven repetitivas o carecen de un propósito lúdico claro. Esta situación genera desmotivación y dispersión, dificultando la consolidación del aprendizaje. No obstante, dentro del proceso formativo, se ha venido implementando un modelo pedagógico de enfoque constructivista, el cual centra su atención en el niño como protagonista activo del proceso educativo. Bajo esas circunstancias, de acuerdo con Muñoz (2020), es posible enfocar el proceso educativo únicamente en el estudiante, dejando atrás la figura del docente como una autoridad superior, esto debido a que se hace necesario enfocar su atención en la

selección idónea de estrategias pedagógicas, herramientas y métodos, donde logren adquirir el aprendizaje deseado, para eso, este modelo, reconoce la importancia de la interacción entre el docente, el alumno y el contenido, valorando a cada uno como parte esencial en la construcción del conocimiento, siendo que el rol del docente se transforma en el de orientador o mediador, guiando a los niños hacia la búsqueda autónoma del saber. Asimismo, se complementa este enfoque con la aplicación del modelo de estilos de aprendizaje “VARK” (Visual, Auditivo, Lectura/Escritura y Kinestésico), que permite atender la diversidad de formas en las que los niños procesan la información; en la institución en estudio, se emplean recursos visuales, auditivos y escritos, así como actividades físicas que involucran movimiento y expresión corporal, favoreciendo el aprendizaje kinestésico. Teniendo en cuenta lo anterior, esta modalidad encapsula las preferencias individuales para el procesamiento de la información, emergiendo como un componente clave en la experiencia educativa de los estudiantes (Calderon, A., & Rosales, A., 2024).

Ante esta realidad, surge el interés de introducir el aprendizaje basado en el juego como una variable de mediación pedagógica, con el propósito de fortalecer la motivación y las habilidades sociales del grupo infantil. Esta estrategia integra elementos cognitivos, afectivos y sociales a través de experiencias lúdicas, donde el estudiante se convierte en protagonista de su propio aprendizaje. Conforme a lo dicho en el artículo por Hierro, L., & Seller, E., (2020) establece que el aprendizaje basado en el juego como una propuesta educativa, a demostrado resultados favorables, demostrando un impacto beneficioso, fomentando la estimulación de la motivación y convivencia positiva, donde esta herramienta lúdica, facilita la reflexión como cohesión grupal, contribuyendo finalmente en los procesos de mejora en el ámbito curricular junto con el relacional. Bajo esta perspectiva, la hipótesis que orienta el presente estudio sostiene

que la implementación de estrategias recreativas estructuradas incrementará la motivación, favoreciendo el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños participantes, al transformar el proceso de enseñanza en una experiencia significativa, dinámica y emocionalmente acertiva.

Aunque se han desarrollado diversas investigaciones que respaldan los beneficios del aprendizaje basado en el juego en el ámbito educativo formal, aún persiste la necesidad de profundizar en su aplicación dentro de escenarios no convencionales, como los espacios comunitarios y religiosos. Si bien la literatura reconoce su efectividad para fortalecer la motivación y el compromiso escolar, resulta menos común encontrar estudios que aborden su incidencia en el desarrollo de habilidades sociales en contextos extracurriculares o de formación moral. Esta situación limita la posibilidad de comprender en qué medida el juego, entendido como estrategia pedagógica, puede integrarse de manera sistemática en programas de enseñanza complementarios. Por ello, dicho trabajo busca contribuir a este campo de conocimiento, analizando cómo la implementación de esta metodología favorece la motivación y potencia las habilidades sociales de los niños pertenecientes a la Iglesia de Maywood.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la motivación y las habilidades sociales en niños de 7 a 10 años de la Iglesia de Maywood (Estados Unidos) a través de la implementación del aprendizaje basado en el juego durante el segundo semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la motivación y las habilidades sociales en niños de 7 a 10 años de la Iglesia de Maywood (Estados Unidos) a través de la implementación del aprendizaje basado en el juego durante el segundo semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los niños de 7 a 10 años de la Iglesia de Maywood (Estados Unidos) al aprendizaje basado en el juego como estrategia pedagógica.

Movilizar la motivación y las habilidades sociales en los niños de 7 a 10 años mediante la experimentación con estrategias de aprendizaje basado en el juego.

Reconocer los cambios en la motivación y las habilidades sociales en los niños de 7 a 10 años de la Iglesia de Maywood (Estados Unidos) después de la implementación del aprendizaje basado en el juego.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Este apartado presenta los conceptos fundamentales que sustentan la investigación, los cuales brindan una mayor comprensión sobre las bases pedagógicas y el desarrollo integral.

Aprendizaje Significativo

Puede llegar a entenderse como un proceso, donde el estudiante logra integrar nuevos conocimientos a sus estructuras cognitivas previas, obteniendo como resultado un mayor entendimiento y sentido, en comparación a la memorización mecánica. Según lo establecido por Ausubel (1983), existe una relación sustancial y no arbitraria, donde el aprendizaje es más significativo cuando los contenidos, no son relacionados de un modo significativo y sustancial, en otras palabras, se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto específico ya existe, siendo relevante en la formación de la estructura cognoscitiva del estudiante, dejando atrás una conducta establecida al pie de la letra, sino favoreciendo la retención duradera y transferencia del conocimiento, a través de imágenes, símbolos, o concepto o proposición con un carácter más significativo.

El Juego

Este concepto simple, puede definirse como una actividad esencial en el desarrollo humano, permitiendo explorar, experimentar y comprender el entorno. Los autores Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Carmargo, G., (2016) abordan el juego desde diversas perspectivas, entre ellas definiéndolo como una actividad libre, la cual brinda la capacidad de conocer la realidad y potenciar la lógica, siendo estos factores oportunidades de aprendizaje, de la misma forma, se caracteriza por ser natural, manejando el ámbito de la imaginación, creatividad,

espacio y tiempo; llegando a ser una experiencia cultural en la realización de nuevos descubrimientos, terminando por establecer normas desde una edad temprana.

Motivación en el Aprendizaje

La motivación puede considerarse como el conjunto de procesos internos que impulsa, orientan y sostienen la conducta dirigida hacia un logro personal o académico. De acuerdo con Ospina (2006), trata este concepto como un aspecto fundamental del aprendizaje, estableciéndolo como una de las maneras en que se crea una relación base de alumno-profesor, donde su presencia constituye un motor a la hora de aprender, definiéndolo como una “chispa”, la cual permite encender, mejorar y incentivar el desarrollo del estudiante.

Habilidades Sociales

Puede verse como un grupo de conductas aprendidas que permiten a las personas interactuar de forma mucho más respetuosa y efectiva. Al conceptualizar este termino, es posible abarcarlo en dos definiciones, con respecto a esto Garcia, M., Tobar, F., Delgado V., & Gómez, M., (2017) consideran la “habilidad” como la posesión o no de ciertas destrezas de carácter necesario para una variedad de ejecuciones, destacando que la competencia social, no llega a ser un rasgo de la personalidad, sino se define como el conjunto de respuestas específicas asociadas a una determinada clase de estímulos, los cuales pueden llegar a adquirirse de los procesos de aprendizaje, en comparación con las “habilidades sociales”, haciendo referencia a todas las capacidades en relación a la conducta social en múltiples entornos, dando lugar a un conjunto complejo de comportamientos interpersonales, independientemente de esto, al ser apropiadas por la persona, conlleva como resultado una satisfacción personal e interpersonal, a corto, mediano y largo plazo.

Referentes Teóricos

Este apartado reúne los principales aportes teóricos y pedagógicos que sustentan las siguientes investigaciones a continuación.

Los autores Vasquez, A., & Pinzon, Y., (2021) abordan una investigación titulada “*Estrategia de aprendizaje basado en el juego intencionado para potencializar las habilidades propias de la primera infancia*” empleando el juego intencionado como una estrategia pedagógica para potenciar las habilidades en la primera infancia, en un contexto urbano de Soacha, Cundinamarca. A partir de un diagnóstico que evidenció la ausencia de actividades motivadoras en el modelo pedagógico tradicional, se diseñaron e implementaron experiencias lúdico-recreativas en un jardín infantil, ajustadas a las necesidades de niños de 3 a 5 años. Los resultados demostraron que el juego contribuye al desarrollo integral, mejora la atención y la participación, fortaleciendo habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

El comentario crítico radica en que esta investigación reafirma la importancia del aprendizaje basado en el juego como herramienta transformadora dentro de la educación inicial, al ofrecer alternativas a los métodos tradicionales y promover experiencias de aprendizaje más activas como significativas. Asimismo, resalta la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas a cada contexto para lograr una conexión efectiva entre teoría-práctica, consolidando así un enfoque educativo más dinámico, pertinente para la infancia.

Seguidamente, es posible relacionar esta metodología no solo con el componente de la primera infancia, una evidencia de esto la presentan Prieto, J., & Moreno, P., (2024) con su informe “*Jugar correctamente : validación empírica de la escala Gamertype para el aprendizaje basado en juegos en la educación superior*” analizando la aplicación de diseños gamificados en la educación superior, destacando la necesidad de comprender cómo los diferentes perfiles de

jugadores se relacionan con los elementos del juego y sus motivaciones. A partir de una revisión teórica y el desarrollo de una escala validada con más de mil participantes, los autores establecen una taxonomía de doce perfiles de jugador agrupados en tres dimensiones: relacional, competencial y motivacional. Los resultados evidencian que la afinidad del estudiante con determinadas dinámicas lúdicas influye directamente en su nivel de participación y en la percepción de la experiencia educativa. El análisis refuerza la importancia de personalizar las estrategias lúdicas para potenciar la motivación y el compromiso, lo cual aborda aspectos como la aplicabilidad, a su vez la adaptabilidad según el rango de edad en el cual se desee trabajar, ya que, demuestra cómo el componente lúdico, se acopla a las necesidades y características del participante, favoreciendo procesos de aprendizaje más activamente sostenibles.

Retomando nuevamente el tema, Rojas (2024) menciona en su trabajo *“El juego de construcción y manipulación como herramienta para fortalecer el desarrollo del pensamiento numérico durante el segundo semestre del año 2024”* realizado en el Colegio Gimnasio Educativo Ovidio Decroly (GEOD) aborda la implementación de juegos de construcción y manipulación como estrategia didáctica para fortalecer el pensamiento numérico en niños de 4 a 5 años, basándose en las teorías de Montessori y Piaget, diseñando una secuencia didáctica que incluyó actividades prácticas, como la construcción de torres con cubos, fichas, y juegos de mesa interactivos,. Desde una perspectiva crítica, este estudio resalta la importancia de integrar el juego como herramienta pedagógica en la educación inicial, demostrando que el aprendizaje basado en el juego no solo motiva a los niños, sino que también facilita la transición del pensamiento concreto al abstracto, sin embargo, sería valioso explorar cómo estas estrategias pueden adaptarse a contextos educativos diversos y cómo se pueden implementar de manera

sostenible en el currículo escolar, para garantizar un impacto a largo plazo en el desarrollo del pensamiento en diferentes áreas del entorno académico.

A su vez, el aprendizaje puede interactuar con distintos ámbitos, Vega, O., & López, D., (2025) exponen como *“Potenciando el pensamiento lógico matemático a través de juegos pedagógicos con niños y niñas del grado 2° de la Institución Educativa Pijiguayal”* puede emplearse desde un enfoque cualitativo, integrando la fase experimental, donde tuvo como propósito analizar el impacto de estrategias pedagógicas basadas en los juegos de mesa con contenido matemático, roles, narraciones interactivas y actividades al aire libre, todo esto para impulsar el fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático y la lectoescritura. Se evidencia que la incorporación de prácticas en el aula, potencia la motivación, la participación junto a la construcción de aprendizajes significativos, incluso en contextos rurales con recursos limitados., para finalmente demostrar su aplicabilidad en entornos diversos, resaltando su potencial para transformar la práctica pedagógica tradicional en experiencias más activas, inclusivas y mejor contextualizadas.

Igualmente, en un contexto diferente Belmonte, M., Cerdán, A., Egea, M., & Bernal, A., (2024) presenta la propuesta del *“Aprendizaje basado en el juego en el programa universitario para personas con discapacidad intelectual Todos Somos Campus”* de esta manera, creando un puente al saber, interrelacionando la motivación y el compromiso en una propuesta didáctica deseable para todo tipo de personas, la cual independientemente de sus discapacidades, pueda aprender de una forma más concreta, partiendo de un enfoque cuantitativo y exploratorio, el evidencia la funcionalidad de la metodología con resultado que promueven la motivación, la cooperación y la interacción entre los participantes, permitiendo una comprensión más clara de los contenidos, estableciendo la ayuda entre iguales. Esto se radica en que este trabajo demuestra

el carácter inclusivo en este tipo de aprendizaje, ofreciendo oportunidades de participación equitativas para todos los estudiantes, potenciando sus habilidades sociales, comunicativas y cognitivas, consolidándose como una alternativa efectiva para mejorar la enseñanza en contextos educativos diversos.

Asimismo, al optar por una perspectiva diferentes, es posible toparse con obstáculos, teniendo en cuenta lo anterior, González, R., (2025) aborda el “*Aprendizaje basado en el juego: tendencias y desafíos para la Educación Básica Colombiana*” centrando principalmente este estudio en como la educación a tomado un giro en la actualidad, tomando múltiples análisis y camiones de reflexión, en la búsqueda de alternativas de instrucción efectivas a la hora de impartir la tal conocida educación, a pesar de que el modelo “ABJ” (Aprendizaje basado en el juego) representa una oportunidad valiosa en estos espacios de transformación en la educación básica, aborda algunos desafíos en el sistema educacional colombiano, como la misma baja de la calidad del aprendizaje hasta la misma desigualdad, dicho esto, se espera lograr una transición donde se priorice y brinda capacitaciones al docente, proporcionándole recursos necesarios para que el futuro del “ABJ” no solo dependa de la aceptación de los educadores, sino que pueda escalar a los directivos, sin dejar atrás a los estudiantes que se encuentran expuestos a los retos contemporáneos de la época, así promoviendo una educación de calidad e inclusión.

Continuando con esta corriente de pensamiento, Hierro, M., & Seller, P, (2020) brinda una referente sobre el “*El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables*” exponiendo resultados relaciones al proyecto de intervención socio-comunitario empleado, donde se desarrollo un entorno educativo segregado, el cual iba dirigido a niños y niñas en situación de vulnerabilidad social entre los 6 y 12 años, presentando en su mayoría exclusión social con un alto porcentaje de fracaso, a su vez de absentismo, siendo

la ausencia reiterada e injustificada de alumnos en edad de escolarización obligatoria, en otras palabras, la ausencia de estar recibiendo una educación, también podría definirse como un abandono escolar, de acuerdo a esto, se ve la necesidad de implementar un nuevo formato que pueda favorecer la inclusión, para así comporar el éxito en la incorporación del conocimiento. El juego se consolida como un medio de cohesión, reflexión y mejora de las relaciones interpersonales dentro de estas comunidades, contribuyendo a la inclusión, al fortalecimiento del tejido social, demostrando que las dinámicas lúdicas no solo promueven la motivación, sino que también actúan como herramienta de cambio educativo y social, especialmente en contextos vulnerables donde el acceso equitativo al aprendizaje resulta fundamental, pero escaso.

Por ende, se hace necesario evaluar la efectividad de esta alternativa, teniendo esto presente López. M., Busó, P., & Mata, A. (2025) ejecutan la *“Evaluación del potencial del juguete como elemento de concienciación y promoción de valores sociales y cívicos en la infancia”* conocido como “Proyecto CHILDTIZENS II” el cual lleva por lema, “El juego es una herramienta didáctica de gran valor” el cual fue cofinanciado por el Instituto Valenciano de Competitividad Empresarial y la Unión Europea entre los 0 y 9 años, promoviendo el uso del juego como medio para fomentar la conciencia, los valores cívicos en la infancia, esto a través de un proceso estructurado en cinco fases, validando de manera internacionalmente, el desarrollo de herramientas de evaluación que permitieron identificar el potencial del juego-juguete en dimensiones como sostenibilidad, igualdad de género, accesibilidad y multiculturalidad. Demostrando resultados positivos en su aplicabilidad con una alta aceptación social del sistema creado para la industria juguetera en el ámbito educativo como familiar, siendo esta investigación un avance que trasciende la función recreativa, convirtiéndose en un recurso pedagógico en los entornos sociales, gestionando aprendizajes activos, valores ciudadanos y

orientando la base de un aprendizaje a través del juego, impulsando la formación integral en una conciencia carante de valores en el inicio de su infancia.

Generalmente las investigaciones son centradas desde el punto de vista del estudiante, pero

Martín-Ferrer, M., Amat, A., & Espinet, M. (2022) comparten una visión diferente siendo el *“Aprender a diseñar juegos para la enseñanza de las ciencias en la formación inicial de maestras y maestros en educación primaria”* la base para ver las cosas desde un panorama donde el profesor es el protagonista, incorporando “ABJ” aumentando la intencionalidad pedagógica de las propuestas, una mejor alineación entre los objetivos lúdicos y educativos, así como una tendencia hacia el diseño de actividades más estructuradas, para lograr un mejor alcance significativo. Subrayando que el juego potencia el desarrollo de habilidades, actitudes y valores útiles para el aprendizaje científico, aunque persisten desafíos en su adecuada integración al currículo, pero a su vez radica la necesidad de fortalecer la formación docente en el diseño de experiencias lúdicas, ya que, el aprendizaje no solo estimula la motivación, sino que también amplía las posibilidades de enseñanza activa, reflexiva y creativa en distintas áreas, permitiendo una integración del juego en una secuencia de enseñanza y aprendizaje (SEA).

Finalmente, estos modelos teóricos pueden establecer una disciplina diferente con base en el avance de nuevas tecnologías, Sánchez, R., (2024) establece *“Conexiones en las nuevas metodologías educativas del Lore como recurso educativo. Educación y Humanismo”*, se entiende como “Cuerpo de Tradiciones y Conocimiento de un tema perteneciente a un grupo en concreto” en otras palabras, “LORE” teniendo esta terminología clara, establece una diferencia en sus procesos, dejando atrás niveles conceptuales, sino abarcando un nivel práctico, fomentando establecer fuertes vínculos, construyendo una determinada “simbiosis”, la cual llega

a distinguirse en los procesos sociales pertenecientes a disciplinas concretas, un ejemplo claro emplea la pedagogía como un estudio del aprendizaje, empleando la psicología, sociología y un análisis de la profundidad necesaria para causar un impacto favorece en otras áreas de estudio. Teniendo esto presente, se crea una investigación en conjunto trabajo con los objetivos de la revisión teórica, centrando su atención en las últimas tendencias del mundo del entretenimiento, la cual se caracteriza principalmente por el ocio electrónico, por ende, en la búsqueda de una mejora en la incorporación de dos escenarios, se plantea como lograr el éxito en el ámbito educativo, basándose en nuevos avances, para así transformar y usar de manera más didáctica estos procesos tecnológicos y sociales a favor la reorientación de la mecánica del pensamiento en los distintos progresos tecnológicos. Este planteamiento se alinea con la orientación del aprendizaje basado en el juego, al buscar que la tecnología establezca una interacción, pasando de ser visto como una adicción a convertirse en una herramienta de motivación y transformación educativa.

Referentes Técnicos

El estudio se fundamenta en documentos y lineamientos emitidos por organismos internacionales, entidades gubernamentales que orientan las prácticas educativas.

Al contemplar el ámbito internacional, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) publica en el 2009 una “*Guía para docentes transformadores y transformadoras: transformemos educando*”, se centró principalmente en el aprendizaje activo, optando por metodologías centradas en el estudiante, donde el rol transformador que toma el docente, va acorde a la participación proactiva en la sociedad del conocimiento, de igual manera, los estudiantes deben desarrollar procesos de autoformación, los cuales puedan ser adaptados y aplicados a entornos tanto escolares como no educativos, desde

una perspectiva de que la educación pueda ser expandida. Reconociendo la participación del juego como un medio esencial en el espacio constructivo colectivo de saberes mediante la apropiación de la participan, donde el educando forme parte del “aprender de aprender”, partiendo de las nuevas conceptualizaciones para generar una motivación intrínseca, que pueda formentar un mayor aprendizaje durante toda la vida.

De igual manera, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia en el 2019, promueve un informe titulado “*Aprendizaje a través del juego*” como un refuerzo dirigido al aprendizaje por medio de la implementación de juegos en los programas de educación que son impartidos en la primera infancia, donde establece la importancia de los primeros años, a pesar de que en la mayoría de investigaciones se centran en la educación preescolar, este trabajo señala que el aprender por medio de juegos, resulta pertinente durante todo el periodo de la infancia, inclusive hasta después de que esta etapa haya terminado. Uno de los periodos importantes en la vida de un niño, se radica de los 6 a los 10 años de edad, normalmente coincide con el inicio de su primaria, es aquí donde esta técnica sigue teniendo una relevancia crucial, pero a medida que va creciendo se descuida este enfoque, dando más atención a aspectos académicos centrados únicamente en la parte académica, en este sentido, se reafirma la idea de que la inclusión del juego puede transformar las experiencias educativas normales y muchas veces tediosas en fortalezas como motivación en los resultados a la hora de obtener conocimiento.

Por su parte, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), durante el 2018 presenta un modelo de acompañamiento con el nombre de “*Orientaciones pedagógicas para la educación inicial de niñas y niños pertenecientes a comunidades de grupos étnicos*” al presentar estas disposiciones técnicas, ofrecen un marco de referencia aplicable a diferentes contextos educativos, tanto formales como no formales, este enfoque se articula con las prácticas

culturales, los saberes ancestrales y las dinámicas propias de cada comunidad. El juego se aborda como una actividad que no solo entretiene, sino que también transmite valores, saberes y habilidades esenciales para la vida comunitaria. En muchas comunidades, el juego está vinculado a la imitación de actividades cotidianas (como la pesca, la siembra o la danza) y a la participación en rituales y prácticas culturales. Además, se reconoce el valor del juego simbólico, donde los niños representan roles y situaciones de la vida real, expresando lo que ven, piensan y sienten. Con respecto a la orientación pedagógica, se promueve un punto de vista que respete las particularidades culturales y los intereses de los niños, integrando elementos como el cuerpo, las expresiones artísticas, la oralidad en el territorio. Se busca que las experiencias pedagógicas sean significativas, conectadas con los calendarios ecológicos, las prácticas culturales, y que fomenten la participación, la autonomía como la construcción de identidad étnico-cultural.

Finalmente, la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en el 2015, dio a conocer los “*Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)*”, siendo el número cuatro la “*Educación de calidad*”, donde se resalta la importancia de garantizar una educación inclusiva y equitativa que fomente prácticas pedagógicas participativas. De acuerdo con lo anterior, este principio se articula con el propósito del presente estudio, que busca fortalecer procesos de enseñanza más activos, dinámicos y significativos, mediante la implementación del aprendizaje basado en el juego como estrategia pedagógica orientada a promover la motivación, la participación además de la interacción dentro del aula.

Referentes Legales

Las normas expuestas abarcan las disposiciones que respaldan la investigación, garantizando que su desarrollo se realice dentro de los límites jurídicos y de protección, regulando el cumplimiento de los derechos de los niños.

Estados Unidos se constituye como una República Federal Constitucional, siendo conformado por cincuenta (50) estados y un Distrito Federal, cuenta con un sistema de educativo descentralizado, el cual se rige como fundamento en la Constitución Federal, otorgando el poder en la toma de decisiones a las autoridades locales mismas, de acuerdo a las escuelas e instituciones que estén a su alcance por zona escolar, siendo estas leyes regulaciones judiciales, en la búsqueda de un control sobre asociaciones o entornos escolares, gozando de la legalidad en sus campos de acción. Se hace válida a partir de *Ley de Educación Primaria y Secundaria (ESEA)*, siendo este su nombre en español, donde el *U.S. Department of Education (2002)*, establece en el marco normativo referente a la política educativa federal, la ley *No Child Left Behind Act (2001)*, promulgada como una reforma de la *Elementary and Secondary Education Act*, siendo su objetivo principal garantizar que todos los niños, independientemente de su origen socioeconómico, tuvieran acceso a una educación de calidad, establece estándares académicos nacionales y sistemas de evaluación obligatorios para medir el rendimiento de los estudiantes, además de exigir responsabilidad a las instituciones educativas mediante la supervisión del progreso anual.

De la misma forma, el programa *Race to the Top (2009)*, comprende la finalidad de promover la innovación educativa, mejorando el desempeño académico mediante incentivos financieros a los estados que implementaran reformas efectivas. Entre sus ejes se incluyen la mejora de los estándares curriculares, el fortalecimiento de la formación docente, el uso de tecnologías educativas y la reducción de brechas de aprendizaje; este programa representa un cambio hacia una educación más dinámica como flexible, buscando motivar tanto a los

estudiantes como a las instituciones para así adoptar metodologías activas centradas en el aprendizaje significativo.

Referentes Éticos

Se presentan los siguientes principios éticos fundamentales entorno a la seguridad, integridad, respeto y protección, donde se valida la ética del proceso educativo-pedagógico.

Dado que la población de estudio se conforma por niños y niñas de entre 7-10 años pertenecientes a la comunidad infantil de la Iglesia de Maywood, se aplicaron criterios de confidencialidad, consentimiento informado y resguardo de la información sensible, de acuerdo con las directrices del *Belmont Report (1979)* y la normativa establecida en el *Título 45, Código de Regulaciones Federales, Parte 46, Subparte D*, la cual regula la participación de menores en investigaciones educativas en los Estados Unidos. Por obligación, es necesario el consentimiento informado a los padres o tutores legales y el asentimiento voluntario de los menores, garantizando que todos comprendieran el propósito, las actividades de los posibles beneficios del estudio. La participación debe ser totalmente libre, sin ningún tipo de coerción o perjuicio ante la decisión de no participar, asimismo, se establece la confidencialidad de los datos personales y audiovisuales, donde se evite el uso de nombres, rostros u otros elementos identificativos en los informes o materiales de análisis. Finalmente, el estudio queda entendido que el enfoque debe ser claro conforme a la ética del cuidado, entendida como la responsabilidad de garantizar un ambiente de respeto, empatía y protección, en coherencia con la naturaleza educativa de un contexto comunitario.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente trabajo adopta un enfoque cualitativo, dado que busca comprender en profundidad los procesos de aprendizaje y las experiencias vividas por los niños con base en el juego; el enfoque permite analizar las percepciones, comportamientos, como las transformaciones sociales, las cuales surgen a partir de la interacción lúdica, priorizando la interpretación del contexto en el uso de las relaciones humanas más que la medición numérica de resultados.

De igual manera, se enmarca en un diseño de tipo experimental, el cual consta de una orientación descriptiva, la cual pretende observar los efectos de la aplicación de estrategias lúdicas en la motivación y en el desarrollo de habilidades sociales dentro del presente grupo determinado. Se adopta este estudio debido a que es el más adecuado para abordar el problema de investigación, ya que, posibilita identificar los cambios que se generan a través de la experiencia práctica del juego, por lo que se comprende cómo es una metodología que promueve el aprendizaje más activo, participativo y significativo en los niños, a pesar de que no se encuentran en un entorno netamente académico.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por niños y niñas de entre 7 y 10 años pertenecientes a la comunidad infantil de la Iglesia de Maywood, en Estados Unidos, quienes participan en actividades pedagógicas y recreativas orientadas al fortalecimiento de la motivación, junto con las habilidades sociales mediante la implementación del aprendizaje basado en el juego.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el desarrollo de la investigación se emplearán diversas técnicas cualitativas que permitan recoger información de manera integral, coherente con los siguientes objetivos propuestos.

Objetivo 1: Va orientado a explorar el acercamiento de los niños al aprendizaje basado en el juego, se aplica la observación directa durante las actividades lúdicas y pedagógicas, complementada con dibujos, entablando conversaciones espontáneas que puedan reflejar las percepciones y emociones de los participantes frente al proceso.

Objetivo 2: Centrado en movilizar la motivación junto con las habilidades sociales a través de la implementación ya establecida, se utilizan diarios reflexivos, registrando las sesiones del docente, con el fin de documentar las interacciones, el nivel de participación y la respuesta emocional de los niños durante las actividades predispuestas.

Objetivo 3: Enfocado en reconocer los cambios o variaciones en la motivación y las habilidades sociales tras la experiencia, se aplicarán entrevistas semiestructuradas, a través de cuestionarios post-experiencia, con el propósito de valorar la percepción del aprendizaje, la interacción social y la apropiación de la estrategia lúdica.

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de los datos recolectados se desarrolla a partir de un enfoque cualitativo, con categorías de interpretación que permiten comprender los procesos de aprendizaje, las emociones y las interacciones surgidas durante la práctica. Estas categorías se definen en relación con los objetivos específicos y con la variable central de estudio: la motivación y las habilidades sociales.

Objetivo 1: Se establece la categoría de “acercamiento al aprendizaje lúdico”, el cual permite identificar las percepciones iniciales, actitudes y niveles de participación de los niños frente a las actividades basadas en el juego, evidenciando sus emociones, intereses y disposición hacia la experiencia educativa.

Objetivo 2: Para la categoría respecto a la “movilización de la motivación y la interacción social” orientar el análisis de los registros reflexivos, valorando cómo el juego influye en la colaboración, la comunicación y la participación activa de los niños durante las sesiones, así como en su nivel de entusiasmo en el compromiso por las tareas.

Objetivo 3: Se plantea la categoría sobre la “transformación de la motivación y habilidades sociales”, que busca reconocer los cambios observados tras la implementación de la estrategia lúdica, evaluando la consolidación de actitudes colaborativas, la expresión emocional positiva y el fortalecimiento del sentido de pertenencia al grupo.

Estas categorías permiten extraer conclusiones significativas sobre el impacto pedagógico y social del aprendizaje basado en el juego, contribuyendo a la comprensión de su potencial para dinamizar procesos educativos más activos e inclusivos.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase inicial de observación y exploración, se evidencia que los niños y niñas de entre 7 y 10 años de la Iglesia de Maywood mostraron una disposición favorable hacia las actividades basadas en el juego, aunque con niveles variables de participación y concentración.

En las primeras sesiones, se observa curiosidad y entusiasmo generalizado frente a las dinámicas propuestas, especialmente aquellas que involucraban movimiento, retos grupales o el uso de materiales coloridos que pudieran ser manipulativos. Sin embargo, algunos participantes manifestaron cierta timidez o distracción al inicio, particularmente en actividades que requerían cooperación o seguimiento de instrucciones estructuradas.

A través de conversaciones espontáneas, varios niños expresaron “Es divertido de esta manera” les gustaba “porque podían estar con los amigos, no aburrirse y era relajante”, estas percepciones iniciales reflejaron una asociación positiva entre el juego y el aprendizaje, aunque todavía no existe una comprensión plena del propósito educativo como tal de las actividades. En los registros de campo se destaca que los participantes respondieron mejor a las dinámicas con objetivos claros y recompensas simbólicas, lo que permitió identificar que mencionar una motivación extrínseca (una recompensa) al inicio, es un factor clave para mantener una atención constante.

En conjunto, los datos obtenidos en esta etapa muestran que el grupo se aproxima a la variable del aprendizaje basado en el juego desde la curiosidad y la diversión, reconociendo el componente lúdico como un medio de interactivo y explorativo, aunque aún con una comprensión escasa de su valor pedagógico. Este primer acercamiento permite establecer un

punto de partida para la implementación de estrategias más estructuradas orientadas al fortalecimiento de la motivación y las habilidades sociales, siendo este el punto focal del estudio.

Experimentación

En la etapa de experimentación (movilización) se implementan diversas actividades lúdicas, en un contexto mejor estructuradas, bajo la metodología en la que se encuentra trabajando, por lo que el propósito consta de fortalecer la motivación y las habilidades sociales de los niños y niñas que se encuentran participando. Las sesiones incluyeron dinámicas cooperativas, juegos de roles, circuitos de retos grupales y juegos de mesa adaptados con contenidos educativos. A lo largo de esta fase, se observa un incremento progresivo en el interés, la participación activa y la disposición al trabajo colaborativo.

Los registros en los diarios reflexivos del docente mostraron que, a medida que se avanza en las actividades, los niños comenzaron a asumir roles de liderazgo, proponer soluciones y demostrar empatía con sus compañeros. Se evidenció también una mayor atención sostenida, acompañada de expresiones de alegría y entusiasmo, reflejadas en frases como “¡Somos muy buenos!” o “ ¿Le ayudo?”. Estas manifestaciones indicaron que la motivación intrínseca se fue fortaleciendo, desplazando el interés inicial por las recompensas externas hacia el disfrute por el aprendizaje compartido.

En el análisis de los registros basados en la observación, se permite identificar que durante los juegos, se ve facilitado la variedad de expresión sobre las emociones, la resolución de conflictos y la construcción de acuerdos entre los participantes. Además, las actividades que integraron movimiento corporal con cooperación, demostraron ser especialmente efectivas para generar un ambiente de confianza y sentido de la pertenencia grupal. En general, los resultados de esta fase evidencian que el aprendizaje basado en el juego se consolida como una estrategia

pedagógica eficaz para movilizar la motivación y promover el desarrollo de habilidades sociales en contextos educativos no formales como el de la Iglesia de Maywood.

Identificación de Variaciones

Al concluir el periodo de intervención, se evidencian cambios significativos en comparación con los resultados observados durante la etapa inicial de estudio, en las entrevistas semiestructuradas y cuestionarios post-experiencia, los niños expresaron sentirse “más animados por jugar” como “felices porque ahora las clases les gustaban más”. Estas respuestas reflejan un desplazamiento notable de la motivación extrínseca (centrada inicialmente en la obtención de recompensas) hacia una motivación intrínseca, caracterizada por el interés genuino por participar, compartir y aprender a través del juego.

De manera similar, los registros de observación final mostraron una mejora en la comunicación entre compañeros, la empatía y la cooperación durante las actividades grupales; los niños comenzaron a apoyarse mutuamente, resolver conflictos con mayor autonomía, asumiendo responsabilidades dentro del grupo, identificando un aumento en la participación equitativa y una disminución de comportamientos aislados o competitivos. Además, el tono emocional observado fue más positivo, evidenciado expresiones de alegría, risas frecuentes y manifestaciones de reconocimiento de adjetivos buenos hacia los compañeros.

En comparación con la etapa inicial, donde predominaba la dispersión y la timidez, los resultados finales demuestran una evolución en la interacción social junto con el compromiso educativo, confirmando que el aprendizaje basado en el juego favorece un ambiente de confianza, cooperación y motivación sostenida. Estas variaciones reflejan el impacto de la estrategia pedagógica implementada, reafirmando su potencial para fortalecer el aprendizaje activo y las relaciones interpersonales en contextos educativos comunitarios.

Análisis y Discusión

El análisis de los resultados obtenidos en la implementación del aprendizaje basado en el juego con los niños y niñas de la Iglesia de Maywood permite evidenciar avances significativos en los aspectos de motivación y desarrollo de habilidades sociales, con los objetivos centrales de la investigación. A partir del enfoque cualitativo adoptado, se identificaron transformaciones progresivas en la manera como los niños se relacionaron con el aprendizaje, mostrando una transición desde la curiosidad inicial hacia una participación activa como cooperativa. Este análisis es orientado a interpretar los hallazgos desde una perspectiva pedagógica, conectando la variable de estudio con los fundamentos teóricos y las observaciones de campo, con el propósito de comprender cómo el juego, al ser incorporado como estrategia educativa, puede movilizar procesos motivacionales y socioemocionales en ámbitos comunitarios.

Durante la fase de acercamiento, los participantes demostraron una actitud positiva hacia las actividades lúdicas, aunque inicialmente la motivación estuvo vinculada principalmente a las recompensas ofrecidas. Esta respuesta coincidió con las expectativas iniciales, donde se anticipaba una predisposición favorable al juego, pero una comprensión limitada de su finalidad educativa. Las observaciones revelaron que, si bien el entusiasmo fue generalizado, algunos niños mostraron dificultad para concentrarse o colaborar en dinámicas grupales. Este hallazgo confirma la hipótesis de que la motivación extrínseca suele predominar en las primeras experiencias lúdicas con propósitos pedagógicos; sin embargo, también se sugiere que la curiosidad y el componente emocional del juego son puntos de partida efectivos para introducir prácticas de aprendizaje más activas y participativas.

En la fase experimental, se genera un impacto visible en la dinámica del grupo y en la actitud frente al aprendizaje basados en el juego; las actividades cooperativas, los juegos de roles

y los retos grupales facilitaron la participación equitativa y el fortalecimiento de la interacción social. Estos resultados coinciden con lo planteado por Vázquez & Pinzón (2021) en su investigación *“Estrategia de aprendizaje basado en el juego intencionado para potencializar las habilidades propias de la primera infancia”*, donde se evidencia que el juego promueve la curiosidad, la autonomía y la disposición al trabajo colaborativo en los niños. Asimismo, se relacionan con lo expuesto por Hierro & Seller (2020) en *“El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables”*, al destacar que el juego favorece la inclusión, el desarrollo de habilidades socioemocionales al generar espacios de convivencia y cooperación. En este sentido, los hallazgos del presente estudio confirman la pertinencia del aprendizaje basado en el juego como estrategia pedagógica capaz de integrar la motivación, la interacción y la construcción colectiva del conocimiento en entornos educativos comunitarios.

Tras la intervención, se identifican transformaciones sustanciales en las habilidades sociales y en la motivación, las entrevistas como cuestionarios post-experiencia evidenciaron una mayor confianza para participar, expresar ideas, a su vez resolver conflictos mediante el diálogo, desde una perspectiva de la percepción de sus padres. Los niños que inicialmente mostraban timidez o desconexión, comenzaron a asumir roles más activos dentro del grupo, lo que refleja una evolución en su autonomía y sentido de pertenencia. Por ejemplo, varios acudientes manifestaron sentirse “más felices de ver a sus niños con un mejor ánimo” o que “estuvieran aprendiendo de forma diferente y aún ayudándose entre todos”. Estos resultados permiten concluir que la dimensión ontológica, relacionada con la interacción social y el desarrollo emocional, se fortalece a medida que avancen las actividades de manera significativa, gracias a la

aplicación sistemática del juego como estrategia pedagógica, consolidando aprendizajes colaborativos en relación interpersonal más empáticas y solidarias.

Los hallazgos del presente estudio guardan coherencia con investigaciones previas como las de Rojas (2024) y el Proyecto “CHILDTIZENS II” (2023), que demostraron la efectividad del juego como herramienta para mejorar la motivación, la convivencia y la adquisición de valores. No obstante, mientras dichos estudios se centraron principalmente en áreas formales, la presente investigación amplía la evidencia al entorno comunitario, donde el aprendizaje no depende de estructuras curriculares rígidas, sino de la interacción libre y significativa. Esta diferencia refuerza la idea de que el aprendizaje basado en el juego puede adaptarse exitosamente a distintos entornos educativos, incluso aquellos no convencionales, siempre que exista acompañamiento docente, claridad en los objetivos y una intención pedagógica consciente.

Entre las principales limitaciones se identificó el tamaño reducido de la muestra, ya que, el grupo participante pertenecía a una comunidad específica, lo que restringe la generalización de los resultados. Además, el tiempo disponible para la implementación de las actividades fue limitado, lo cual pudo influir en la profundidad del proceso de observación, otro factor relevante fue la variabilidad en los niveles de madurez como en el desarrollo cognitivo entre los niños, que en algunos casos afectó la homogeneidad de las respuestas. A pesar de estas limitaciones, la información recolectada permitió obtener una visión clara del impacto de la estrategia, ofreciendo bases sólidas para futuras investigaciones que amplíen la duración de la intervención y la diversidad de los participantes.

Los resultados obtenidos poseen un valor significativo para el fortalecimiento de prácticas pedagógicas en contextos educativos, comunitarios y religiosos; la implementación del aprendizaje basado en el juego demostró ser una herramienta efectiva para promover ambientes

más inclusivos, participativos y emocionalmente seguros. Estos hallazgos pueden orientar a los docentes y líderes comunitarios en el diseño de experiencias educativas que integren la lúdica, dejando atrás el temor por incluir nuevos modelos de enseñanza, en donde se logre fomentar la búsqueda de capacitación en entornos seguros., además, los resultados invitan a las instituciones a reconocer la relevancia de incorporar metodologías activas que respondan a las necesidades emocionales y motivacionales de los estudiantes.

En síntesis, el análisis evidencia que el aprendizaje basado en el juego constituye una estrategia pedagógica capaz de movilizar la motivación y las habilidades sociales en la infancia, la experiencia en la Iglesia de Maywood demuestra que, cuando el juego se orienta con intención educativa, se convierte en un medio transformador tanto a nivel individual como colectivo. A partir de estos resultados, se sugiere profundizar en investigaciones futuras que evalúen el impacto del juego en otras áreas del desarrollo cognitivo y emocional, así como su aplicación en contextos diversos, con diferentes rangos de edad, fortaleciendo así la comprensión de su potencial pedagógico y social.

Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados de la investigación permitieron responder de manera concreta a la pregunta: ¿Cómo fortalecer la motivación y las habilidades sociales en niños de 7 a 10 años de la Iglesia de Maywood (Estados Unidos) a través de la implementación del aprendizaje basado en el juego durante el segundo semestre del 2025? Se evidencia que la aplicación de estrategias lúdicas planificadas promueve un ambiente participativo, cooperativo y emocionalmente positivo, donde los niños demostraron un mayor interés por aprender, interactuar y resolver retos en grupo. La integración del juego en el proceso pedagógico fortalece la motivación intrínseca y favorece el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo, cumpliendo así con los objetivos propuestos y validando la pertinencia del enfoque metodológico adoptado.

La investigación logra movilizar de manera significativa el aspecto ontológico de los participantes, evidenciando un progreso en su capacidad para relacionarse, expresar emociones y asumir roles activos. El aprendizaje basado en el juego permite que los niños construyeran experiencias compartidas, las cuales trascienden el plano cognitivo, generando transformaciones en su autoconfianza, autonomía y sentido de pertenencia. Estas manifestaciones reflejan la consolidación de una identidad social más participativa, donde el aprendizaje se concibe no solo como un proceso intelectual, sino también como una vivencia emocional y relacional que enriquece su desarrollo integral.

La implementación de la variable el “Aprendizaje Basado en el Juego” tuvo un impacto positivo y visible en la población estudiada. A través de las actividades lúdicas, los niños lograron mantener la atención, incrementar la colaboración y disfrutar del proceso de aprendizaje. Sin embargo, se identificaron algunos desafíos, como la necesidad de estructurar

mejor los tiempos de juego y de fortalecer las estrategias para mantener la concentración en actividades prolongadas. Aun así, los logros superaron las limitaciones, evidenciando que el juego, cuando es intencionado y pedagógicamente guiado, se convierte en una herramienta poderosa para fomentar la motivación, el compromiso y la convivencia en el aula.

Los hallazgos de este estudio contribuyen a la literatura existente sobre metodologías activas, reafirmando el valor del aprendizaje basado en el juego como estrategia eficaz para dinamizar procesos educativos en contextos no formales. Esta investigación aporta una mirada innovadora al vincular la práctica lúdica con el ámbito comunitario, demostrando que la enseñanza puede fortalecerse desde espacios alternativos a la escuela tradicional. En términos metodológicos, el estudio valida el uso de técnicas cualitativas participativas para analizar procesos educativos complejos, en el plano teórico, abre nuevas líneas de investigación orientadas a explorar cómo el juego puede integrarse de manera sistemática en programas educativos, religiosos, en casos de vulnerabilidad, falta de acceso a la educación, entre otros, fomentando aprendizajes más activos, inclusivos y sostenibles.

A partir de los hallazgos obtenidos, se recomienda fortalecer la implementación del aprendizaje basado en el juego dentro de los espacios educativos como comunitarios, dejando atrás arrigues del sistema tradicional y poco adaptable a las necesidades actuales que se van presentando con el avance del tiempo en los diferentes entornos sociales, promoviendo la planificación intencionada de las actividades lúdicas para mantener la motivación, es pertinente que los facilitadores o docentes incorporen estrategias que equilibren el componente recreativo con los objetivos pedagógicos, asegurando que cada juego cumpla una función formativa. De igual manera, se recomienda capacitar a los líderes comunitarios y voluntarios en metodologías

activas, con el fin de garantizar la sostenibilidad para así brindar una continuidad de las prácticas lúdicas como herramientas de aprendizaje significativo.

Para futuras investigaciones, se propone ampliar la muestra de estudio, incluyendo niños de diferentes edades y contextos socioculturales, con el propósito de analizar las variaciones en la motivación y las habilidades sociales según el entorno. Sería conveniente incorporar un diseño metodológico mixto que combine observaciones cualitativas con instrumentos cuantitativos, permitiendo medir con mayor precisión el impacto de la estrategia lúdica. Además, se sugiere explorar nuevas variables relacionadas con el desarrollo emocional, la autonomía en el aprendizaje y el uso de herramientas tecnológicas en entornos lúdicos, a fin de comprender de manera más integral cómo el juego puede adaptarse a las demandas educativas contemporáneas y continuar fortaleciendo su papel como agente de transformación pedagógica.

Referencias Bibliográficas

- Andrés, C. A. J., & David, R. C. A. (2024). *Estilo de aprendizaje VARK y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica de Babahoyo, periodo académico octubre 2023–marzo 2024* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Babahoyo].
- Aprendizaje a través del juego. (2019). UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF, 1(1–10), 1–10.
- Danniels, E., & Pyle, A. (2018). Definir el aprendizaje basado en el juego. *Aprendizaje basado en el juego*, 8.
- García, M. D. R. V., Tobar, F. R. L., Delgado, V. M. V., & Gómez, M. N. M. (2017). Habilidades sociales. *Revista Salud y Ciencias*, 1(2), 8–15.
- González Vásquez, R. R. (2025). *Aprendizaje basado en el juego: Tendencias y desafíos para la educación básica colombiana*. *Dialéctica*, 2(25).
<https://doi.org/10.56219/dialectica.v2i25.3970>
- Guía para docentes transformadores y transformadoras: Transformemos Educando. (2009). UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000242664>
- Hierro, L. M., & Seller, E. P. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. *Prisma Social*, 30, 88–114.
- Hoyos Hoyos, N. M., & Mayoral Anacona, D. S. (2024). Estrategia didáctica mediada por el juego para mejorar la atención en el aula. *Revista UNIMAR*, 42(1), 13–27.
<https://doi.org/10.31948/ru.v42i1.3478>

- López Marí, M., Busó, P., & Mata Domínguez, A. (2025). Evaluación del potencial del juguete como elemento de concienciación y promoción de valores sociales y cívicos en la infancia: El caso del Proyecto Childtizens II. *Educatio Siglo XXI*, 43(11), 31–56.
- Luisa Belmonte, M., Cerdán, A., del Pilar Egea, M., & Bernal, A. (2024). Aprendizaje basado en el juego en el programa universitario para personas con discapacidad intelectual “Todos Somos Campus”. *Papeles: Revista de la Facultad de Educación Universidad Antonio Nariño*, 16(32), 1–18. <https://doi.org/10.54104/papeles.v16n32.1946>
- Martín Hierro, L., & Pastor Seller, E. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. *Prisma Social*, 30, 88–114.
- Martín-Ferrer, L., Amat, A., & Espinet, M. (2022). Aprender a diseñar juegos para la enseñanza de las ciencias en la formación inicial de maestros en educación primaria. *Revista Eureka Sobre Enseñanza y Divulgación de Las Ciencias*, 19(3), 360101–360119. https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2022.v19.i3.3601
- Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Nodos y Nudos*, 4(40), 133–142.
- Muñoz, O. E. B. (2020). El constructivismo: Modelo pedagógico para la enseñanza de las matemáticas. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 488–502.
- National Commission for the Protection of Human Subjects of Biomedical and Behavioral Research. (1979). *The Belmont Report: Ethical principles and guidelines for the protection of human subjects of research*. U.S. Department of Health & Human Services. <https://www.hhs.gov/ohrp/regulations-and-policy/belmont-report/index.html>

Objetivos de desarrollo sostenible. (2015). Organización de las Naciones Unidas.

<https://www.un.org/es/impacto-acad%C3%A9mico/page/objetivos-de-desarrollo-sostenible>

Orientaciones pedagógicas para la educación inicial de niñas y niños pertenecientes a comunidades de grupos étnicos. (2018). Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-379705_recurso_10.pdf

Ospina Rodríguez, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, 4(2), 158–160.

Prieto-Andreu, J.-M., & Moreno-Ger, P. (2024). Jugar correctamente: Validación empírica de la escala Gamertype para aprendizaje basado en juegos en educación superior. *Revista Española de Pedagogía*, 82(288), 243–270.

Rojas, E. L. (2024). *El juego de construcción y manipulación como herramienta para fortalecer el desarrollo del pensamiento numérico* [Diplomado de profundización para grado, UNAD]. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/64863>

Ruiz, R. R., Ruiz, W. R., & Herrera, J. A. E. *Estrategia pedagógica de aprendizaje basado en juegos y su implementación*. (Referencia incompleta: faltan año, revista/tesis, institución y enlace).

Sánchez-Cabrero, R. (2024). Conexiones en las nuevas metodologías educativas del *lore* como recurso educativo. *Educación y Humanismo*, 26(46), 126–152.

<https://doi.org/10.17081/eduhum.26.46.6668>

U.S. Census Bureau. (2024). *Maywood Village, Illinois: Demographic and economic data*.

<https://data.census.gov>

U.S. Department of Education. (2002). *No Child Left Behind Act of 2001* (Pub. L. No. 107–110).

U.S. Government Printing Office.

U.S. Department of Education. (2009). *Race to the Top Program: Executive Summary*. Office of Planning, Evaluation and Policy Development.

U.S. Department of Health & Human Services. (2018). *45 CFR Part 46 – Protection of human subjects (Subpart D)*. <https://www.hhs.gov/ohrp/regulations-and-policy/regulations/45-cfr-46/common-rule-subpart-d/index.html>

Vasquez, A. M., & Pinzón, Y. V. (2021). *Estrategia de aprendizaje basado en el juego intencionado para potencializar las habilidades propias de la primera infancia* [Diplomado de profundización para grado, UNAD].

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/40866>

Vega, O. J., & López, D. I. (2025). *Potenciando el pensamiento lógico-matemático a través de juegos pedagógicos con niños y niñas de grado 2° de la Institución Educativa Pijiguayal* [Diplomado de profundización para grado, UNAD].

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/68093>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ammurillos_unadvirtual_edu_co/EjYpimVN7OBKoqaGLqpFzgcBvIy1GBRHpoIUyUBjFz5HWg?e=JUN8Va