

**El juego como estrategia lúdica para fortalecer la expresión corporal y la comunicación
asertiva.**

Juliana Trujillo Palacios

Yeimy Natalia Bueno Monroy

Asesor

Liliana Milena Andrade Gallego

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 institución educativa Simón Bolívar, sede Enrique Olaya Herrera, educando a niños y niñas de 5-6 años de edad del grado cero. El objetivo general fue fortalecer la expresión corporal para mejorar la comunicación asertiva en los niños y niñas del grado cero de la institución educativa Simón Bolívar a través de juegos dirigidos durante el segundo semestre del año 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso el juego lúdico, reconociendo sus efectos en la expresión corporal. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la propuesta pedagógica permitió evidenciar que el cuerpo puede ser una vía de comunicación emocional, las ideas planteadas por diversos autores sobre la relevancia del cuerpo y el juego en la formación infantil. Se comprobó que, al emplear la estrategia innovadora “El Espejo Imitador con Animales”, los niños fortalecieron su capacidad expresiva y creativa. Los niños y las niñas participaron de manera alegre y atenta; lograron no solo comunicarse de manera más asertiva, sino que también desarrollaron una mayor seguridad en ellos mismos y empatía entre compañeros, consolidando el juego como un recurso que transforma las dinámicas del aula.

Palabras clave: Corporal, juego, lúdico, asertividad, comunicación.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Simón Bolívar Educational Institution, Enrique Olaya Herrera branch, working with children aged 5-6 years in kindergarten (grade zero). The general objective was to strengthen body expression to improve creativity and assertive communication in kindergarten children at the Simón Bolívar Educational Institution through playful games during the second semester of 2025, using a qualitative and experimental approach that highlighted playful games by recognizing their effects on body expression. From this investigative exercise, it was concluded that the pedagogical proposal allowed evidencing that the body can be a means of emotional communication, the ideas proposed by various authors on the relevance of the body and play in child formation. It was verified that, by employing the innovative strategy “The Imitating Mirror with Animals”, the children strengthened their expressive and creative capacity. The children participated in a joyful and attentive manner; they not only managed to communicate more assertively, but also developed greater self-confidence and empathy among peers, consolidating play as a resource that transforms classroom dynamics.

Keywords: Body, play, playful, assertiveness, communication.

Tabla de contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	18
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos	21
Enfoque y Tipo de Estudio	21
Unidad de Análisis	22
Técnicas Para la Recolección de Datos	22
Categorías Para el Análisis de Datos	23
Resultados	25
Acercamiento de la Población a la Variable	25
Experimentación	26
Identificación de Variaciones	27

Análisis y Discusión	29
Conclusiones y Recomendaciones	36
Referencias bibliográficas.....	38
Apéndices.....	40

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	40
--	----

Introducción

La investigación a desarrollar en este documento está enfocada en un diagnóstico inicial dirigido a los niños y niñas del contexto educativo Enrique Olaya Herrera, ubicado específicamente en el municipio El Bordo, ubicado en el departamento del Cauca. La educación infantil enfrenta desafíos significativos debido a limitaciones en infraestructura y recursos, lo que impacta el desarrollo integral en los niños y las niñas. El tema de fortalecer la expresión corporal a través de juegos dirigidos emerge como una estrategia innovadora y esencial para promover aprendizajes significativos en edades tempranas, donde el cuerpo se convierte en el primer lenguaje de comunicación y creatividad. Esta propuesta no solo responde a las necesidades de entornos con recursos limitados, alineándose a tendencias globales en educación que priorizan el juego como herramienta pedagógica para fomentar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, en un mundo donde la rutina escolar a menudo suprime la comunicación y la participación activa de los niños en juegos pedagógicos.

El problema central radica en que, en la institución educativa Simón Bolívar, sede Enrique Olaya Herrera, focalizándose en 12 niños y niñas de grado cero en las edades 5-6 años, a través de una observación se muestra el aburrimiento hacia actividades rutinarias como guías y planas, lo que limita su creatividad, participación y comunicación asertiva. Esta situación genera una brecha en el desarrollo integral, ya que el juego, como medio natural de aprendizaje, no se integra efectivamente en el aula, afectando la conciencia corporal y la resolución de problemas sociales. Antecedentes de estudios previos, como los de Piaget (1967) sobre el desarrollo motor-cognitivo y Bruner (1966) sobre el aprendizaje significativo, justifican la necesidad de investigar este tema, destacando cómo entornos monótonos en contextos rurales agravan la falta de

innovación pedagógica, lo que limita a los niños expresar emociones y fortalecer habilidades éticas desde temprana edad.

El objetivo general está en fortalecer la expresión corporal y la comunicación asertiva en los niños de la institución educativa Simón Bolívar del grado cero a través de juegos dirigidos durante el segundo semestre del año 2025. Para lograrlo, se empleó un enfoque metodológico cualitativo mediante investigación-acción participativa, utilizando técnicas como observación directa, entrevistas, diarios reflexivos y registros fotográficos para recolectar datos en sesiones habituales de juego corporal. El análisis se realizó de manera cualitativa, categorizando expresiones corporales, interacciones asertivas y participativas, lo que permitió identificar cambios ontológicos en la expresión corporal y el desarrollo integral de los participantes.

Desde la implementación, uno de los hallazgos más relevantes de esta investigación es que el juego lúdico, como en la estrategia "El Espejo Imitador con Animales", transforma la participación tímida inicial en expresiones libres y creativas, mejorando la confianza corporal en un 70% y la comunicación asertiva en un 75%, superando limitaciones contextuales como la falta de espacios amplios. Para comprender en profundidad cómo se llegó a este resultado, se invita al lector a revisar el contenido completo del informe, donde se detallan los procesos, análisis e implicaciones prácticas derivadas de esta experiencia pedagógica innovadora.

Caracterización

El Bordo es un municipio colombiano ubicado en el departamento del Cauca, al suroccidente del país. Se caracteriza por su clima cálido, con una temperatura promedio de 24 °C. La población del municipio es de aproximadamente 45.000 habitantes, distribuidos en la zona rural, lo cual hace que formen parte del municipio los corregimientos de Angulo, El Estrecho, El Puro, Galíndez, Guayabal, Méndez, Patía, El Estrecho, La Fonda, Piedra Sentada, Quebrada Oscura, Versalles, entre otras. y urbano con más de 36 barrios.

La Institución Educativa Simón Bolívar, sede Enrique Olaya Herrera, donde se desarrollará esta investigación, fue fundada en el año 2000. Es una escuela pública con 52 estudiantes; ofrece educación básica primaria en los grados (0) cero a quinto (5) de primaria.

En esta escuela la jornada escolar de la mañana inicia desde las 7:00 am. Hasta las 12:30 pm. La sede Enrique Olaya Herrera cuenta con tres docentes a cargo y la señora del restaurante. La planta física está estructurada por solo 3 salones, por lo que en cada salón hay 2 grados, un restaurante, 2 baños y una mini cancha. Esta sede no cuenta con algunos recursos necesarios, como espacios abiertos donde puedan jugar, baños en buen estado, ni una biblioteca, ni una sala de informática para el desarrollo del proceso educativo tecnológico, como tampoco cuentan con docentes en el área de inglés y educación física. El aula del grado cero está conformada por 12 niños y niñas, de los cuales 7 son niñas y 5 son niños. Están entre las edades de 5 y 6 años. Los niños provienen de familias de bajos recursos económicos y tienen diferentes niveles de desarrollo académico.

Por lo siguiente, emplear e innovar nuevos métodos de enseñanza de manera lúdica y divertida donde estimulan su cuerpo y pueden tener una libre expresión dejando volar su imaginación, como también la importancia de espacios para los niños; es de vital importancia, ya que ellos se encuentran en etapas cruciales que influyen directamente en su desarrollo cognitivo, emocional y físico. Esto hace que los ambientes sean bien planificados, en donde faciliten socialización y pensamiento crítico frente al éxito del aprendizaje mediante la resolución de problemas como medio de preparación para la vida adulta. En el contexto educativo se observan las necesidades básicas, desde la infraestructura en los salones, cancha, biblioteca, hasta la falta de docentes profesionales en las diferentes áreas como inglés, educación física e informática, afectando en gran parte el aprendizaje de los niños y las niñas.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Enrique Olaya Herrera, ubicada en El Bordo Patía, departamento del Cauca, en la jornada de la mañana hay un grupo de 12 niños y niñas entre un rango de 5-6 años de edad, cursando el grado cero. Son niños muy participativos, juiciosos y alegres; les gusta mucho la innovación y aprenden muy rápido a explorar muchas cosas nuevas, como lo son las rondas, juegos dentro y fuera del aula, actividades de baile mientras aprenden, como también los videos de enseñanza y participación por medio de las herramientas tecnológicas; sin embargo, muestran poco interés en las actividades rutinarias, como las guías, planas, etc. En el intento de plantear soluciones a problemas relacionados con el aprendizaje en los niños y las niñas.

El tema central de la problemática observada y seleccionada está focalizado en fortalecer la expresión corporal por medio del juego como una forma de adquirir aprendizajes significativos de manera activa. Evidenciando el cómo se interesan más por aprender de una manera divertida mediante la búsqueda de alternativas para generar la curiosidad, la comunicación, la iniciativa participativa, aprendizajes significativos. Esta situación problemática genera el objetivo de tomar acción y búsqueda de juegos llenos de nuevas experiencias.

En la educación infantil, el juego forma parte como herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños. Sin embargo, en muchos contextos educativos, el juego no se utiliza de manera efectiva para fomentar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y corporales. Otro punto que afecta el aprendizaje de los niños es su poca participación debido a los saberes por parte de las maestras a cargo; por las actividades que les ofrecen, algunas de ellas se vuelven monótonas y poco llamativas para los niños y las niñas, como lo son trazar en las guías, rasgar y pegar o escribir lo del tablero. Observándose que las actividades lúdicas no son parte del aprendizaje implantado en el aula, lo que limita el potencial los aprendizajes y desarrollos de los

niños, esta situación plantea la necesidad de diseñar e implementar un proyecto pedagógico que utilice el juego como eje central para promover un aprendizaje integral y significativo.

Se reconoce la importancia de incorporar el juego como parte integral del proceso educativo, no solo como una actividad recreativa, sino como una herramienta pedagógica que facilita el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Se focaliza en los niños y las niñas, en este caso, los 12 niños de grado cero de la sede Enrique Olaya Herrera. Esto implica considerar las características propias de este nivel educativo, así como las necesidades y capacidades de los niños de esta edad.

Promoviendo un desarrollo integral en los niños, abarcando aspectos en la autoconfianza. Se busca que no solo se centre en el área académica, sino que también se considere la felicidad y la formación integral en los niños. Se plantea la necesidad de diseñar y ejecutar actividades más llamativas con los niños que integren el juego de manera efectiva en el aula de grado cero, garantizando que disfruten aprender de una manera más significativa y dinámica.

En los entornos educativos, las experiencias como el juego se ven reflejadas y exitosas cuando se les brinda a los niños y niñas el tiempo y espacio adecuados para interactuar libremente con dichos entornos. En el juego y todas las demás actividades lúdicas, los niños aprenden, crean, cooperan y resuelven problemas de manera natural para consolidar el conocimiento, al desarrollar las habilidades sociales como la negociación y la comunicación. La integración del juego con la educación cambia el proceso de aprendizaje de acuerdo con la experiencia dinámica y la participación, como también medio de preparación para afrontar desafíos futuros. Es donde se busca ofrecer la posibilidad de implementar nuevas estrategias en el fortalecimiento de la expresión corporal a través de juegos.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la expresión corporal y la comunicación asertiva en los niños y niñas del grado cero de la institución educativa Simón Bolívar a través de juegos dirigidos durante el segundo semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la expresión corporal y la comunicación asertiva en los niños y niñas del grado cero de la institución educativa Simón Bolívar a través de juegos dirigidos durante el segundo semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Identificar cómo los niños y niñas del grado cero relacionan la expresión corporal con el juego.

Implementar juegos dirigidos que favorezcan la expresión de ideas, emociones y la comunicación asertiva dentro y fuera del aula.

Reconocer los cambios en la comunicación asertiva de los niños a través del seguimiento continuo, registros de comportamiento y valoración de sus interacciones.

Marcos de Referencia

Las actividades lúdicas, partiendo del juego corporal dentro y fuera del aula, son el medio motivador en los niños y las niñas, ya que por medio de estos pueden disfrutar de diferentes aprendizajes mucho más divertidos, permitiendo explorar su creatividad y su comunicación entre compañeros. El desarrollo motor en la niñez está directamente relacionado con el desarrollo cognitivo y social (Piaget & Inhelder, 1997). Los juegos son estrategias fundamentales para el aprendizaje significativo y el desarrollo cognitivo, convirtiéndose en una herramienta de vital importancia en el marco educativo para el desarrollo integral lúdico de los niños y niñas, Jerome Bruner (1966).

Referentes Conceptuales

El cuerpo nos revela mucho sobre nuestros estados de ánimo; podríamos decir que actúa como un instrumento para expresarnos. La idea de "cuerpo" ha sido explorada por varios autores, pero a menudo se confunde con conceptos como el esquema corporal o el yo corporal, ya que comparten fundamentos evolutivos y psicofisiológicos similares. Sin embargo, cada uno proviene de campos científicos diferentes: "El esquema corporal surge de la neuropsicología, el yo corporal de la psiquiatría, mientras que la imagen corporal se plantea desde la neurología". Como también nos enfatiza que la imagen corporal es esa sensación, idea o intuición que tenemos de nuestro propio cuerpo, viéndolo como una unidad que combina lo físico y lo mental, como una forma de expresar quiénes somos. Esta imagen se forma a través de un diálogo constante que nuestro cuerpo mantiene con el mundo que lo rodea.

Asimismo, la expresión corporal nos ayuda a entender mejor cómo somos y cómo funciona nuestro cuerpo, incluyendo el esquema corporal. Le Boulch (1981) lo define como "la intuición global o conocimiento inmediato de nuestro cuerpo, ya sea en reposo o en movimiento,

en función de la interacción de sus partes y de la relación con el espacio y los objetos que nos rodean” (p. 69). Durante una jornada escolar con nuestros niños y niñas, podemos notar distintas situaciones educativas que generan diferentes formas de presencia corporal, y como docentes, no debemos pasar por alto estas oportunidades para trabajarlas en el aula.

Por otra parte, la expresión corporal es el primer lenguaje que los niños utilizan para comunicarse. A través de gestos y movimientos, los niños pequeños se expresan y comunican sus emociones y necesidades. La postura y el movimiento corporal son una forma de lenguaje verbal que permite a los niños manifestarse y transmitir información sobre sí mismos. Para Stokoe (2009, como se cita en Blanco Vega, 2009), es aquel medio que le permite al ser humano mejorar su crecimiento, desarrollo y maduración de forma integral. En edades tempranas, es fundamental ser consciente de la importancia de este lenguaje corporal y de la cantidad de información que se puede transmitir a través de él. La percepción del cuerpo se define como la imagen mental que tenemos de nuestro cuerpo y su relación con el espacio (Le Boulch, 1966).

Referentes Teóricos

Según Anderson y Bailey (2017), se refiere a una actividad que surge de manera autónoma, sin considerar los resultados. Este elemento lo posiciona como un recurso práctico y efectivo para la enseñanza debido a su naturaleza placentera y entretenida. Asimismo, se identifica como un instrumento que impulsa la motivación para adquirir los conocimientos esenciales para lograr el triunfo en la experiencia de jugar. Por otra parte, surge de una pedagogía intrínseca en cada persona, que evoluciona conforme los individuos se relacionan entre sí y con su entorno.

Por otro lado, Blacido (2019) y Dyck (2023) indican que la conciencia del cuerpo alude al entendimiento que posee un individuo sobre su propio ser y su ambiente circundante.

Resultando esencial su desarrollo en los infantes durante la etapa preescolar, puesto que constituye la base fundamental para el crecimiento intelectual, emocional, físico y social, el cual se materializa mediante el avance motor. Además, la conciencia del cuerpo se refiere a la organización del organismo, el elemento primordial que define la estructura de la motricidad, el cual se vincula con el control y la comprensión del cuerpo, a partir de la actividad tónica, la posición balanceada, el esquema corporal, la lateralidad, la respiración, la relajación y la sensopercepción.

Según las Bases Curriculares para la Educación Inicial, se establece que los niños y las niñas actúan como transformadores activos en los ambientes en los que crecen, desarrollando de forma independiente y segura sus conocimientos en función de sus habilidades individuales, las cuales varían según el trayecto vital de cada uno. Del mismo modo, en el ámbito de la práctica pedagógica, uno de los objetivos principales de la educación inicial que se detalla es que "los niños y las niñas se convierten en comunicadores activos de sus pensamientos, emociones y sentimientos; expresan, imaginan y representan su mundo, interactuando con los demás a través de lenguajes diversos expresivos".

Teniendo en cuenta que los niños desde muy temprana edad se convierten en comunicadores activos, a partir de sus primeros años de vida, resulta fundamental destacar el apoyo adecuado para fomentar el desarrollo de una comunicación efectiva y la manifestación de emociones, ideas y pensamientos que enriquecen la convivencia y las interacciones, tanto entre niños como entre adultos; en un entorno donde se fomenta la escucha atenta para captar lo que se dice y replicar con firmeza y confianza, creando ambientes de respeto mutuo y expresión libre.

Referentes Técnicos

Trabajar en las niñas y niños la comunicación desde la primera infancia es fundamental para las habilidades que deben tener como base en su desarrollo educativo, MEN (2017).

Los juegos dirigidos, que hacen parte de las actividades rectoras en la primera infancia, pueden ser un movilizador que estimule y fortalezca la comunicación asertiva en los niños.

La expresión corporal es el primer lenguaje que los niños utilizan para comunicarse. A través de gestos y movimientos, los niños pequeños se expresan y comunican sus emociones y necesidades. La postura y el movimiento corporal son una forma de lenguaje verbal que permite a los niños manifestarse y transmitir información sobre sí mismos. Para Stokoe (2009, como se cita en Blanco Vega, 2009), es aquel medio el cual permita al ser humano mejorar su conocimiento, desarrollo y maduración de forma integral.

En edades tempranas, es fundamental ser consciente de la importancia de este lenguaje corporal y las cantidades de información que se pueden transmitir a través de él. La percepción del cuerpo se define como la imagen mental que tenemos de nuestro cuerpo y su relación con el espacio (Le Boulch, 1966).

Referentes Legales

Los artículos 27, 28 y 29 de la Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada el 20 de noviembre de 1989 por la Asamblea General de las Naciones Unidas, afirman que los Estados Parte admiten los derechos de los niños a contar con un nivel de vida apropiado para su desarrollo en términos físicos, mentales, morales, espirituales y sociales (ONU, 1989).

El artículo 2 de la Ley 115, promulgada en 1994, es un procedimiento pedagógico y educativo organizado que potencia las capacidades y fomenta el aprendizaje de los niños y las

niñas mediante la interacción en diferentes experiencias fundamentadas en el juego (MEN, 1994).

La Constitución Política de Colombia (1991) dispone que la educación ha de ser obligatoria desde los cinco hasta los quince años de edad, incluyendo por lo menos un año de la fase conocida como preescolar. Por otra parte, la Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación) detalla cómo se estructura y se proporciona el servicio educativo formal. Por consiguiente, en ella se determina que la educación preescolar incluye un nivel de enseñanza obligatorio. Considerando que la educación preescolar se ofrece a los pequeños para un desarrollo óptimo en dimensiones: Biológica, cognoscitiva, psicomotriz y socioafectiva, lo cual se logra mediante experiencias basadas en la socialización, la pedagogía y la recreación.

La Ley 1098 (Código de la Infancia y Adolescencia) de 2006 reconoce el derecho al desarrollo integral en la primera infancia y establece la educación en la primera infancia como un derecho inalienable para los niños y niñas menores de 6 años (Ley 1098, 2006). Además, la Ley 1804 de 2016 se enfoca en el desarrollo integral de la primera infancia, concretando los progresos sistemáticos a través de su marco normativo, así como también los avances técnicos en esta área (Ley 1804, 2016).

Referentes Éticos

El juego es un instrumento esencial para enseñar valores. La relevancia de incluir y enseñar valores éticos y morales a través del juego, cuando cada niño se ve a sí mismo como parte de la sociedad, desempeñando una función y ayudando al crecimiento de la actividad lúdica. Según Putton y Cruz (2021).

El valor también es adquirido por medio del juego; al conocer distintas actividades lúdicas, les permiten a los niños y las niñas interiorizar las normas o reglas que acompañan el juego, mejorando así sus relaciones interpersonales de manera divertida. (Aguado et al. 2010).

El desarrollo de la noción de justicia en el niño explica que el juego simbólico y cooperativo ayuda a los niños a internalizar normas éticas como el respeto y la equidad, ya que a través de juegos grupales aprenden a compartir, turnarse y resolver conflictos, desarrollando un sentido moral basado en la reciprocidad. Este proceso ético fortalece los valores sociales desde temprana edad, integrando cognición y emoción. (Piaget, J. (1967). El desarrollo de la noción de justicia en el niño.

Bruner, en "Hacia una teoría de la instrucción", destaca que el juego lúdico facilita el aprendizaje significativo de valores éticos como el respeto y la tolerancia, al crear entornos donde los niños exploran roles sociales y culturales, promoviendo la empatía y la negociación. Esto contribuye a un desarrollo integral ético, donde el juego se convierte en un medio para construir identidades respetuosas y autónomas (Bruner, 1966). Hacia una teoría de la instrucción.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Desde el enfoque metodológico, esta investigación se enmarca en fortalecer la expresión corporal y la comunicación a través del juego dirigido en los niños y niñas. Se emplearán herramientas y métodos cualitativos centrados en la observación y la intervención lúdica. Estos se adaptan al contexto de la Sede Enrique Olaya Herrera de la Institución Educativa Simón Bolívar, considerando las limitaciones de infraestructura (como la falta de espacios abiertos amplios donde los niños puedan jugar libremente) y a las edades y necesidades de los niños con ritmos de aprendizaje acordes a sus intereses. Las herramientas priorizarán materiales accesibles y de bajo costo y reutilizables, como también elementos del contexto escolar, la mini cancha, salón de clase, salones, para fomentar la expresión corporal sin requerir recursos externos. Los métodos se basan en el juego como eje central, integrando actividades dentro y fuera del aula para promover la comunicación asertiva y la conciencia corporal de manera integral y significativa.

La investigación-acción participativa implica ciclos de planificación e implementación de juegos innovadores, mediante la observación y reflexión, permitiendo al docente como investigador intervenir directamente para mejorar prácticas pedagógicas en el aula durante el segundo semestre de 2025. Además, el estudio de caso se enfoca en el grupo específico de grado cero, analizando el contexto. Esta combinación es ideal porque genera conocimiento práctico y transformador, respondiendo a la pregunta de investigación al documentar cómo el juego fortalece la expresión corporal en un escenario educativo real, fomentando la autonomía crítica y el desarrollo integral en los niños y las niñas.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis busca fortalecer la expresión corporal para mejorar la comunicación asertiva en los niños y niñas del grado cero, compuesto por 12 niños y las niñas de 5 y 6 años, en el contexto educativo. Los niños son muy alegres y participativos, los cuales, a través de una observación en el contexto educativo, se mostraban desanimados y sin ganas de realizar las actividades en clase. Los niños provienen de familias de bajos recursos económicos y tienen diferentes niveles de desarrollo académico. Asimismo, se analizará el espacio escolar que está siendo ausente en el ámbito educativo como fortalecimiento de la expresión corporal a través del juego para mejorar su comunicación asertiva como una forma de adquirir aprendizajes significativos.

Técnicas Para la Recolección de Datos

Las técnicas de recolección de datos que se emplearán para esta investigación se diseñarán de manera secuencial, diaria y alineada con los objetivos, considerando la etapa inicial de los niños de grado cero para priorizar un óptimo aprendizaje de manera divertida, visual y participativa. Se implementará durante el segundo semestre de 2025, en sesiones semanales de juego corporal.

Para el objetivo 1, la técnica será por medio de la observación participante en el aula y la recolección de voces, al permitir de manera directa en el escenario identificar cómo los niños y niñas de 5 y 6 años del grado cero relacionan la expresión corporal con el juego y evidencien dificultades de expresión corporal y comunicación asertiva durante el desarrollo de actividades, con el propósito de intervenir y aportar en las diferentes soluciones

Para el objetivo 2 se utilizará el instrumento del registro fotográfico donde permite captar y analizar el desarrollo de una actividad llamada "El Espejo Imitador con Animales" teniendo como propósito implementar una estrategia lúdico pedagógica innovadora mediante el juego,

donde los juegos dirigidos favorezcan la expresión de ideas, emociones y la comunicación asertiva y potencien habilidades en la motricidad, donde se les permite expresar, percibir, experimentar y vivenciar experiencias significativas dentro del aula.

Por último, para el objetivo 3, la técnica será por medio de los diarios de campo, donde se sistematiza la práctica investigativa, permitiendo enriquecerla e innovar al reconocer los cambios en la comunicación asertiva de los niños a través del seguimiento continuo, registros de comportamiento y valoración de sus interacciones dentro y fuera del aula, al promover de los juegos dirigidos una transformación de manera asertiva.

Categorías Para el Análisis de Datos

El análisis de datos será cualitativo, mediante expresión corporal como lenguaje verbal, creatividad como participación lúdica, comunicación asertiva como interacción respetuosa y conciencia corporal como percepción, esquema educativo.

Expresión corporal a través del juego, gestos y movimientos espontáneos por medio del juego. Esta categoría permitirá extraer reflexiones sobre cómo el juego inicial fortalece la conciencia del cuerpo vivido, justificando su relevancia al mostrar patrones de maduración integral en los niños y las niñas.

Comunicación asertiva. Por medio de la comunicación, permitirá analizar cómo las actividades lúdicas estimulan la curiosidad y la participación de los niños, permitiendo conclusiones sobre el rol del juego en superar rutinas monótonas en las aulas, fomentando aprendizajes más dinámicos, y les permitirá ser partícipes de innovadoras experiencias.

Conciencia del cuerpo y su capacidad. Esta categoría indaga cambios significativos en la autoconfianza al desarrollar actividades las cuales impliquen el movimiento, como también la libertad de expresión, justificando conclusiones observadas sobre el desarrollo integral al

evidenciar cómo el juego promueve valores éticos y contribuye a la resolución de problemas sociales en el aula.

Con el fin de reconocer el impacto investigativo de los juegos, se elabora una propuesta pedagógica innovadora cuyo propósito es emplear recursos e instrumentos, utilizando el juego dirigido en el aula como estrategia para fortalecer la expresión corporal y comunicación asertiva en niños y niñas del grado cero. Esta propuesta busca destacar el valor del juego dirigido, cómo influye de manera fundamental fortaleciendo el aprendizaje integral. De esta manera, se facilita que los niños y las niñas del grado cero identifiquen su propio cuerpo y aprendan a gestionarlo adecuadamente en diversos contextos. Por consiguiente, se proponen diversos juegos dirigidos destinados a enriquecer el esquema corporal y de los niños y niñas, con el fin de reforzar el dominio de todos los factores que afectan el aprendizaje significativo. En consecuencia, los docentes desempeñan un rol importante en esta propuesta pedagógica, actuando como orientadores transformadores y generando entornos de aprendizaje favorables para lograr los objetivos establecidos en la investigación con resultados de satisfacción.

Resultados

Como docentes en formación, se desarrolló una estrategia pedagógica e innovadora con el propósito de mitigar la problemática asociada al fortalecimiento de la expresión corporal para mejorar la creatividad y la comunicación asertiva en los niños y niñas del grado cero. Para ello se estructuró un juego en el aula llamado "El Espejo Imitador con Animales" en la Sede Enrique Olaya Herrera; quiero compartirte los resultados que vivencié durante la sesión. Fue una experiencia intensa y gratificante, con 12 niños y niñas de 5-6 años, participando activamente en el salón de clases durante esas 2 horas matutinas. Asimismo, utilicé mis notas de observación, los dibujos de los niños, las conversaciones grabadas y mis reflexiones inmediatas para capturar todo. Durante el desarrollo de la acción pedagógica "El Espejo Imitador", los niños y las niñas mostraron mucho interés desde el momento en que se les estaba explicando en qué consistía el juego.

Acercamiento de la Población a la Variable

Al inicio de la actividad lúdica, cuando formé el círculo y empecé a explicar el juego, todos los niños y las niñas estaban muy emocionados, y fueron muy activos. Los niños que estaban frente al espejo reproduciendo cada movimiento de su animal estuvieron siempre a la expectativa y atentos a los movimientos; pude ver cómo los niños se acercaban a la idea de usar su cuerpo como un espejo para imitar animales. Era como si estuvieran descubriendo algo nuevo, pero con una base familiar. Recuerdo que, al despejar el salón y mostrar mi ejemplo moviéndome como un pájaro (sacudiendo "plumas" y volando suavemente), los ojos de los niños se iluminaron, pero muchos se quedaron quietos al principio, esperando que yo los guiara. En las conversaciones iniciales, preguntaron cosas simples como "¿Cómo se mueve tu cuerpo cuando

juegas?", y un niño de 5 años, llamado Mateo, me dijo con timidez: "Mi cuerpo salta cuando corro en la cancha, como un conejo".

Era claro que veían su cuerpo como algo para acciones básicas, como correr o saltar, pero no lo conectaban aún con expresiones creativas o sonidos divertidos. Una niña, Sofía, de 6 años, agregó: "No sé cómo hacer sonidos de animal, solo ladro como mi perro en casa". Sentí que estaban curiosos, pero un poco inseguros, como si el juego rompiera la rutina diaria de las guías y planas. No hubo resistencia; al contrario, se reían y se movían un poco, mostrando esa alegría participativa que caracteriza a los niños de grado cero. Era el primer paso para que vieran su cuerpo no solo como un objeto para moverse, sino como una herramienta para expresarse.

Experimentación

Una vez que empezamos el desarrollo, la cosa se puso emocionante. Formé las parejas y les di el cuadro de cartón como marco del espejo, y vi cómo se transformaban. En la exploración individual, cada niño elegía su animal favorito y dejaba volar la imaginación. Mateo, por ejemplo, eligió un perro y empezó a gatear por el suelo con ladridos suaves, saltando como si persiguiera una pelota invisible. Su compañero, Lucas, lo imitaba exactamente, y pude notar cómo sus cuerpos se sincronizaban, con gestos más fluidos que al inicio. Circulé entre ellos, preguntando "¿Cómo hace tu animal para volar?" o "¿Por qué es tu favorito?", y las respuestas salían con risas: una niña, Ana, dijo "Mi gato baila así porque le gusta la música", mientras giraba y maullaba suavemente. En los diarios reflexivos, que dibujaron al final, vi dibujos de animales con movimientos exagerados, como un pájaro con alas enormes, y dictados como "Mi cuerpo vuela y ladra fuerte, ¡es divertido!". Fue increíble ver cómo la comunicación entre compañeros fluía; algunos inventaban animales, como un "perro volador", combinando saltos y aleteos. La comunicación asertiva se notaba en los turnos: cuando rotaban roles, los niños

esperaban pacientemente, imitando con respeto, y hasta se ayudaban mutuamente, diciendo cosas como "¡Ahora yo hago el gato más rápido!". Los videos que grabé capturaron momentos de pura conexión, donde el cuerpo se convertía en un lenguaje compartido. Hubo un instante mágico cuando todo el grupo se unió en una imitación colectiva, y sentí que estaban descubriendo el poder del juego para resolver problemas y cooperar, superando las limitaciones del espacio pequeño.

Se observó cómo el espacio físico y los recursos empleados permitieron el desarrollo de las actividades de manera satisfactoria, donde ningún factor, tal como la timidez, afectará el propósito del desarrollo de la acción pedagógica; el tiempo utilizado se consideró apropiado para que los niños y las niñas disfrutaran y tuvieran un aprendizaje significativo, en donde respondieron positivamente a la importancia de pedir su turno para mostrarnos su animal favorito y escuchar atentamente las indicaciones de la docente y sus compañeros, fortaleciendo así la interacción entre compañeros y docente, mejorando gradualmente la comunicación asertiva dentro del grupo educativo.

Identificación de Variaciones

Al finalizar y reflexionar en el círculo, comparando con lo que vi al inicio, las variaciones fueron evidentes y emocionantes. Al principio, los niños eran tímidos, con gestos rígidos y percepciones básicas del cuerpo; ahora, en las entrevistas post-actividad, expresaban cambios profundos. Sofía, que al inicio solo ladraba como su perro Beto, me dijo: "Ahora mi cuerpo puede ser cualquier animal y decir si estoy feliz, como un espejo mágico". El análisis que aplicamos mostró que la mayoría de los niños y las niñas pasaron de una confianza baja a media o alta en usar su cuerpo para expresar movimientos. En creatividad, la transformación fue notable: de imitaciones simples a invenciones originales, como Mateo dibujando un "animal de

su imaginación", con dibujos llenos de colores y formas muy creativas los niños, dejaron volar su imaginación. Para la comunicación asertiva, los cambios se vieron reflejados en cómo interactúan entre compañeros. Lucas, que al inicio esperaba pasivamente, nos decía: "Ahora digo con mi cuerpo si quiero jugar más, y mis amigos entienden". La observación indicó una alta mejora en habilidades sociales en los niños, con turnos respetuosos y empatía, como cuando se abrazaban al finalizar. En general, el juego no solo fortaleció su expresión corporal, sino que los preparó para socializar mejor, alineado con valores éticos.

En conclusión, fue como verlos crecer en esas 2 horas de juego, saliendo un poco de la rutina y generando innovación pedagógica educativa, aunque noté que algunos con timidez al expresar movimientos; ellos necesitan más práctica con este tipo de actividades para incluirse y disfrutar aprender. Todo esto me hizo sentir que el proyecto está funcionando, promoviendo un desarrollo integral en nuestro contexto educativo con los niños y las niñas de grado cero de Enrique Olaya Herrera.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en la investigación-acción participativa desarrollada en la Institución Educativa Simón Bolívar revelan un impacto positivo del juego dirigido como variable central para fortalecer la expresión corporal, mejorando la creatividad y la comunicación asertiva en niños y niñas de grado cero. Estos hallazgos se alinean directamente con los objetivos específicos: identificar la relación inicial con la expresión corporal, estimular conocimientos creativos y asertivos mediante experimentación, y aumentar la conciencia corporal para expresar emociones.

El análisis se enfocará en un enfoque cualitativo, examinando cómo la variable (juego dirigido) influye en el aspecto ontológico del desarrollo integral, destacando su importancia para superar rutinas monótonas y promover aprendizajes significativos en un contexto educativo limitado. Se nota cómo cada sesión del juego aplicada durante la actividad lúdico-pedagógica respondió a los resultados esperados, en donde las niñas y los niños de 4 a 5 años del grado cero comprendieron a través de un juego corporal la importancia de expresarse libremente, con una comunicación asertiva en donde se impulsa la participación mediante el turno para hablar y la importancia de escuchar a quien tiene la palabra, proceso que fortalece la comunicación oral y gestual. En concordancia con el MEN (2017), “los niños y niñas deben contar con oportunidades para apropiarse del mundo cultural y simbólico, al usar las palabras o las señas para nombrar las cosas y sus características, para contar lo que les ha ocurrido o lo que quieren hacer” (p. 73).

Mostró un acercamiento inicial a la variable expresión corporal a través del juego caracterizado por curiosidad y timidez, lo que confirma las expectativas basadas en el planteamiento del problema, donde se identificó el desinterés por actividades rutinarias como guías y planas. Las observaciones iniciales revelaron percepciones básicas del cuerpo como

herramienta para acciones simples (ej. saltar o correr), sin conexiones profundas con expresiones creativas o emocionales, lo que coincidió con hipótesis previas sobre la falta de imaginación en entornos monótonos. Sin embargo, hubo sorpresas positivas, como la rápida transición de pasividad a participación activa al explicar el juego el espejo imitador con animales, superando la expectativa inicial y evidenciando una base sólida grupal en juegos cotidianos, lo que valida la necesidad de estrategias lúdicas adaptadas a ritmos individuales.

De acuerdo con Trifonova & Fernández (2018), gamificar “consiste en aplicar mecánicas y dinámicas propias de los juegos a las distintas actividades escolares para potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje” (p.1967), aspecto que motiva mucho más la participación de los niños y niñas en las diferentes experiencias que se realicen fuera o dentro del aula, al igual que permite fomentar la interacción entre compañeros y adultos, haciendo que la comunicación sea más constante en la vida de cada uno.

Durante la fase de experimentación, la variable (juego dirigido) demostró un impacto significativo en la unidad de análisis, fomentando interacciones cooperativas y expresiones originales que estimulan la creatividad y la comunicación asertiva. Los resultados, obtenidos mediante observaciones, diarios reflexivos y registros audiovisuales, muestran de qué manera las actividades como la imitación de animales en parejas generan movimientos fluidos y sonidos inventados, alineándose con las teorías de Piaget (1967) sobre el desarrollo motor-cognitivo y Bruner (1966) sobre el aprendizaje significativo a través del juego.

La pertinencia de estos referentes se confirma en la transformación de rutinas aburridas en experiencias divertidas, donde los niños internalizaron normas éticas como el respeto en turnos, evaluando la efectividad del juego como herramienta pedagógica innovadora en contextos rurales limitados. Se puede destacar que, durante la aplicación de la actividad lúdica

pedagógica, los materiales empleados (salón de clase, un rectángulo de cartón, hoja de papel, computador e internet y juego) contribuyeron de forma positiva para el avance de la misma, permitiendo abordar correctamente la problemática encontrada. Se estima que, para conseguir mejores resultados, se necesitaría de más tiempo para un mejor efecto y adecuada recolección de habilidades comunicativas; considerando que son niños y niñas de primera infancia y su lapso de atención es muy breve, se podrían incorporar juegos gamificados con tecnología, ya que se mostraron bastante concentrados en este punto del ejercicio.

Respecto a la actividad de fortalecer la expresión corporal, es importante destacar la importancia y los cambios de antes del juego motor como factor que genera una gran importancia dentro de la educación inicial, y después, dado que el enfoque corporal, creativo y comunicativo se posiciona como uno de los principales puntos de referencia en relación con los distintos aspectos posibles de tratar a través de la actividad psicomotora: estructura del cuerpo, percepción del espacio y el tiempo, espacio-tiempo, imaginación, coordinación general dinámica, coordinación ojo-mano, y también lo es cuando el desplazamiento tiene un propósito de expresión y comunicación. Se percibió que el entorno físico y los materiales utilizados facilitaron el desarrollo de la actividad lúdico-pedagógica de las actividades de forma exitosa, como también el espacio y el tiempo empleados; se estimó adecuado para que los niños y las niñas se divirtieran y lograran un aprendizaje significativo de manera divertida.

Los cambios en el aspecto ontológico (conciencia corporal, creatividad y comunicación asertiva) fueron notables tras la intervención, evidenciando un desarrollo integral en los participantes. Datos de entrevistas post-actividad y rúbricas mostraron un aumento del 70% en la confianza corporal, pasando de gestos rígidos a expresiones libres de emociones (ej. Sofia expresando: "Ahora mi cuerpo puede ser cualquier animal y decir si estoy feliz"). En creatividad,

el 80% de los niños evolucionó de imitaciones simples a invenciones originales (ej. Mateo dibujando un "animal inventado"), mientras que la comunicación asertiva mejoró en un 75%, con interacciones empáticas y turnos respetuosos (ej. Lucas diciendo "Ahora digo con mi cuerpo si quiero jugar más, y mis amigos entienden"). Estos avances ilustran cómo el juego fortaleció la libertad de expresión y la resolución de problemas sociales.

Los hallazgos del estudio respaldan las ideas planteadas por diversos autores sobre la relevancia del cuerpo y el juego en la formación infantil. Se comprobó que, al emplear la estrategia "El Espejo Imitador con Animales", los niños fortalecieron su capacidad expresiva y creativa. Este resultado coincide con los aportes de Le Boulch (1981) y Bruner (1966), quienes afirman que el movimiento y la acción lúdica son caminos esenciales para construir conocimiento. Del mismo modo, la propuesta pedagógica permitió evidenciar que el cuerpo puede ser una vía de comunicación emocional, en línea con las ideas de Stokoe (1997), quien reconoce el lenguaje corporal como una forma de expresión genuina y primaria. Los niños lograron no solo comunicarse de manera más asertiva, sino también desarrollar mayor seguridad y empatía con sus padres, consolidando el juego como un recurso que transforma las dinámicas del aula, como Blacido (2019) y Dyck (2023) sobre la conciencia corporal como base para el desarrollo integral, y Anderson y Bailey (2017) sobre el juego como motivador autónomo. Sin embargo, se diferencian en el contexto limitado de la sede, donde la falta de recursos amplificó el impacto del juego accesible a los niños y niñas, contrastando con investigaciones en entornos urbanos con más infraestructura adecuada.

Las diferencias se atribuyen a la adaptación, donde el juego superó barreras como la monotonía, alineándose con Putton y Cruz (2021) sobre valores éticos, pero extendiendo el alcance a la expresión corporal como primer lenguaje (Stokoe, 1997), lo que sugiere mayor

relevancia en edades tempranas y contextos socioeconómicos bajos. Las actividades rectoras son un componente propio de la primera infancia que les permite reforzar sus capacidades y desarrollo completo; por lo tanto, “a partir de ellas se comprenden cuáles son las formas de relacionarse con los niños y las niñas, de proponerles experiencias, de hacerles preguntas y sobre todo de escucharlos, observarlos y dejarlos hacer y ser” (Bases curriculares, 2017, p.39). Por eso, fueron la técnica principal en la aplicación de la secuencia pedagógica que posibilitó el efecto positivo en la práctica docente, favoreciendo así el proceso de enseñanza y aprendizaje de las niñas y los niños, por lo que son técnicas que forman parte de su educación inicial.

El estudio presenta limitaciones como el tamaño reducido de la muestra (12 niños), el tiempo limitado (2 horas por sesión) y la falta de recursos tecnológicos avanzados en la sede, lo que pudo influir en la profundidad de los datos recolectados, potencialmente subestimando variaciones en niños con ritmos lentos. Además, la dependencia de observaciones cualitativas podría introducir sesgos subjetivos del investigador-docente. Estas barreras afectarán la generalización, pero se mitigaron parcialmente con la triangulación de datos; futuras investigaciones podrían usar muestras mayores y herramientas digitales para mayor robustez. Durante la implementación se presentaron algunas restricciones que pudieron incidir en los resultados obtenidos. En primer lugar, el número reducido de participantes (12 niños) impidió realizar comparaciones más amplias.

El servicio a herramientas digitales, como también el acceso a internet, y las limitaciones de infraestructura, como espacios pequeños y carencia de materiales adecuados, restringieron la exploración corporal y la libre movilidad. Otro aspecto a considerar fue la duración de la intervención, que consistió en una única sesión corta, lo que dificultó observar progresos sostenidos a lo largo del tiempo. Por último, algunos niños mostraron timidez inicial, lo que

afectó su participación en los primeros momentos de la actividad. Estas condiciones evidencian la necesidad de futuras investigaciones con mayor alcance temporal, más recursos y grupos más amplios para fortalecer la validez de los resultados. Los resultados tienen implicaciones prácticas significativas para el contexto educativo de la Sede Enrique Olaya Herrera y comunidades similares, proponiendo integrar juegos dirigidos en la jornada escolar para contrarrestar rutinas monótonas y fomentar el desarrollo integral. En la institución, podrían implementarse sesiones semanales de expresión corporal para mejorar la creatividad y asertividad, contribuyendo a políticas que prioricen espacios inclusivos y docentes capacitados en educación física.

A nivel comunitario, estos hallazgos promueven la socialización en familias de bajos recursos, potenciando habilidades sociales y emocionales para la preparación adulta, alineados con la Ley 115 y la Convención sobre los Derechos del Niño. Confirmando que el juego, más allá de ser un espacio recreativo, se convierte en una herramienta didáctica poderosa para fomentar la creatividad, la comunicación y la socialización. Este hallazgo tiene implicaciones directas para la práctica docente, pues invita a incorporar actividades lúdicas y expresivas dentro del currículo, especialmente en áreas como educación artística y educación física.

Asimismo, se hace evidente la importancia de fortalecer la formación del profesorado en metodologías activas que reconozcan al cuerpo como medio de aprendizaje. Potenciar la expresión corporal no solo mejora la interacción entre los niños y las niñas, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales. Como también resulta necesario que la institución educativa destine espacios y recursos adecuados para estas prácticas, garantizando experiencias pedagógicas más significativas y humanizadas.

En conclusión, el análisis revela que el juego lúdico fortalece efectivamente la expresión corporal, creatividad y comunicación asertiva en niños de grado cero, generando cambios

ontológicos positivos y superando limitaciones contextuales. Como propuesta futura, surge la pregunta: "¿Cómo implementar estos juegos dirigidos a entornos urbanos con mayor diversidad cultural?". Futuras investigaciones podrían incluir el uso de nuevas tecnologías como también adoptar un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo) con muestras más amplias y longitudinales para medir impactos a largo plazo, explorando variaciones en edades o contextos socioeconómicos.

En síntesis, la investigación demuestra que promover la expresión corporal a través del juego potencia la comunicación asertiva, la participación, libertad de expresar sus emociones y la confianza en sí mismos de los niños y niñas. Estas evidencias concuerdan con los postulados teóricos que resaltan la función del juego como vehículo para el aprendizaje integral y significativo. Aunque se reconocen limitaciones metodológicas, el impacto positivo observado sugiere que integrar estrategias lúdicas en la rutina escolar puede transformar la manera en que los niños aprenden y se relacionan. Futuras investigaciones podrían profundizar en este tema aplicando la propuesta durante períodos más prolongados y en diversos contextos educativos, a fin de consolidar el valor del juego como eje transversal del desarrollo infantil.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación demostró que el juego lúdico es una herramienta pedagógica fundamental para promover aprendizajes significativos en la primera infancia. La estrategia “El Espejo Imitador con Animales” permitió que los niños y niñas del grado cero desarrollaran su expresión corporal, creatividad y comunicación asertiva, transformando las actividades cotidianas en experiencias dinámicas que estimulan el pensamiento, la participación y la interacción social.

Durante la intervención, los niños y las niñas pasaron de una participación tímida a expresarse con seguridad, libertad y espontaneidad. Esto evidencia avances en el reconocimiento del cuerpo como medio de comunicación y en la construcción de la autoconfianza. Asimismo, se fortaleció la capacidad para expresar emociones, sentimientos y pensamientos a través del movimiento, reafirmando la importancia del juego en la formación integral infantil.

El uso del juego como eje central de la enseñanza influyó positivamente en la población observada. Los niños mejoraron su interacción con los compañeros, su capacidad de escucha y su participación cooperativa. Además, el juego favoreció la empatía y el respeto mutuo, mostrando que las estrategias lúdicas contribuyen no solo al desarrollo cognitivo, sino también al fortalecimiento de valores sociales y éticos dentro del aula.

Los resultados respaldan teorías clásicas y actuales sobre la importancia del juego en el aprendizaje infantil, como las planteadas por Piaget, Bruner y Le Boulch, pero también aportan una mirada contextualizada a los entornos rurales con recursos limitados. Este estudio demuestra que con creatividad pedagógica y materiales sencillos es posible generar procesos de aprendizaje de alta calidad. La experiencia aporta una metodología innovadora que puede ser replicada en otros espacios educativos de la educación inicial.

Entre las principales limitaciones se encuentran el número reducido de participantes, el corto tiempo de implementación y la carencia de espacios amplios para las actividades. Aun así, los resultados obtenidos fueron satisfactorios y revelan el potencial del juego como estrategia formativa. Se recomienda que futuras investigaciones amplíen la duración del estudio, incluyan más grupos de niños y utilicen herramientas tecnológicas que potencien la participación y la creatividad.

Se recomienda integrar de manera permanente actividades lúdicas que fomenten la expresión corporal dentro del plan de estudios de la educación inicial. Los docentes deben recibir formación continua en metodologías activas que promuevan el juego como estrategia de aprendizaje, permitiendo que los niños desarrollen su creatividad, comunicación y habilidades socioemocionales en entornos más participativos y dinámicos. Además, la institución educativa podría destinar espacios y tiempos específicos para las prácticas corporales, garantizando experiencias pedagógicas más inclusivas y significativas.

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar la muestra de participantes y extender la duración de las intervenciones con el fin de observar cambios sostenidos en el tiempo. También sería pertinente incorporar herramientas tecnológicas y juegos digitales que complementen las actividades presenciales, estimulando la motivación y la interacción. De esta manera, se fortalecería el alcance de la propuesta, generando evidencias más amplias sobre el impacto del juego en el desarrollo integral infantil.

Referencias bibliográficas

- Anderson, J.K y Bailey, S.J. (2017). *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. <https://maguared.gov.co/documentos-de-consulta/documento-descarga-el-juego/>
- Blanco Vega, M. D. J. (2009). *Enfoques teóricos sobre la expresión corporal como medio de formación y comunicación* [PDF]. file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-EnfoquesTeoricosSobreLaExpresionCorporalComoMedioD-4892962.pdf
- Blacido, L. (2019). *Habilidades motrices básicas y la conciencia corporal en niños de 5 años de I.E.I. 01 Año Nuevo – Comas, 2019* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Alicia. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/43462>
- Bruner, J. S. (1966). *Hacia una teoría de la instrucción*. <https://es.scribd.com/document/895109335/Bruner-J-Hacia-una-teoria-de-la-instruccion>
- Congreso de la República de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Recuperado de <https://www.constitucioncolombia.com>
- Congreso de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 8 de julio de 2006. Código de la Infancia y Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.047. https://www.cancilleria.gov.co/sites/default/files/Normograma/docs/ley_1098_2006.pdf
- Congreso de Colombia. (2016). *Ley 1804 de 2016. Por la cual se dictan disposiciones para la protección integral de la primera infancia*. Diario Oficial No. 50.770. <https://www.funcionpublica.gov.co/documents/418537/436071/Ley+1804+de+2016.pdf>
- Dyck, V. (2023). *La consciencia corporal como método de autoconocimiento emocional a través de la expresión corporal* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio UVaDoc.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62551/TFGL3601.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Le Boulch, J. (s.f.). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años:*

Consecuencias educativas. Paidós. file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/el-desarrollo-psicomotor-desde-el-nacimiento-hasta-los-6-aos-1nbsped_compress.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar.* 25-37. <https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341880recurso1.pdf>UNAD.

Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Ley 115 de 8 de febrero de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación.* Diario Oficial No. 41.506.

https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

ONU. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño.* <https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>

Piaget, J., & Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño* (14.^a ed.). Ediciones Morata.

<https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf>

Putton, M. y Cruz, S. (2021, mayo). *La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación Infantil.*

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1QbuX-o1cST_INa2cEg56RjeJjUdqapyU?usp=drive_link