

El juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades motrices gruesas

Mayerly Ximena Pérez Leal

Adriana Yulieth Riaño Castro

Asesor

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado en la Licenciatura de Pedagogía Infantil, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Jesús Emilio Jaramillo Monsalve del Municipio de Chita, trabajando con 10 niños del grado primero. El objetivo general fue potenciar las habilidades motrices gruesas por medio del juego en los niños del grado primero de la institución educativa Jesús Emilio Jaramillo Monsalve del municipio de Chita en el segundo semestre del año 2025 utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego las habilidades motrices gruesas reconociendo sus efectos en el juego. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que los niños y niñas de la Institución educativa mencionada anteriormente logran desarrollar actividades de una manera más significativa a partir del juego y actividades lúdicas permitiendo en ellos mejorar la coordinación, agilidad y el equilibrio fomentando sus habilidades motrices gruesas construyendo un proceso de aprendizaje significativo favoreciendo el desarrollo de su autonomía y trabajo en equipo; de la misma manera estos hallazgos resaltan la importancia de involucrar actividades lúdicas y creativas con intencionalidades en los contextos educativos para favorecer el proceso de aprendizaje de los niños y niñas teniendo en cuenta sus características de los entornos educativos y las necesidades tanto de los educandos como del contexto institucional.

Palabras clave: Juego, coordinación, equilibrio, motricidad gruesa

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option in the Bachelor's Degree in Early Childhood Pedagogy, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Jesús Emilio Jaramillo Monsalve Educational Institution in the Municipality of Chita, working with 10 children from the first grade. The general objective was; to enhance gross motor skills through play in children in the first grade of the Jesús Emilio Jaramillo Monsalve educational institution in the municipality of Chita in the second semester of the year 2025 using a qualitative and experimental approach in which gross motor skills were put into play, recognizing their effects on play. From this research exercise, it was concluded that the children of the educational institution mentioned above manage to develop activities in a more significant way from play and playful activities, allowing them to improve coordination, agility and balance by promoting their gross motor skills, building a significant learning process, favoring the development of their autonomy and teamwork; In the same way, these findings highlight the importance of involving playful and creative activities with intentions in educational contexts to favor the learning process of children, taking into account their characteristics of educational environments and the needs of both students and the institutional context.

Keywords: Game, Coordination, Balance, Gross motor.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	17
Referentes Técnicos	19
Referentes Legales	20
Referentes Éticos	21
Herramientas y Métodos	22
Enfoque y Tipo de Método	22
Unidad de Análisis	22
Categoría de Análisis	23
Resultados.....	25
Acercamiento de la Población a la Variable	25
Experimentación	26
Identificación de las Variaciones	28
Análisis y Discusión	30

Conclusiones y Recomendaciones	33
Referencias Bibliográficas	35
Apéndices.....	39

Lista de Apéndices

Apéndice A Muestras de Investigación.....	39
--	----

Introducción

El juego históricamente ha sido la forma más básica de uso de movimientos que desarrollaron los seres humanos como una forma de diversión y también categorizados por deportes a través de elementos que se establecen para su desarrollo, posteriormente en los contextos educativos que se usan como una estrategia pedagógica para captar y fomentar la participación del estudiante. Actualmente ha dejado de llevarse a cabo en espacios físicos, sino que también es desarrollado a través de plataformas digitales que han creado protagonismo entre los juegos tradicionales y su grado de influencia en el desarrollo de habilidades motoras y mentales del estudiante.

En segundo lugar, se debe considerar que actualmente el juego a través de plataformas digitales y/o electrónicos, han ido ganando protagonismo en los infantes y adolescentes, esto debido a que las pantallas captan mayormente la atención de los niños; aunque, desafortunadamente, y por las diferentes labores que llevan a cabo diariamente los padres y cuidadores de los niños y niñas se dificulta un acompañamiento continuo y constante creando hábitos sedentarios teniendo como consecuencia el limitado desarrollo de habilidades motrices gruesas.

Sumado a lo anterior, este proyecto tiene como objetivo general estimular el desarrollo de habilidades motrices gruesas de estudiantes de primer grado por medio del juego en la institución educativa de Chitá-Boyacá, conocida como Jesús Emilio Jaramillo Monsalve, por lo tanto la propuesta presentada es estudiada desde un enfoque cualitativo y de tipo de observación participante con un carácter experimental los cuales son pertinentes para demostrar cómo esta estrategia pedagógica ayuda a desarrollar estas habilidades motrices gruesas, y los diferentes instrumentos proyectados para la recopilación de información ayuden a generar el análisis y la

discusión apoyado en el marco referencial establecido. De los hallazgos más importantes con esta actividad fue la proposición de una zona de desarrollo próximo y la demostración de cooperación de los estudiantes para crear estas zonas ayudándose mutuamente a desarrollar estas habilidades y ayudando a aquellos estudiantes que las desarrollan de manera más lenta, por lo cual vemos que esta población escogida demuestra un avance significativo en sus habilidades y la rápida adaptación que puede demostrar un estudiante frente a actividades que logran captar su atención y participación, estos elementos serán desarrollados con mayor profundidad en las próximas paginas a la luz de las teorías y la propia participación de la muestra poblacional.

Caracterización

El municipio de Chita según la gobernación de Boyacá (2024) está ubicado en el Norte de Boyacá aproximadamente 7 horas de trayecto en servicio público hasta la ciudad de Tunja, en donde se encuentra ubicada la Institución Educativa Jesús Emilio Jaramillo Monsalve, al sur del casco urbano del municipio en la Vereda de Chipa Alto, siendo uno de los más cercanos de la cabecera municipal, con buenas vías de acceso que permite la asistencia de los estudiantes a la institución, en la cual se orienta su labor pedagógica en cada uno de los niveles de escolaridad establecidos en el Proyecto Pedagógico Institucional (PEI, 2023) otorgando el título de bachiller académico con énfasis en ciencias naturales y por ser una institución articulada con el SENA se otorga el certificado de aptitud profesional como técnico en producción pecuaria.

Dentro de la Institución Educativa Jesús Emilio Jaramillo Monsalve se brinda educación desde el grado preescolar hasta el grado once, adicionalmente, cuenta con dos aulas multigrado y que para el ejercicio de este proyecto, se enfocará en el aula del grado primero que cuenta con 10 estudiantes, 5 niños y 5 niñas entre los 6 y 7 años, muy activos, con ritmos de aprendizaje diferentes al igual que el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

Dentro del contexto familiar prevalecen las familias nucleares, monoparentales y compuestas; por lo que el acercamiento con los niños y niñas en su mayoría no se les facilita el expresar la parte afectiva con facilidad; de igual manera; se resalta que las familias pertenecen a un nivel socioeconómico bajo y que sus actividades económicas están ligadas a la agricultura y la ganadería, muchos de ellos desde la informalidad, trabajando para el día a día. Y su ausencia en el desarrollo de los niños es notoria debido a que esta comunidad se encuentra entre los índices del Departamento Administrativo Nacional de Estadística - DANE (2025) conocidos como pobreza multinivel donde se reconocen tipos de pobreza como pobreza extrema,

vulnerabilidad o pobreza moderada obligando a que las figuras paternas trabajen y estén muy poco en casa.

Sumado a lo anterior, uno de los factores que dificulta el desarrollo de actividades relacionadas con la motricidad gruesa en los niños son las rutinas del contexto familiar, en muchos casos, las dinámicas cotidianas no les brindan el espacio ni el tiempo suficiente para ejercitarse y fortalecer esta habilidad, ya que se priorizan otras labores propias del día a día. Esta situación limita las oportunidades de movimiento y exploración que son necesarias durante la infancia para potenciar sus capacidades físicas y expresivas.

Como consecuencia, los niños y las niñas encuentran obstáculos para desenvolverse libremente en actividades de juego que requieren el uso de sus extremidades inferiores, lo cual restringe no sólo su movilidad, sino también su capacidad de expresión y creatividad, esta dificultad se origina principalmente en la falta de práctica constante y en la ausencia de ejercicios de estimulación adecuados para cada etapa de desarrollo, lo que repercute de manera directa en su proceso de aprendizaje, interacción social y autonomía.

Por ello, es importante fortalecer y potenciar el desarrollo de las habilidades motrices gruesas en los niños, ya que estas forman parte esencial de su proceso de aprendizaje. Para lograrlo, se implementará el juego como estrategia pedagógica, a través del cual los estudiantes podrán mejorar sus habilidades y destrezas motoras. De esta manera, se busca que sean más activos y logren integrarse con mayor facilidad en las diversas actividades lúdicas y recreativas que contribuyen a su desarrollo integral.

Planteamiento del Problema

En la educación inicial la motricidad gruesa, se puede observar en la capacidad de los estudiantes para realizar movimientos extensos y coordinados donde se requiere el uso de los músculos grandes del cuerpo, el desarrollo de estas destrezas es indispensable para la vida cotidiana y el aprendizaje académico. Los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Jesús Emilio Jaramillo Monsalve son niños participativos, creativos y alegres, que demuestran aptitud durante el desarrollo de actividades como la pintura, la manipulación de plastilina y la escritura. No obstante, se evidencia que, al momento de participar en actividades como el fútbol, carreras de sacos o bailes, presentan dificultad para coordinar sus movimientos y su ritmo lo que refleja una falencia en el desarrollo de su motricidad gruesa, limitando su desempeño en estas áreas.

En la actualidad los docentes están bajo el modelo de escuela nueva y aulas multigrado, donde emplean estrategias de aprendizaje específicas para cada grado dentro del aula, no obstante, a la hora de desarrollar actividades al aire libre, todos los niños deben participar en la misma dinámica, lo que afecta su desarrollo motriz, ya que no se cuenta con tácticas adaptadas para cada grado en particular.

Se plantea introducir el uso de juegos específicos como estrategia durante el desarrollo de las clases de educación física, recreación y deportes, con la hipótesis de que estos juegos mejorarán la coordinación y el ritmo de movimientos amplios que requieren el uso de los músculos grandes del cuerpo, fortaleciendo así la motricidad gruesa en los estudiantes de grado primero. Según Cano y Quintero (2022) quienes citaron a Hernández, R. (2002) “En la etapa infantil el juego adquiere una importancia capital al facilitar el desarrollo de habilidades y

destrezas. Con él los niños aprenden a conocerse a sí mismos y a explorar el entorno en el que viven” (p.206).

Se ha identificado una brecha en el uso de la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado, lo que afecta su desempeño en asignaturas de educación física y danza. Por lo que se requiere implementar la estrategia de los juegos específicos para superar este obstáculo y garantizar el desarrollo integral de los estudiantes. Ya que “el juego se convierte en una estrategia compleja de aprendizaje de la realidad y de la cotidianidad de manera que llega a ser una herramienta poderosa para el maestro” (Jiménez, 2015, citado por Cano y Quintero, 2022 p. 11) por lo cual se puede entender al juego ya no como una actividad de ocio sino como una herramienta pedagógica que guía el desarrollo motriz del estudiante, le invita a pensar con lógica, alimenta su creatividad y por ultimo rompe con esquemas tradicionales de educación basada solo en teoría y nula praxis de las temáticas.

Pregunta de Investigación

¿Cómo potenciar las habilidades motrices gruesas a través del juego en los niños del grado primero de la institución educativa Jesús Emilio Jaramillo Monsalve del municipio de Chita en el segundo semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Potenciar las habilidades motrices gruesas por medio del juego en los niños del grado primero de la institución educativa Jesús Emilio Jaramillo Monsalve del municipio de Chita en el segundo semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Reconocer el nivel de desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los niños del grado primero.

Implementar acciones pedagógicas mediadas por el juego para activar el desarrollo de las habilidades motrices gruesas en los niños del grado primero.

Evaluar el impacto que tiene el juego como actividad rectora para mejorar el desarrollo de las habilidades motrices gruesas en los niños del grado primero.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Dentro de esta investigación es fundamental resaltar algunos conceptos relacionados con el juego ya que son apropiados para el fortalecimiento de diferentes habilidades de los niños, por lo que este marco de referencia guía y sustenta la implementación de las diferentes actividades pedagógicas para lograr un resultado significativo en el desarrollo de habilidades de los niños principalmente del grado primero de la Institución Educativa Jesús Emilio Jaramillo Monsalve.

Por lo tanto, se considera pertinente iniciar con la conceptualización del juego, ya que este será el eje dinamizador de la propuesta, teniendo en cuenta que este es concebido como una actividad que permite desarrollar en los niños diferentes habilidades cognitivas, físicas y psicosociales, donde pueden expresar por medio de estos, sentimientos y emociones que van acompañando el desarrollo integral de los educandos, Obando et al (2022) citado por Morales y Urrego (2017) indican que:

El juego se ha convertido en parte esencial para el desarrollo del ser humano debido a que en él se establecen vínculos sociales, se canalizan energías y se adquieren conocimientos a través de sus experiencias, lo cual propicia la generación de un aprendizaje significativo. A primera vista, se puede comprender que jugar es una estrategia para que los niños exploren y descubran el mundo por sí mismos (p. 147).

Asimismo, el juego dirigido se basa en que debe ser un juego que previamente esté estructurado y se cuente con la supervisión del adulto para que sea quien lo guíe u oriente en el proceso, de tal manera que para el fortalecimiento de las habilidades motrices gruesas en los niños y niñas es importante que las actividades, juegos y estrategias estén acompañadas por el docente pues esto permite que el niño observe y pueda llevar a cabo los ejercicios de tal manera que con el acompañamiento se puede corregir y guiar cada proceso, por otra parte los juegos

dirigidos son importantes porque los niños tienen la oportunidad de interactuar con su maestra y con los demás compañeros del grupo permitiendo un aprendizaje cooperativo.

Por otro lado, la motricidad gruesa está relacionada principalmente con los movimientos que se realizan con las extremidades inferiores como el saltar, correr, caminar, bajar y subir escalones etc. El desarrollo motor se refiere al proceso de adquisición y perfeccionamiento de las habilidades motrices, es decir, de las capacidades para realizar movimientos con el cuerpo, está influenciado por factores biológicos, psicológicos y sociales, se manifiesta en diferentes ámbitos, como el cognitivo, el afectivo, así como el comunicativo (Molina, 2024, p. 5). Impide que los niños tengan un crecimiento limitado que puede reducir su movilidad, reacción ante estímulos y coordinación para realizar movimientos.

Finalmente, la coordinación es la capacidad de mover diferentes partes del cuerpo de manera organizada y al mismo tiempo para lograr un objetivo, como patear una pelota. El equilibrio es la habilidad de mantenernos estables y no caer, ya sea quietos o en movimiento; estos dos conceptos van muy de la mano; pero también se debe tener en cuenta que “Todos los niños no se mueven de la misma manera ni siguen los mismos patrones; aun así, todos se mueven, cambian de postura durante el juego y cuando pueden se desplazan por sus propios medios” (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2014, p, 56)

Por otra parte, en el caso de las habilidades gruesas y el equilibrio Chávez et al (2023) consideran que son habilidades complementarias para el desarrollo del niño, en el caso de equilibrio se considera como una habilidad que necesita coordinación entre el movimiento del cuerpo y procesos del cerebro para realizar los movimientos, si el equilibrio no es desarrollado el niño se enfrenta a problemas como el desarrollo físico limitado, incapacidad de realizar de manera adecuada movimientos o habilidades que demanden el uso de sus extremidades como

caminar, la consecuencia de este hecho es el crecimiento de hábitos sedentarios y la incapacidad de desarrollar habilidades como la flexibilidad, la coordinación y el crecimiento del cuerpo.

Referentes Teóricos

En este apartado se presentan las diferentes teorías y referencias sobre las cuales se fundamenta y rige el proceso de investigación, brindando aportes significativos e importantes para brindar una respuesta frente a la pregunta de investigación.

En primer lugar; Moya (2024) citando a Piaget (1961) indica que, a través del juego, los “niños aprenden a interactuar con otros, a compartir, a tomar turnos y a resolver conflictos de manera pacífica. Además, el juego en grupo fomenta el desarrollo de habilidades de comunicación y trabajo en equipo” (p. 279). Lo que explica como los niños ven al juego no solo como una actividad de ocio y disfrute sino también como un espacio de sociabilidad donde se relacionan con otros niños y aprenden a ser cooperativos e interactuar en actividades con un objetivo común.

Seguidamente, Fröbel (1826) reafirma lo anteriormente expuesto, el juego no es solo diversión es también una forma de aprendizaje y también un tipo de lenguaje por el cual el niño puede comunicarse e interactuar con sus experiencias. Debido a que, el niño puede manifestar sus emociones, experiencias y conocimientos de una manera natural y espontánea.

Por otra parte, Howard Gardner propone que existen múltiples tipos de inteligencia, y el juego puede estimular varias de ellas, en particular la inteligencia corporal kinestésica, la cual está relacionada con el uso del cuerpo para resolver problemas o crear productos (Gardner, 1983, p.18). De esta manera, se puede resaltar que el desarrollo de las habilidades motrices gruesas está en conexión con la inteligencia kinestésica y a partir de allí podemos construir diferentes acciones para fortalecer el desarrollo de dichas habilidades en los niños.

De igual manera, Córdoba (2011) analiza a Henri Wallon y sus estadios del desarrollo quien da a conocer la importancia del desarrollo motor en relación con el desarrollo emocional y social, ya que el juego es visto como una actividad central que promueve la coordinación, equilibrio y control del cuerpo, y que también contribuye al desarrollo emocional y social del niño. De acuerdo con lo anterior, es indispensable este aporte puesto que a partir de la coordinación y el equilibrio se puede fortalecer las habilidades motrices gruesas y a la vez contribuir a un desarrollo integral en los niños partiendo de actividades que integren el juego.

Por otra parte, Vygotsky (1984); afirma que el movimiento y la mente se relacionan entre sí, teniendo en cuenta que la expresión lógica se relaciona desde la corporalidad y las necesidades psicomotrices del individuo representados por la diversidad y la mente partiendo principalmente que el niño capta estímulos visuales y los perfecciona en su mente para luego representarlo en acciones gráficas o movimientos corporales que se delimitan por su espontaneidad y su dimensión analítica y creadora (Vygotsky 1984, p.31).

Friedrich Fröbel (1841) "subrayó la importancia del juego y la actividad física para el desarrollo psicomotor de los niños". De tal manera que con la implementación del juego dentro de la educación se puede fortalecer las diferentes habilidades como la agilidad, equilibrio, desplazamiento y el sentirse seguros de sí mismos ayudándoles a construcción colectiva de aprendizajes y resolución de problemas.

Pestalozzi (1807) citado por Moya (2024) apunta a dos elementos básicos en el ser humano, "la observación y la experiencia", quien se fundamenta en la idea de que los niños aprenden mejor cuando tienen la oportunidad de observar, y experimentar, de acuerdo a lo anterior se puede resaltar que a partir de la observación los niños y las niñas tienen la capacidad de explorar y vivir nuevas experiencias a partir de su propio conocimiento construye nuevas ideas

en este aspecto se le permite al niño fomentar su motricidad y su capacidad de movimiento potenciando sus habilidades y conexiones con los demás.

Finalmente es de rescatar que con el potenciar de las habilidades motrices gruesas, permite una construcción muy significativa del desarrollo cognitivo en los niños y niñas pues todos estos aspectos juegan un papel importante para que brinde seguridad tanto física y emocional y de esta manera se permita una construcción colectiva de los aprendizajes a partir de la integración y la relación que se construye colectivamente con los demás niños y niñas y el docente mediador, por lo que es importante siempre un trabajo mancomunado y trabajar desde las necesidades de los niños y las niñas es importante para contribuir en su desarrollo integral.

Referentes Técnicos

Los referentes técnicos para esta investigación, están respaldados en dos documentos principales de pautas educativas, primeramente desde el ámbito nacional con la Ley General de Educación en Colombia (Ley 115 de 1994), específicamente en los apartados enfocados en el área de la recreación física y deporte mencionan la importancia de impulsar el desarrollo integral de los estudiantes en sus dimensiones físicas, sociales, afectivas y cognitivas, dentro de la cual tenemos los Lineamientos curriculares de educación física, recreación y deporte los cuales fueron creados en cumplimiento del artículo 78 de dicha ley.

Por su parte, los lineamientos curriculares del MEN (2019) afirman que el juego es muy importante como formador de experiencias ya que es estimulante e importante como estrategia pedagógica para que el niño desarrolle sus habilidades motoras. Además, en ellos se destaca el movimiento como una parte fundamental en la infancia, en la que la motricidad gruesa se entiende como la base para que los niños desarrollen sus capacidades físicas y sociales, ya que les ayuda a mejorar la coordinación, el equilibrio, la expresión corporal y la manera en que

participan en las actividades. Así pues, estos lineamientos invitan a los docentes a usar el juego como una estrategia pedagógica clave para estimular el desarrollo integral de los estudiantes.

Sumado a lo anterior, el MEN (2010) en su documento 15 sobre lineamientos curriculares de Educación física establece que la práctica física debe enfocarse en el desarrollo de habilidades motrices entendiendo que el niño tiene en su mentalidad el estímulo del movimiento y del juego como su propio desarrollo mientras que el rol del docente debe establecer las condiciones para el desarrollo motor del niño ajustándose a las condiciones de su propio desarrollo.

Adicionalmente, United Nations International Children's Emergency Fund, menciona en el programa Aprendizaje a través del juego United Nations International Children's Emergency Fund [Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia] UNICEF (2018), menciona:

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces (p. 9)

Por ende, estas conexiones técnicas justifican la investigación y a su vez orientan la selección de métodos y estrategias, para su implementación en este contexto y población en específico.

Referentes Legales

De igual manera, este marco se complementa, con la ley estatutaria 1618 de 2013, la cual establece la obligación de garantizar y asegurar el ejercicio efectivo de los derechos de las personas con discapacidad en todos los ámbitos incluida la educación. De esta manera el decreto 1421 de 2017 fundamenta la referencia legal para el desarrollo de la presente investigación.

Referentes Éticos

La investigación en el ámbito de la educación requiere aplicar de manera estricta principios éticos esenciales, entre ellos el respeto por la dignidad de las personas, la garantía de su autonomía y la protección de la información confidencial. La Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD, 2017) establece que se debe garantizar transparencia y adecuada información a los participantes dentro de un proyecto obteniendo su consentimiento informado y debidamente firmado. Por ende, se deben cumplir estos lineamientos establecidos sin excepción para respetar los derechos de los participantes, protegiendo su integridad y creando así un entorno académico seguro y propuestas que impacten en la comunidad de diversas formas.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Método

Este proyecto hace uso del enfoque investigativo cualitativo para comprender por medio de la observación participante como los niños de la institución desarrollan su comportamiento a través del juego, según Sampieri (2014) la investigación cualitativa es un medio para observar las acciones de los seres vivos, sus comportamientos y las situaciones a las que se someten su cotidianidad y se reinterpreta esto por medio de la observación (p.9) lo cual nos da a entender porque es clave el estudio cualitativo para entender y observar los comportamientos de la comunidad trabajada.

Además, este proyecto tomó en cuenta la investigación experimental como tipo de estudio, ya que se tiene como objetivo analizar el estímulo de las habilidades motoras gruesas de los infantes por medio del uso de juegos en la institución Jesús Emilio Jaramillo Monsalve, con esto podemos ver a partir de este grupo de estudiantes como la implementación de juegos estimula el desarrollo y la mejora de las habilidades gruesas del individuo.

Unidad de Análisis

La población escogida para este proyecto de investigación son estudiantes del grado primero de la institución educativa “Jesús Emilio Jaramillo Monsalve” del municipio de Chita, Boyacá este grupo escolar está comprendido por un total de 10 estudiantes entre las edades de 6 a 7 años.

Técnicas para la Recolección de Datos

Las técnicas para recolección de datos usadas en este proyecto se pueden establecer en diferentes momentos cruciales del proyecto, con respecto a la etapa de exploración se toma en cuenta la observación directa para analizar las acciones, estímulos y comportamientos que

presenta la comunidad observada para poder entender como estos comportamientos alimentan la investigación así como lo menciona Sampieri (2014, p. 400) por medio de la observación directa podemos recoger la mayor cantidad de datos e información relevante sobre una comunidad estudiada al registrar comportamientos, interacciones y comentarios de los participantes.

La segunda técnica de recolección escogida son los diarios de campo o diarios reflexivos en los cuales se plasman todos los acontecimientos observados por los investigadores además se dejan registros textuales de las conductas de los individuos estudiados, esta técnica de recolección ayuda a decodificar lo ya realizado en la observación directa además se expresan las posturas del observador en complemento de lo ya propuesto por la población observada.

Por último, la tercera técnica de recolección es la entrevista, ya que por medio de esta se puede dar cuenta de la propia experiencia de la población de estudiantes, maestros y observar si se han cumplido los objetivos propuestos en este proyecto.

Categoría de Análisis

Este proyecto considera algunas categorías claves para complementar el estudio de las habilidades gruesas del individuo, por su parte estas variables ayudan a entender que se va a analizar con la proposición de los juegos y las habilidades gruesas, dando cuenta del propósito de estas y que podemos obtener de los datos recolectados. Las categorías para tener en cuenta son: nivel de motricidad, ajustes razonables, estrategias lúdicas, participación activa y aprendizaje significativo.

Primeramente, se toma en cuenta la categoría de nivel de motricidad, esta categoría nos indica que tanto nivel de movilidad y desarrollo de habilidades motrices tiene un individuo, estas habilidades son; reflejos, coordinación, fuerza y desplazamiento.

Seguidamente, la categoría de participación consiste en la integración e inclusión de todos los miembros de la población observada, con esta categoría podemos entender que tan comprometido se puede ver a la población estudiantil y la institución educativa en el desarrollo de estas habilidades gruesas y la promoción de nuevos modelos pedagógicos como parte de una modernización curricular.

Por otro lado, en el caso de la categoría de estrategias lúdicas: con esta categoría se establece que el juego es una estrategia lúdica que rompe con educación tradicional y propone nuevos abordajes pedagógicos para la construcción de un currículo enfocado en actividades lúdicas de promoción de habilidades motrices.

Finalmente, la última variable seleccionada es llamada cambios por el estímulo de la motricidad: esta categoría nos permite analizar resultados luego de la aplicación de las estrategias lúdicas con ajustes razonables, es el resultado y la medición de las capacidades motrices del individuo, desde el análisis de su capacidad y que tanto mejoraron el desarrollo de estas actividades.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

En este apartado presentan de manera clara y detallada resultados obtenidos en la investigación, distribuidos en tres apartados clave e importantes en relación con los objetivos específicos dispuestos; el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas dentro de la implementación a partir de las categorías seleccionadas para mostrar los resultados obtenidos frente a la investigación.

El primer momento que fue la observación directa del grado primero de la Institución Educativa Jesús Emilio Jaramillo Monsalve; se evidencia la falta de la coordinación, equilibrio, y dificultades al momento de realizar actividades con sus extremidades inferiores, del mismo modo los niños y niñas no tienen conocimiento previo ni formas de entender que el juego no es simplemente un momento de esparcimiento, sino que también son actividades que desarrollan habilidades que a su vez ejercitan el cuerpo y la mente, y que son parte esencial del desarrollo del niño, por lo cual se realizó una actividad de un “circuito motriz grueso” incluyendo actividades, como correr, saltar, caminar gatear; los niños y niñas participantes tuvieron un estímulo de metacognición al comprender como funcionan estas habilidades y como se perciben en las acciones por medio del estímulo y desarrollo de las habilidades motrices del niño.

Con respecto al caso de la metacognición es un concepto clave dentro de este análisis de resultados, al reportar que los infantes desarrollan sus habilidades metacognitivas adquiriendo conciencia de lo que aprenden, en este caso como aprenden a desarrollar los ejercicios, en el caso específico de los movimientos su aprendizaje es visual y por medio de imitación, lo que abre la

oportunidad de un aprendizaje significativo (Vélez y Ruiz, 2021, p166) este aprendizaje por imitación lleva a un constante ensayo y error para imitar correctamente los movimientos.

Experimentación

Por otra parte, tomando la variable del juego, se pudo observar cómo los niños se mostraron totalmente dispuestos a participar dentro de la actividad, al verlo como un espacio de diversión, si cooperaron en la realización de esta muestra, además se puede observar como este espacio estimuló de manera inmediata la cooperación y el trabajo en equipo de aquellos con mayores destrezas físicas que ayudaron a sus compañeros que tenían más dificultades en la coordinación de movimientos. Esto a su vez decantó en un proceso de uso de la imaginación de los estudiantes para proponer reglas a los juegos ya que ellos lo entienden como un juego y no como un ejercicio de actividad física a través del juego.

Finalmente, en esta primera etapa de observación se pudo identificar que ningún niño mostró apatía o rechazo frente a la actividad por lo mencionado anteriormente, ya que siempre se mostraron receptivos y querían seguir jugando teniendo en cuenta que lo que se les dificultaba realizar lo intentaban pero no dejaban la actividad sin terminar, además de proponer juegos, lo que demuestra que los movimientos estaban estimulando sus procesos de actividad física, liberación de dopamina de forma natural, por lo cual algunos comentarios de niños aparecieron, “me gusta jugar con mis compañeros, me divierto mucho y hago ejercicio”; “profe me ha gustado la actividad sobre todo porque juego con mis compañeros, todavía tengo energía para seguir jugando (risas)”.

Este comentario llamó la atención de los observadores ya que en la actividad de este momento nunca se explicó que este juego tenía un propósito de explorar la actividad física, el juego y sus implicaciones en las habilidades motrices gruesas, demostrando que los estudiantes

empezaron a percibir que no solo era un juego como ellos lo entendieron sino también una especie de ejercicio que estimula las partes del cuerpo.

En esta etapa de experimentación se pudo observar que no solo es importante proponer las actividades, en una conversación previa con el profesor de educación física de la institución se pudieron identificar los estudiantes con mejores condiciones motrices en temas como correr, coordinación y otros aspectos de movilidad motriz, con esta información se pudieron reconocer tres casos de estudiantes que tenían problemas de coordinación.

Con la identificación de las dificultades en el grupo focal, se pudo implementar una de las variables seleccionadas la de nivel de motricidad, con esta identificación se pudo usar una de las estrategias del modelo de aprendizaje social de Vygotsky, la llamada Zona de desarrollo próximo (ZDP) esta propuesta estimula el trabajo colaborativo, mediante una ZDP se puede fomentar el aprendizaje cooperativo el cual es mediado por la interacción entre individuos que combinan lo mejor de sí para ayudarse mutuamente (Gamboa, 2019, p.38), por lo cual se organizaron en grupos donde cada estudiante con dificultades podía incluirse dentro de grupos donde podían aprender a coordinarse mejor.

Esta segunda parte dio como resultado una notable mejora de los estudiantes con dificultades en sus habilidades motrices gruesas, puesto que, lograron integrarse en las actividades y dinámicas, a la vez apoyaron a sus compañeros en la mejora de sus habilidades gruesas, ninguno se frustró y por medio de una pregunta clave se pudo comprender la percepción de estos estudiantes específicos, la pregunta formulada fue: ¿Has notado algún cambio haciendo estas actividades? A continuación, se presentan las respuestas de los tres estudiantes entrevistados: “en mi caso creo que he perdido el miedo a hacer las actividades, al principio me sentía nervioso y con miedo. Pero mis amigos me ayudaron”; “no soy bueno con las actividades

físicas, pero si me gusta jugar y quiero participar jugando con mis amigos y con usted profesora.”; mi coordinación mejoró ya no tengo dos pies izquierdos gracias a que me ayudaron mis compañeros y no se burlaron de mí”

Sin lugar a dudas, se notaron los primeros cambios al implementar la ZDP como estrategia de mejora de las habilidades gruesas, no solo estos tres estudiantes mejoraron sus habilidades, también se fortaleció la cooperación y las relaciones interpersonales de los niños y niñas usando al juego como un conducto para fortalecer estas habilidades motrices gruesas y las habilidades sociales del sujeto, como observadoras podemos determinar que es muy importante seguir estimulando estas habilidades haciendo ajustes en el diseño curricular de áreas como la artística, la educación física y deportiva que son las áreas donde se puede aprovechar en su totalidad estas habilidades además de integrar en los planes curriculares de esta institución algunas actividades que fomenten y fortalezcan el desarrollo óptimo de actividades gruesas en el estudiante en plena etapa de crecimiento y desarrollo.

Identificación de las Variaciones

Los principales cambios que se notaron en la post realización de la fase exploratoria fue la capacidad de respuesta rápida y de adaptación que tuvieron los niños y niñas que más problemas presentaban, gracias a la ZDP que propone el trabajo colaborativo y como uno solo, ya que no se buscaba la competencia sino el estímulo de las habilidades motrices gruesas, en un primer momento se lograron identificar 3 estudiantes que actuaban de manera nerviosa y con poca coordinación y equilibrio, gracias a desconcentración expresada por ellos mismos por lo que se integró esta nueva estrategia en el segundo momento de esta actividad.

Los cambios que se obtuvieron con el siguiente enfoque son notables al observar el comportamiento de los participantes, su nivel de motricidad gruesa mejoró, además se hicieron

los ajustes razonables para incluir a todos los estudiantes que se mantuvieron participando activamente, en las actividades que no solo fueron juegos que requerían destreza física como correr o saltar, también en aquellos juegos que requerían más de coordinación y concentración que fuerza. Los niños empezaron a aplicar procesos de metacognición y comprendieron rápidamente que estos juegos también servían para ejercitar el cuerpo y la mente al mismo momento, además, estas habilidades gruesas también se pueden extender a otras actividades más sencillas como dibujar, cortar o incluso coordinar movimientos sencillos del cuerpo humano.

Grosso modo podemos ver que el principal cambio entre los estudiantes antes de la actividad y después de esta fue entender que todo lo que hacen en su vida cotidiana requiere esfuerzo físico y cómo estas habilidades motrices son tan necesarias para estos fines, además de la importancia del trabajo en equipo, formar relaciones y ayudar a mejorar las condiciones y el aprendizaje de los compañeros mediante el uso de la zona de desarrollo próximo.

Análisis y Discusión

Los estudiantes que fueron puestos a prueba con este modelo de ejercicios estimulantes de habilidades gruesas demostraron como el trabajo colaborativo puede ser un medio de ayuda a superar las dificultades de desarrollo de habilidades del estudiante. Esta estrategia requirió el trabajo de equipo como forma de interactuar y crear pequeñas zonas de aprendizaje compartido en el cual los más hábiles guiaban a los que tenían menos capacidades y a su vez estos momentos le enseñaban al estudiante a cooperar como forma de interacción y creación de relaciones interpersonales creando espacios de sociabilidad mediante el uso del juego y del ocio como un espacio de disfrute y aprendizaje estimulante del cuerpo.

Así mismo, con respecto al comportamiento de la población frente a la actividad, se encontró una reacción esperada dentro del comportamiento inicial, es decir, los estudiantes se mostraron nerviosos y silenciosos al considerar que los observadores eran personas desconocidas, sin embargo, conforme iba desarrollándose la actividad se pudo identificar como la participación activa iba aumentando progresivamente mediante la proposición de metodologías activas como lo mencionan García & Obaco (2024) una metodología activa es aquella que considera el trabajo colaborativo, la interacción y la práctica del conocimiento como insumo de resultado y forma de entender cómo cambia el comportamiento de los estudiantes al entender que son parte de la actividad y sin la interacción estudiante-docente carece de sentido la proposición de actividades significativas de tipo colaborativa y estimular el desarrollo del infante.

Por su parte, en el momento de la experimentación se pudo observar como el cambio de actitud de los estudiantes fue importante, al estar en confianza se pudieron establecer grupos de desarrollo para que los niños mejoren y aprendan de aquellos que tenían mayor desarrollo de

habilidades lo cual fomentó la colaboración y el estímulo de las habilidades motrices, como a se explicó con los referentes teóricos antes mencionados como Piaget y Vygotsky que muestran que el juego es también un espacio de sociabilidad e interacción que los niños aprovechan para aprender y descubrir por medio de sus experiencias, por lo que podemos entender que el juego no es solamente una mera actividad de esparcimiento sino un medio de interacción y desarrollo del niño y de sus habilidades motoras y cierto nivel de aprendizaje.

Como ya se ha mencionado tanto en los resultados como al principio de la discusión, el primer cambio observable fue el cambio de actitud de los estudiantes, primero de desconfianza a confianza y en segundo lugar el cambio de timidez a participación activa de ciertos estudiantes que consideraban que no tenían buenas capacidades motrices ni coordinación, esto llevo a que los estudiantes participaran más activamente y no lo vieran como un simple juego sino como una oportunidad de estar con sus amigos, interactuar y poner a prueba sus capacidades físicas y ver que tanto mejoraron con ciertos ejercicios que fomentaban las habilidades gruesas.

Con respecto a estudios previos sobre este tema, estos argumentan como el juego desarrolla las habilidades motrices gruesas y como estas son llevadas a otras actividades en el salón de clases, señalando los retos que enfrentan los estudiantes con problemas de coordinación y desarrollo más lento de estas actividades, no obstante, esta experiencia pedagógica demostró como actuar y superar estas problemáticas. La cooperación es el mejor método para estimular la mejora constante de las habilidades gruesas de los estudiantes.

Por otra parte, una de las limitaciones identificadas fue el tiempo, pero más que nada referente a que el desarrollo de la experiencia solo dejó resultados muy limitados y superficiales, ya que esta mejora de habilidades puede ser más observable con mayor tiempo considerando las diferencias de habilidades de un estudiante en el día 1 y el día 30 si estos ejercicios se vuelven

rutinarios o se incluyen en las clases de educación física, por lo tanto, la observación se limitó fue más que nada a las acciones de los estudiantes y lo que ellos comentaban con cada actividad, mientras que en un plazo de un mes se pueden tener datos más precisos, como por ejemplo, que tanto demora el estudiante en aprender a hacer correctamente los ejercicios propuestos. Que tanto evolucionan los estudiantes con mayores problemas de coordinación.

Esta experiencia pedagógica sirve como un punto de partida para proponer una mejora en los currículos escolares de educación física, ya que esta materia siempre enfrenta el reto de ser considerada simplemente como horas de esparcimiento donde se hacen ejercicios o se juega un deporte sin propósito ya que los estudiantes no tienen claridad de si aprenden algo y solo lo usan para disfrutar, mientras que cuando se presenta un objetivo claro y en que puede ayudar la actividad física y la inclusión del juego como método pedagógico, ya que se estimula mente y cuerpo además, el estudiante es consciente de los aprendizajes y los usa para su vida cotidiana.

En conclusión, esta experiencia pedagógica ayuda a entender y enfocar de mejor manera el juego como estrategia pedagógica, no solo se debe considerar como una estrategia para interesar al estudiante, es también un espacio de cooperación y de búsqueda de alternativas pedagógicas que aproveche el trabajo de equipo e impacte significativamente al niño en su desarrollo de habilidades gruesas, teniendo en cuenta que el juego tradicional ha sido desplazado por pantallas y videos juegos. Este es uno de los desafíos que enfrenta el desarrollo de los niños y la nula implicación de los padres en esta, ya que no estimulan al niño con juegos sino estimulan una vida sedentaria con el uso de pantallas y tecnología a lo que lleva a plantear el siguiente interrogante ¿sobrevivirá el juego tradicional frente a la constante expansión de la tecnología y los juegos electrónicos? Con esta conclusión se puede observar como el juego aún se muestra como una excelente forma de fomentar el desarrollo del niño.

Conclusiones y Recomendaciones

Tomando en cuenta este recorrido, se puede evidenciar algunos hallazgos en relación al uso del juego como estrategia pedagógica, esta iniciativa va más allá de simplemente probar métodos alternos frente a la educación en las aulas, es también una forma de estimular el cuerpo por medio de actividad física, se pudo evidenciar que ocurre si se logra enfocar el juego como una herramienta de desarrollo motriz y cooperación entre estudiantes demostrando que es la cooperación la que ayuda a desarrollar estas habilidades gruesas y no simplemente participar de los juegos.

Sumado a lo anterior, se logró comprender como ayudar a desarrollar habilidades gruesas en aquellos estudiantes que tienen más problemas de coordinación y menor grado desarrollo de estas mismas. Mostrando que la implementación de una zona de desarrollo próximo fue el factor que hizo cambiar este lento desarrollo hacia una progresiva adaptación a los ejercicios y diferentes juegos que no solo requerían de destreza física sino también de coordinación de la mente y el cuerpo. Teniendo en cuenta que estos ejercicios se imitaban de forma visual y eran replicados por los estudiantes como forma de participar de la dinámica de clase.

Por otra parte, el impacto de la variable del juego trajo algunos cambios para los estudiantes de esta institución, se lograron establecer grupos de cooperación y desarrollo mutuo además de autónomo en los cuales fueron los propios estudiantes los que se apoyaban y formaban grupos para ayudarse entre sí como invitación a seguir disfrutando de los juegos, se motivaban a continuar aún con el cansancio. El estudiante pasivo previo a la actividad progresivamente se fue diluyendo, cambiando a un estudiante activo con un enfoque propositivo que buscaba mejorar por cuenta propia y ayudar a sus compañeros a mejorar.

Con respecto a la literatura previa, se ha podido evidenciar como se tienen claridad de que tanta influencia tiene el juego en el desarrollo motriz, y como este trata de resistir ante el sedentarismo y uso de pantallas que frena el desarrollo del niño que se ve expuesto al uso de pantallas a temprana edad así mismo, este proyecto puede aportar a comprender que tan efectivo es proponer actividades por medio del juego con propósito y no simplemente como actividad de esparcimiento desaprovechando la generación de estímulos físicos y preparar al estudiante en el desarrollo de sus habilidades motoras por medio de cooperación y desarrollo individual en una relación de influencia-iniciativa propia.

Como recomendaciones se considera ajustar el currículo de la institución en el área de Educación física específicamente con las actividades prácticas. Se deben implementar actividades con un propósito claro y no simplemente dejar a los niños jugar un deporte o hacer actividad física es también analizar el grado de desarrollo de habilidades motrices de cada estudiante para identificar áreas de mejorar y enfocar ejercicios como el juego para seguir fomentando este desarrollo no solo en este grado sino en superiores fomentando hábitos de actividad física, estímulo de habilidades y reducción del sedentarismo desde temprana edad.

Finalmente, se pueden incluir variables como el contexto socio cultural y la observación experimental constante en un periodo más prologando para examinar cambios más profundos en el desarrollo del niño como por ejemplo: la influencia de los padres al proponer y jugar con los niños fomentando este estímulo como un hábito y con respecto a la observación se puede identificar, tiempo promedio para realizar y aprender un ejercicio, satisfacción del estudiante frente a estas actividades, que habilidades nuevas desarrollaron los estudiantes a partir de estas actividades.

Referencias Bibliográficas

- Cano Valderrama, V. & Quintero Arrubla, S. R. (2022). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la primera infancia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 18(2), 221-240.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134175706010>
- Chávez Choccelahua, Julia, Piñas Zamudio, Milagros, Mendivel Gerónimo, Ruth Katherine, & Paliza Arellano, Yovana Milagros. (2023). Actividades lúdicas de coordinación motora gruesa dirigido a niños de 2 años de la Institución Educativa Particular N°00696-Huancavelica. *e-Revista Multidisciplinaria del Saber*, 1, e-RMS01082023. Epub 02 de septiembre de 2023.<https://doi.org/10.61286/e-rms.v1i.17>
- Córdoba Navas, D. (2011). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia: Bloques 5, 6, 7, 8 y 9* (1ª ed.). Innovación y Cualificación, S.L.
<https://centrohumanista.edu.mx/biblioteca/files/original/f7c6d2e7b04be82ca6b36909006aa56a.pdf>
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística. (2025, 22 de abril). *Pobreza multidimensional*. <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/pobreza-y-condiciones-de-vida/pobreza-multidimensional>
- Fröbel, F. (1852). *Die Gabe des Spielens und ihr Zusammenhang mit der Lebensanschauung und Erziehung*. [Título en español: El don del juego y su significado para la infancia].
 Publicación original en alemán. Editorial Enslin.
<https://medull.webs.ull.es/pedagogos/FROEBEL/heiland.pdf>

- Flor García, M. G., & Obaco Soto, E. E. (2024). Las Metodologías Activas y su Impacto en el Rendimiento Académico de los Estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 4172-4191. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10829
- Gamboa Graus, M. E. (2019). *La zona de desarrollo próximo como base de la pedagogía desarrolladora*. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 10(4), 33-50
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7248596>
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Nueva York: Basic Books file:///C:/Users/LENOVO%20G400/Downloads/Dialnet-EducacionParaTodos-4531340.pdf
- Gobernación de Boyacá (2024) *Geografía de Chita-Boyacá* <https://www.chita-boyaca.gov.co/municipio/geografia-de-chita>
- Molina-Moreira, V. I., & Caicedo--Coello, J. A. (2024). Motricidad gruesa y juegos tradicionales en estudiantes básica elemental Unidad Educativa Miguel Centeno San Vicente. *MQRInvestigar*, 8(3), 538–555.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.538-555>
- Moya Gómez, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. . *Revista Neuronum*. <https://hdl.handle.net/10818/61210>
- Morales, O. y Urrego, Z. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Revista UNI MINUTO*, 17(20), 123 – 136.
<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/praxis/article/view/1483/1430>
- Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2014). *Documento N° 22: El juego en la educación inicial*. Ministerio de Educación Nacional. p. 13 – 42.

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Doc%20mentos/341835:Documento-N-22-E%20l-juego-e%20n-l%20a-educacion-inicial>.

Ministerio de Educación Nacional [MEN] (2019) *Orientaciones curriculares para educación física, recreación y deporte*. Ministerio de Educación Nacional.

https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411706_recurso_3.pdf

Ministerio de Educación Nacional [MEN] (2010). *Documento N° 15: Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte*. Ministerio de Educación Nacional https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-241887_archivo_pdf_evaluacion.pdf#page=8.13

Sampieri Roberto. (2014) *Metodología de la investigación* 6ta edición. McGraw Hill, México https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

UNICEF & The LEGO Foundation. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia* [Informe]. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner y E. Souberman, Eds. & Trans.). Prensa de la Universidad de Harvard. (Trabajo original publicado en 1934) <https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

Vélez Gutiérrez, C. F., & Ruíz Ortega, F. J. (2021). Metacognición: un fenómeno estratégico para la enseñanza y el aprendizaje. *Puriq: Revista de Investigación Científica*, 3(1), 164-184.<https://doi.org/10.37073/puriq.3.1.112>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

[https://drive.google.com/drive/folders/1F_WGdBQ7v29YgJec2ZRm9jwzS4pdxh
gx?usp=drive_link](https://drive.google.com/drive/folders/1F_WGdBQ7v29YgJec2ZRm9jwzS4pdxhgx?usp=drive_link)