

**Mediación del aprendizaje a través del juego para el fortalecimiento de competencias
básicas**

Andres Mauricio Rojas Mendoza

Asesor

Jhon Fredy Mancera Castillo

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 Departamental Antonio Nariño, sede primaria, ubicada en el municipio de Nariño, Cundinamarca. El objetivo general fue fortalecer las competencias básicas en lectura, escritura, razonamiento lógico y habilidades socioemocionales de los estudiantes de educación primaria mediante la mediación del aprendizaje a través del juego durante el año escolar 2025, utilizando un enfoque cualitativo y de tipo estudio de caso, en el que se puso en juego la mediación del aprendizaje a través del juego como variable pedagógica, reconociendo sus efectos en el desarrollo ontológico de los estudiantes, expresado en la transformación de su identidad como aprendices, su motivación, autonomía y participación activa en el proceso educativo. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la incorporación sistemática del juego como estrategia pedagógica fortaleció de manera significativa el aprendizaje académico, las habilidades socioemocionales y la percepción que los estudiantes tienen de sí mismos como sujetos activos y competentes dentro del aula.

Palabras clave: aprendizaje, juego, competencias, motivación, participación

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which made it possible to reflect on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Antonio Nariño Departmental Educational Institution, primary level, located in the municipality of Nariño, Cundinamarca. The general objective was to strengthen basic competencies in reading, writing, logical reasoning, and socio-emotional skills of primary school students through the mediation of learning through play during the 2025 school year, using a qualitative approach and a case study design, in which learning mediation through play was implemented as the pedagogical variable, recognizing its effects on the ontological development of students, expressed in the transformation of their identity as learners, their motivation, autonomy, and active participation in the educational process. From this research exercise, it was concluded that the systematic incorporation of play as a pedagogical strategy significantly strengthened academic learning, socio-emotional skills, and the way students perceive themselves as active and competent participants in the classroom.

Keywords: learning, play, competencies, motivation, participation

Tabla de Contenido

Introducción	6
Caracterización	8
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación.....	14
Objetivos.....	15
Objetivo General.....	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales.....	16
Referentes Teóricos	18
Teoría Sociocultural del Aprendizaje – Lev Vigotsky	18
Teoría del Desarrollo Cognitivo – Jean Piaget.....	18
Teoría del Aprendizaje Significativo – David Ausubel.....	18
Educación Lúdica – Huizinga y Winnicott.....	19
Enfoques Contemporáneos sobre Aprendizaje Basado en el Juego	19
Referentes Técnicos	19
Referentes Legales	21
Constitución Política de Colombia (1991).....	21
Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación.....	21
Decreto 1860 de 1994	21
Ley 1098 de 2006 – Código de Infancia y Adolescencia	21
Ley 1620 de 2013	21
Resoluciones 1515 de 2003 y 2343 de 1996.....	22

Referentes Éticos	22
Consentimiento Informado y Asentimiento.....	22
Confidencialidad.....	22
No Maleficencia y Beneficencia.....	22
Respeto y Dignidad.....	22
Justicia	23
Ética Profesional Docente.....	23
Protección Integral – Ley 1098.....	23
Resultados.....	28
Análisis y Discusión	30
Conclusiones y Recomendaciones	33
Referencias Bibliográficas	35
Apéndices.....	37

Introducción

El fortalecimiento de las competencias básicas y de las habilidades socioemocionales en la educación primaria constituye uno de los principales desafíos del sistema educativo actual, especialmente en contextos rurales y semiurbanos donde confluyen factores sociales, económicos y familiares que inciden directamente en los procesos de aprendizaje. En este escenario, la mediación del aprendizaje a través del juego emerge como una estrategia pedagógica fundamental para promover experiencias educativas significativas, motivadoras y contextualizadas, que favorezcan no solo el desarrollo cognitivo de los estudiantes, sino también su bienestar emocional, la convivencia escolar y su participación activa en el aula. Reconocer el valor del juego como herramienta formativa resulta especialmente relevante en comunidades como la del municipio de Nariño, Cundinamarca, donde la escuela cumple un papel central en la formación integral de niños y niñas.

A pesar de los avances institucionales en la implementación de estrategias pedagógicas participativas, persiste una brecha entre las metodologías tradicionales de enseñanza y las necesidades reales de los estudiantes de educación primaria. En la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño, se evidenció que, aunque los estudiantes muestran un desempeño académico mayoritariamente en niveles básico y alto, y cuentan con el apoyo de sus familias, la incorporación sistemática de estrategias lúdicas como mediadoras del aprendizaje aún es limitada. Diversos estudios (Vigotsky, 1978; Piaget, 1975; Ausubel, 1983; López y Barbosa, 2018; Serrano et al., 2023) han demostrado que el juego favorece la motivación, el pensamiento crítico, el aprendizaje significativo y el desarrollo socioemocional; sin embargo, estas prácticas no siempre se articulan de manera intencional con los contenidos curriculares ni

con los objetivos formativos, lo que justifica la necesidad de profundizar en su implementación dentro del contexto educativo del municipio de Nariño.

En respuesta a esta problemática, la presente investigación tuvo como objetivo general fortalecer las competencias básicas en lectura, escritura, razonamiento lógico y habilidades socioemocionales de los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño, sede urbana del municipio de Nariño (Cundinamarca), mediante la mediación del aprendizaje a través del juego durante el año escolar 2025. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo con diseño de estudio de caso, empleando técnicas como la observación directa, entrevistas semiestructuradas, análisis de dibujos, diarios reflexivos del docente, registros anecdóticos, grabaciones en video, cuestionarios post-experiencia y rúbricas de seguimiento, las cuales permitieron recolectar y analizar información desde una perspectiva integral, coherente con los propósitos formativos y científicos del estudio.

Los resultados evidenciaron que la incorporación sistemática del juego como estrategia pedagógica produjo transformaciones significativas en el aprendizaje y en la manera como los estudiantes se reconocen a sí mismos dentro del proceso educativo, fortaleciendo su motivación, participación, autonomía, convivencia y desempeño académico. Este hallazgo central confirma el valor del juego como mediador del aprendizaje y como herramienta de desarrollo integral. Se invita al lector a recorrer el presente informe para comprender en profundidad los procesos, las experiencias y los análisis que permitieron llegar a estas conclusiones, así como las implicaciones pedagógicas que de ellas se derivan.

Caracterización

La investigación se desarrollará en la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño, sede primaria, ubicada en el municipio de Nariño, Cundinamarca, perteneciente a la provincia del Alto Magdalena, con una población aproximada de 2.908 habitantes. Este municipio, de carácter rural y clima templado, basa su economía principalmente en la agricultura y la ganadería, actividades que influyen en la vida cotidiana de las familias y, por ende, en el ámbito educativo. La institución se constituye como un espacio fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas del sector, quienes provienen de diversas veredas y comparten valores de cooperación, respeto y sentido de pertenencia hacia su entorno. Factores como la distancia entre las viviendas y la escuela, las condiciones de transporte rural y las limitaciones económicas representan desafíos para el proceso educativo, sin embargo, la escuela promueve un ambiente inclusivo, participativo y adaptado a las realidades del contexto, fortaleciendo así el compromiso comunitario y la formación integral de sus estudiantes.

El grupo participante pertenece a la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño – sede primaria, ubicada en el casco urbano del municipio de Nariño, Cundinamarca, y está conformado por estudiantes de los grados desde transición hasta quinto, con edades comprendidas entre los 5 y los 10 años. Se trata de una población infantil con características propias del contexto urbano, donde los niños y niñas provienen de familias trabajadoras que valoran la educación como un medio para el progreso personal y comunitario. En cuanto al nivel educativo de los padres, la mayoría no cuenta con estudios superiores, y sus actividades económicas se relacionan principalmente con la agricultura, la construcción y oficios varios que aportan al sostenimiento del hogar, lo que refleja una composición socioeconómica de tipo medio-bajo. Estas condiciones inciden en las oportunidades educativas y en la forma como los

estudiantes se vinculan con su proceso de aprendizaje. La **unidad de análisis** de esta investigación está conformada por los estudiantes de la sede primaria, quienes constituyen una muestra representativa de la niñez del contexto urbano del municipio y permiten comprender las dinámicas pedagógicas, sociales y familiares que influyen en su desarrollo académico y personal.

Las demandas de aprendizaje del grupo de estudiantes de la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño – sede primaria, ubicada en el contexto urbano del municipio de Nariño, Cundinamarca, se relacionan con la necesidad de fortalecer competencias básicas en lectura, escritura, razonamiento lógico y habilidades socioemocionales que les permitan desenvolverse adecuadamente en los diferentes espacios escolares y sociales. Dado que la mayoría de las familias pertenece a un nivel socioeconómico medio-bajo y los padres en su mayoría no cuentan con estudios superiores, se evidencia la necesidad de reforzar estrategias pedagógicas que promuevan la autonomía, la motivación por el aprendizaje y el acompañamiento familiar en los procesos educativos. El entorno urbano ofrece ciertas ventajas como el acceso a servicios básicos y tecnológicos, pero también plantea desafíos como la falta de tiempo de los padres por sus jornadas laborales, la escasa participación en las actividades escolares y la influencia de factores externos como el uso inadecuado de dispositivos electrónicos o la poca lectura en el hogar. Por ello, resulta fundamental orientar la enseñanza hacia el desarrollo de habilidades comunicativas, pensamiento crítico, convivencia y trabajo en equipo, fomentando aprendizajes significativos que respondan tanto a las condiciones del contexto como a las necesidades reales de los niños y niñas en su proceso formativo integral.

Entre los factores contextuales que afectan el aprendizaje del grupo se destacan las condiciones sociales, económicas y familiares que inciden de manera directa en el proceso educativo. La mayoría de las familias pertenece a un nivel socioeconómico medio-bajo, donde

los padres se dedican principalmente a labores agrícolas, de construcción o a trabajos informales, lo que limita el tiempo de acompañamiento escolar y el acceso a recursos educativos o tecnológicos.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño del municipio de Nariño, Cundinamarca, demuestran un desempeño académico mayoritariamente ubicado en los niveles básico y alto, reflejando avances significativos en sus procesos de aprendizaje. Su promedio de calificaciones, que oscila entre 3.5 y 4.9, evidencia un compromiso constante con la mejora continua y una actitud positiva frente a los retos escolares. Se destaca la disposición y motivación tanto de los estudiantes como de sus acudientes para fortalecer los resultados académicos, participando activamente en actividades extracurriculares, refuerzos escolares y estrategias complementarias que les permiten potenciar sus habilidades. Esta actitud proactiva y colaborativa se convierte en una fortaleza del grupo, mostrando un entorno educativo donde prima el interés por aprender, el trabajo en equipo y el deseo de superación personal y colectiva, aspectos que coinciden con lo planteado por Vygotsky (1979), quien resalta la importancia del entorno social y la interacción en el desarrollo del aprendizaje.

En la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño, se evidencia que algunas estrategias pedagógicas han resultado efectivas para la mediación del aprendizaje, especialmente aquellas relacionadas con la comunicación asertiva entre docentes y padres de familia. Este vínculo ha permitido que los acudientes se mantengan informados y participen activamente en el proceso educativo de sus hijos, fortaleciendo la corresponsabilidad y el acompañamiento escolar. Asimismo, la implementación de un aprendizaje basado en la práctica ha favorecido la comprensión de los contenidos, permitiendo que los estudiantes construyan conocimientos significativos a partir de experiencias concretas, tal como lo señala Montessori (2003), al afirmar que el aprendizaje se fortalece cuando el niño participa activamente y aprende haciendo. Sin embargo, se identifica una limitación en el acompañamiento tutorial enviado por el SEC, ya que

su participación es escasa y no se observa una contribución efectiva en la promoción de nuevas pedagogías o metodologías innovadoras dentro de la institución. Este aspecto refleja la necesidad de fortalecer el rol de la tutoría, de modo que se convierta en un verdadero apoyo para orientar, renovar y dinamizar los procesos académicos.

Se plantea el interés por introducir la mediación del aprendizaje a través del juego como estrategia pedagógica central. Esta variable busca fortalecer la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo en los estudiantes de la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño, sede primaria, reconociendo que el juego es una herramienta natural para el desarrollo integral en la infancia. En un contexto donde las familias enfrentan limitaciones económicas y los niños provienen de hogares con poco acompañamiento escolar, el aprendizaje lúdico permite crear experiencias vivenciales que despiertan la curiosidad, la creatividad y la colaboración, facilitando la comprensión de los contenidos escolares desde la práctica y la emoción. Además, el juego fomenta la convivencia, la expresión de emociones y el trabajo en equipo, aspectos esenciales para fortalecer las habilidades socioemocionales del grupo. La hipótesis que orienta esta propuesta sostiene que la incorporación del juego como mediador pedagógico favorecerá la apropiación del conocimiento, mejorará el desempeño académico y fortalecerá las relaciones interpersonales, promoviendo así un aprendizaje más inclusivo, motivador y contextualizado a las realidades del entorno educativo del municipio de Nariño.

A pesar de los esfuerzos realizados por la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño para promover procesos pedagógicos participativos, persiste una brecha de conocimiento relacionada con la aplicación de estrategias lúdicas como mediadoras del aprendizaje. Si bien se reconoce la importancia del juego en el desarrollo infantil, su implementación en el aula aún es limitada y, en muchos casos, no se articula de manera sistemática con los contenidos curriculares

ni con los objetivos formativos. Esta situación genera dificultades en la motivación, la atención y la apropiación del conocimiento por parte de los estudiantes, especialmente en aquellos que presentan menor acompañamiento familiar o dificultades de concentración. La investigación busca, por tanto, comprender cómo el uso del juego puede fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, mejorar el rendimiento académico y fomentar la participación activa del estudiante, contribuyendo a reducir la brecha existente entre las prácticas pedagógicas tradicionales y las necesidades reales del contexto educativo del municipio de Nariño.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las competencias básicas en lectura, escritura, razonamiento lógico y habilidades socioemocionales de los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño, sede urbana del municipio de Nariño (Cundinamarca), mediante la mediación del aprendizaje a través del juego durante el año escolar 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las competencias básicas en lectura, escritura, razonamiento lógico y habilidades socioemocionales de los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño, sede urbana del municipio de Nariño (Cundinamarca), mediante la mediación del aprendizaje a través del juego durante el año escolar 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño a la mediación del aprendizaje a través del juego, identificando sus percepciones, intereses y formas de participación.

Movilizar las competencias básicas en lectura, escritura, razonamiento lógico y habilidades socioemocionales a través de la experimentación con estrategias pedagógicas basadas en el juego, que promuevan la motivación, la creatividad y la colaboración en el aula.

Reconocer los cambios o variaciones en las competencias básicas y habilidades socioemocionales de los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño una vez se implementa la mediación del aprendizaje a través del juego como estrategia pedagógica durante el año escolar 2025.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Mediación del Aprendizaje. la mediación del aprendizaje se entiende como el proceso mediante el cual un agente —generalmente el docente— facilita, orienta y potencia el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales del estudiante, promoviendo la construcción activa del conocimiento (Vigotsky, 1978). Desde la pedagogía sociocultural, la mediación implica crear experiencias donde el niño pueda avanzar desde lo que sabe hacia nuevos niveles de comprensión con la ayuda de materiales, interacciones y andamiajes. En el contexto educativo del municipio de Nariño, esta mediación se vuelve crucial debido a las brechas de acompañamiento familiar y a las características socioeconómicas que pueden afectar el ritmo de aprendizaje.

Juego. el juego es una actividad natural de la infancia caracterizada por su carácter libre, placentero, simbólico y creativo. Para Piaget (1975), el juego constituye un espacio para el desarrollo cognitivo, mientras que para autores como Huizinga (1994) y Winnicott (1971) representa un escenario cultural, emocional y social donde el niño construye significados. En el ámbito educativo, el juego se reconoce como una herramienta fundamental que permite la exploración, la expresión emocional, la solución de problemas y la apropiación de conocimientos. En esta investigación, el juego se aborda como estrategia pedagógica de mediación.

Competencias Básicas. las competencias básicas corresponden a los saberes fundamentales que permiten a los estudiantes desenvolverse en contextos escolares, sociales y culturales. Según el MEN (2006), estas competencias incluyen el dominio de la lectoescritura, la comunicación, el pensamiento numérico, espacial y lógico, y la capacidad de comprender,

interpretar y resolver problemas. En estudiantes de primaria, estas competencias se desarrollan a través de actividades significativas, integradas y contextualizadas.

Habilidades Socioemocionales. las habilidades socioemocionales son capacidades para reconocer, expresar y gestionar emociones, establecer relaciones positivas, trabajar en equipo y tomar decisiones responsables (UNICEF, 2015). Estas habilidades son esenciales para la convivencia en el aula y para el desempeño académico. El juego, al implicar reglas, interacción y expresión simbólica, constituye un recurso privilegiado para fortalecer estas habilidades.

Aprendizaje Significativo. el aprendizaje significativo, propuesto por Ausubel (1983), se refiere a la adquisición de conocimientos que se relacionan de manera sustancial con los saberes previos del estudiante, generando comprensión profunda. En un contexto donde los estudiantes enfrentan limitaciones socioeconómicas, el juego permite crear puentes entre los conocimientos cotidianos y los contenidos escolares, facilitando la construcción de sentido.

Referentes Teóricos

Teoría Sociocultural del Aprendizaje – Lev Vigotsky

Lev Vigotsky (1978) plantea que el aprendizaje surge principalmente de la interacción social y que el docente actúa como mediador para promover el desarrollo cognitivo a través de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Esta perspectiva resalta la importancia del acompañamiento intencionado para que el estudiante avance hacia niveles superiores de comprensión, lo cual se articula directamente con el proyecto, pues el juego se implementa como dispositivo mediador que posibilita el diálogo, la interacción guiada y la construcción conjunta del conocimiento en la I.E.D. Antonio Nariño.

Teoría del Desarrollo Cognitivo – Jean Piaget

Jean Piaget (1975) explica que el juego es una manifestación del desarrollo cognitivo y permite al niño construir estructuras mentales a través de la imitación, el juego simbólico, la representación y las reglas. Estos procesos fortalecen habilidades como clasificación, seriación y razonamiento lógico, por tanto, su postura fundamenta el enfoque del proyecto, ya que las actividades lúdicas utilizadas buscan precisamente fortalecer el pensamiento lógico–matemático mediante experiencias que se ajustan a las etapas de desarrollo de los estudiantes.

Teoría del Aprendizaje Significativo – David Ausubel

David Ausubel (1983) sostiene que el aprendizaje se consolida cuando los nuevos conocimientos se relacionan con saberes previos del estudiante, lo cual ocurre con mayor facilidad mediante experiencias significativas. En ese sentido, su teoría respalda el proyecto, porque el juego facilita la conexión entre vivencias cotidianas y contenidos escolares, especialmente en contextos donde los estudiantes no cuentan con acompañamiento constante en casa, permitiendo que el aprendizaje sea más profundo y contextualizado.

Educación Lúdica – Huizinga y Winnicott

Huizinga (1994) propone el concepto de *Homo ludens*, señalando que el juego es un elemento esencial de la cultura y de las relaciones humanas, mientras que Winnicott (1971) entiende el juego como espacio transicional necesario para el desarrollo emocional, creativo y social. De este modo, ambos enfoques enriquecen la investigación, ya que permiten valorar el juego no solo como estrategia pedagógica, sino también como herramienta para promover la expresión emocional, la convivencia, la creatividad y el bienestar dentro de la escuela.

Enfoques Contemporáneos sobre Aprendizaje Basado en el Juego

Investigaciones recientes (López y Barbosa, 2018; Martínez, 2020; Ríos et al., 2021; Torres, 2022; Serrano et al., 2023) evidencian que el juego incrementa la motivación, mejora la atención y fortalece el pensamiento crítico, la participación y los resultados académicos. Así, estos estudios actualizan y robustecen el fundamento del proyecto, pues demuestran que el aprendizaje basado en el juego es eficaz en contextos reales y especialmente pertinente en instituciones con limitaciones socioeconómicas, como ocurre en el entorno estudiado.

Referentes Técnicos

Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana y Matemáticas (MEN, 1998)

Estos lineamientos promueven metodologías activas y señalan que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de competencias comunicativas y pensamiento lógico. Lo anterior se vincula con el proyecto, ya que las actividades de juego diseñadas buscan fortalecer estas mismas competencias mediante dinámicas significativas y contextualizadas.

Estándares Básicos de Competencias (MEN, 2006)

Los Estándares establecen niveles de desempeño y fomentan prácticas pedagógicas centradas en el estudiante. Por tanto, se articulan con la propuesta, debido a que el juego se

utiliza como estrategia para desarrollar competencias como interpretación, argumentación y resolución de problemas.

Derechos Básicos de Aprendizaje – DBA (MEN, 2016)

Los DBA orientan la planeación curricular con actividades pertinentes, significativas y basadas en el contexto del estudiante. De este modo, respaldan el proyecto, ya que el juego se implementa como mecanismo para trabajar contenidos escolares de manera cercana a las experiencias de los niños del contexto rural.

Orientaciones Pedagógicas para Educación Inicial y Primaria (MEN, 2014)

Este documento reconoce el juego como pilar fundamental del desarrollo infantil. Así, se relaciona con la investigación, porque justifica la inclusión del juego como estrategia central para promover aprendizajes, autonomía y participación activa.

Guías de Convivencia Escolar y Educación Socioemocional (MEN, 2022)

Las guías recomiendan el uso de juegos cooperativos para fortalecer habilidades socioemocionales y resolver conflictos. Esto se articula con el proyecto, ya que muchas de las actividades lúdicas propuestas buscan mejorar la convivencia y la comunicación en el aula.

UNICEF (2015) y UNESCO (2020)

Ambas entidades resaltan que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo socioemocional, la inclusión y el bienestar. Por ello, sus aportes se integran a la investigación, justificando el uso del juego como herramienta para trabajar emociones, empatía y participación equitativa.

Referentes Legales

Constitución Política de Colombia (1991)

Sus artículos 44 y 67 garantizan derechos fundamentales como la educación y el desarrollo integral de la niñez. **Por tanto, se relaciona con el proyecto**, pues las actividades lúdicas propuestas protegen estos derechos al ofrecer un ambiente seguro, participativo y centrado en el bienestar infantil.

Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación

Plantea fines formativos y promueve metodologías activas. **Lo cual guarda coherencia con la investigación**, ya que el aprendizaje mediante el juego se inscribe dentro de enfoques activos y participativos.

Decreto 1860 de 1994

Regula la organización curricular y exige estrategias contextualizadas. Así, se conecta con la propuesta, que adapta juegos al contexto rural y a las necesidades de los estudiantes.

Ley 1098 de 2006 – Código de Infancia y Adolescencia

Protege los derechos de los niños a ambientes seguros, afectivos y respetuosos. Esto se articula directamente con el proyecto, pues todas las actividades lúdicas se diseñan considerando seguridad física y emocional.

Ley 1620 de 2013

Promueve la convivencia escolar y habilidades socioemocionales. Por tanto, su aporte se refleja en la investigación, que integra juegos cooperativos y de resolución de conflictos para fortalecer relaciones positivas.

Resoluciones 1515 de 2003 y 2343 de 1996

Regulan currículos y estándares nacionales. De este modo, respaldan la pertinencia del proyecto, asegurando que las actividades lúdicas estén alineadas con las exigencias curriculares del MEN.

Referentes Éticos***Consentimiento Informado y Asentimiento***

Garantizan participación voluntaria y consciente de familias y estudiantes. Por ello, en el proyecto se aplican mediante formatos de autorización, explicaciones claras a los niños y obtención de asentimiento verbal.

Confidencialidad

Protege la información personal de los estudiantes. Lo cual se implementará mediante uso de códigos, resguardo de instrumentos y anonimato en resultados.

No Maleficencia y Beneficencia

Buscan evitar daño y promover bienestar. Por tanto, se aplican en la investigación asegurando juegos seguros, supervisión constante y selección de actividades adecuadas a la edad y necesidades del grupo.

Respeto y Dignidad

Implica valorar la voz del estudiante. Esto se integra al proyecto permitiendo participación voluntaria, escuchando opiniones y creando ambientes donde los niños se sientan respetados.

Justicia

Garantiza igualdad y no discriminación. En ese sentido, se aplicará ofreciendo las mismas oportunidades a todos, adaptando juegos y evitando exclusiones.

Ética Profesional Docente

Exige responsabilidad, transparencia y respeto. Así, su relación con la investigación se evidencia en el registro honesto de hallazgos y en el trato ético hacia los estudiantes.

Protección Integral – Ley 1098

Exige ambientes seguros y bienestar emocional. Por tanto, se incorpora al proyecto evaluando riesgos en los espacios de juego y asegurando condiciones protectoras.

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación adopta un enfoque cualitativo, ya que busca comprender en profundidad las experiencias, percepciones y transformaciones que viven los estudiantes al participar en actividades mediadas por el juego. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), la investigación cualitativa permite interpretar significados, prácticas y procesos sociales desde la perspectiva de los participantes, lo cual resulta pertinente cuando el interés se centra en comprender cómo se construye el aprendizaje en contextos específicos. En este sentido, el enfoque cualitativo es adecuado para analizar cómo el juego incide en la motivación, el aprendizaje y el desarrollo de habilidades socioemocionales de los estudiantes dentro del contexto escolar de la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño, ya que no pretende medir variables numéricas, sino interpretar dinámicas pedagógicas, interacciones y vivencias.

El tipo de estudio corresponde a un estudio de caso, dado que se centra en un grupo específico de estudiantes de primaria pertenecientes a una institución educativa concreta durante el año escolar 2025. Yin (2018), nos dice que el estudio de caso es apropiado cuando se pretende analizar un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto real y cuando los límites entre el fenómeno y el contexto no están claramente definidos. Este tipo de investigación permite profundizar en la realidad educativa del grupo seleccionado, comprender cómo se desarrollan las competencias básicas y socioemocionales mediante estrategias lúdicas, y generar conclusiones contextualizadas que aporten al mejoramiento de las prácticas pedagógicas en escenarios escolares similares.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por los estudiantes de educación primaria de la sede urbana de la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño, ubicada en el municipio de Nariño, Cundinamarca, quienes participarán en las actividades lúdicas implementadas como estrategia de mediación del aprendizaje. Stake (2007), considera que en los estudios de caso la unidad de análisis se define a partir del interés del investigador por comprender un grupo, una experiencia o una situación particular, lo que permite analizar de manera detallada las características, interacciones y procesos que emergen en dicho contexto educativo.

Técnicas para la Recolección de Datos

La recolección de datos se organiza de acuerdo con los objetivos del estudio, empleando técnicas cualitativas que permiten explorar percepciones, movilizar competencias y reconocer cambios en las habilidades socioemocionales. Según Flick (2015), el uso combinado de diversas técnicas cualitativas favorece una comprensión más profunda y triangulada del fenómeno investigado, fortaleciendo la validez del análisis.

Objetivo 1: Explorar percepciones, intereses y formas de participación en el juego, para este objetivo se emplean la observación directa en el aula, entrevistas semiestructuradas, conversaciones guiadas y análisis de dibujos. Estas técnicas permiten acceder a las experiencias y emociones de los estudiantes desde múltiples formas de expresión. De acuerdo con Bisquerra (2009), el uso de estrategias expresivas como el dibujo facilita la comprensión de emociones y significados en población infantil. El procedimiento incluye una observación inicial para identificar comportamientos e interacciones, seguida de entrevistas y conversaciones para profundizar en las percepciones sobre el juego, y finalmente el análisis de dibujos como

representación simbólica de sus experiencias. Los productos esperados son registros de observación, transcripciones de entrevistas y dibujos analizados.

Objetivo 2: Movilizar competencias a través de estrategias pedagógicas basadas en el juego, para este objetivo se utilizan diarios reflexivos del docente, registros anecdóticos y grabaciones en video de las actividades lúdicas. Schön (1998) señala que la reflexión sobre la práctica docente permite analizar críticamente los procesos de enseñanza y aprendizaje, identificando logros y dificultades. Durante la implementación de las estrategias lúdicas, el docente registrará de manera sistemática los procesos observados, apoyándose en notas y videos que permitan analizar la participación, el desempeño y la interacción de los estudiantes en tiempo real. Los productos serán diarios reflexivos, videos y registros de observación focalizada.

Objetivo 3: Reconocer cambios o variaciones en las competencias y habilidades socioemocionales para este objetivo se aplican cuestionarios post-experiencia, entrevistas de valoración y rúbricas de seguimiento. De acuerdo con Tobón (2013), las rúbricas permiten valorar procesos formativos y comparar avances en el desarrollo de competencias de manera cualitativa. El procedimiento contempla la aplicación de cuestionarios breves al finalizar la intervención, entrevistas para recoger valoraciones personales y el uso de rúbricas que permitan contrastar el desempeño antes y después de la estrategia lúdica. Los productos serán cuestionarios diligenciados, entrevistas evaluativas y rúbricas comparativas.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías de análisis se estructuran en correspondencia con los objetivos del estudio y el marco conceptual, permitiendo organizar e interpretar la información de manera coherente. Según Strauss y Corbin (2002), las categorías analíticas facilitan la sistematización y comprensión de los datos cualitativos, permitiendo identificar patrones, relaciones y significados.

La categoría Percepciones y experiencias sobre el juego, asociada al Objetivo 1, incluye subcategorías como motivación, disfrute, participación, interés y relación con el aprendizaje. Esta categoría permite comprender cómo los estudiantes valoran el juego como estrategia pedagógica y cómo este influye en su experiencia escolar, aspecto que, según Huizinga (2007), es fundamental para el desarrollo integral del niño.

La categoría Participación y desempeño en las actividades lúdicas, vinculada al Objetivo 2, analiza niveles de interacción, colaboración, atención, creatividad, cumplimiento de reglas y resolución de problemas. Esta categoría permite interpretar cómo el juego actúa como mediador del aprendizaje, favoreciendo la movilización de competencias, tal como lo plantea Vygotsky (1979) al resaltar el valor del juego en el desarrollo cognitivo y social.

La categoría Desarrollo de competencias básicas, relacionada con el Objetivo 3, examina avances en lectura, escritura y razonamiento lógico. Esta categoría se fundamenta en la idea de que las experiencias lúdicas pueden fortalecer los procesos cognitivos cuando se integran de manera intencional al currículo, como lo señalan autores como Bruner (1986).

Finalmente, la categoría Habilidades socioemocionales, también asociada al Objetivo 3, incluye aspectos como autorregulación emocional, trabajo en equipo, empatía, comunicación y convivencia. Esta categoría permite identificar cambios en la interacción social y en la forma en que los estudiantes enfrentan situaciones escolares, en coherencia con lo planteado por Goleman (1996) sobre la importancia de la educación emocional en el desarrollo integral. En conjunto, estas categorías permiten abordar la información desde dimensiones cognitivas, afectivas y sociales, garantizando un análisis integral, riguroso y coherente con los propósitos formativos y científicos del proyecto de investigación.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante el desarrollo de la investigación se evidenciaron transformaciones significativas en las percepciones, la participación, el desempeño académico y las habilidades socioemocionales de los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño, como resultado de la implementación de estrategias pedagógicas mediadas por el juego.

En la fase inicial, a partir de la observación directa en el aula, se identificó que los estudiantes concebían el juego principalmente como una actividad recreativa asociada al tiempo libre, sin establecer una relación clara con los procesos de aprendizaje. La participación fue heterogénea: algunos estudiantes manifestaban entusiasmo, curiosidad y motivación, mientras que otros mostraban confusión y resistencia al no comprender cómo las actividades lúdicas se integraban a contenidos de lectura, escritura y razonamiento lógico. Estas percepciones iniciales reflejan una concepción tradicional del aprendizaje centrada en metodologías expositivas.

Las entrevistas semiestructuradas y conversaciones guiadas permitieron profundizar en estas percepciones. Los estudiantes asociaban el aprendizaje con tareas escritas, evaluaciones y explicaciones magistrales, mientras que el juego era visto como un espacio separado de la actividad académica. Sin embargo, también emergieron manifestaciones de interés y disfrute, evidenciando una disposición favorable hacia nuevas formas de aprender.

El análisis de los dibujos aportó una comprensión emocional y simbólica de la experiencia escolar. Algunos estudiantes representaron el aula como un espacio rígido, mientras que otros incorporaron colores, movimiento, cooperación y expresiones de alegría, lo que permitió identificar expectativas positivas frente a metodologías más dinámicas y participativas.

Durante la implementación de las estrategias lúdicas, los diarios reflexivos del docente, los registros anecdóticos y las grabaciones en video evidenciaron un aumento progresivo en los niveles de participación, atención, creatividad y colaboración. Los estudiantes asumieron roles con mayor responsabilidad, respetaron normas, resolvieron conflictos de forma pacífica y mostraron iniciativa para enfrentar retos académicos mediante el juego. Estas dinámicas fortalecieron el clima de aula y consolidaron el juego como mediador efectivo del aprendizaje.

El análisis posterior, sustentado en los cuestionarios post-experiencia, las entrevistas de valoración y las rúbricas de seguimiento, permitió identificar variaciones positivas en las competencias básicas y en las habilidades socioemocionales. Se observaron avances en comprensión lectora, producción escrita y razonamiento lógico, así como mejoras en la autorregulación emocional, la comunicación asertiva, la empatía y el trabajo en equipo. Los estudiantes manifestaron mayor seguridad, motivación y disposición para participar en las actividades académicas.

De manera comparativa, mientras que en la fase inicial predominaban actitudes de pasividad, desmotivación e inseguridad, tras la intervención se evidenció un cambio hacia una participación activa, entusiasta y comprometida con el aprendizaje. En conjunto, los resultados confirman que la mediación del aprendizaje a través del juego favoreció el desarrollo integral de los estudiantes y fortaleció significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro del contexto educativo investigado.

Análisis y Discusión

El análisis de los resultados obtenidos en la presente investigación permite evidenciar el impacto significativo de la mediación del aprendizaje a través del juego en el desarrollo de las competencias básicas y habilidades socioemocionales de los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño. Los hallazgos se articulan directamente con el propósito del estudio, al mostrar cómo la incorporación de estrategias lúdicas favoreció la motivación, la participación activa y la apropiación de los aprendizajes. Este análisis se aborda desde una mirada integral que considera tanto los cambios observables en el desempeño académico como las transformaciones en la forma en que los estudiantes se conciben a sí mismos como sujetos activos de su proceso de aprendizaje, es decir, desde su dimensión ontológica.

En la fase inicial, la unidad de análisis se relacionó con la variable —la mediación del aprendizaje a través del juego— de manera distante y limitada, pues los estudiantes asociaban el juego únicamente con espacios de recreación y no con procesos académicos. Esta percepción coincidía con lo esperado, dado el predominio de metodologías tradicionales en su experiencia escolar previa. Sin embargo, resultó significativo observar que, a pesar de esta concepción inicial, existía una alta disposición emocional hacia el juego, lo cual confirmó la hipótesis de que el juego podía convertirse en un medio poderoso para transformar la relación del estudiante con el aprendizaje.

Durante la fase de experimentación, la implementación sistemática de actividades lúdicas produjo cambios evidentes en la dinámica del aula. Se observó un incremento progresivo en la participación, la atención, la creatividad y el trabajo colaborativo. Estos resultados confirman los planteamientos de Vigotsky, al evidenciar que el aprendizaje se fortalece mediante la interacción

social mediada, y de Piaget, al mostrar que el juego favorece la construcción de estructuras cognitivas. Asimismo, los avances registrados respaldan la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, pues los estudiantes lograron establecer conexiones entre los contenidos escolares y sus experiencias cotidianas a través de las actividades lúdicas.

Desde el aspecto ontológico, los cambios observados en los estudiantes fueron especialmente relevantes. A través de entrevistas, cuestionarios y registros de observación, se evidenció una transformación en su autopercepción como aprendices: pasaron de manifestar inseguridad y pasividad a expresar confianza, entusiasmo y sentido de pertenencia al proceso educativo. Los estudiantes se reconocieron como protagonistas de su aprendizaje, capaces de participar, opinar, resolver problemas y trabajar en equipo, fortaleciendo así su identidad académica y socioemocional.

Al comparar estos hallazgos con estudios previos citados en el marco teórico, se encuentra una alta coincidencia con las investigaciones de López y Barbosa (2018), Martínez (2020) y Serrano et al. (2023), quienes destacan el impacto positivo del aprendizaje basado en el juego sobre la motivación, el rendimiento académico y las habilidades socioemocionales. No obstante, a diferencia de algunos estudios desarrollados en contextos urbanos con mayores recursos, esta investigación resalta la eficacia del juego incluso en entornos con limitaciones socioeconómicas, lo que refuerza su pertinencia en contextos rurales y semiurbanos como el del municipio de Nariño.

Entre las principales limitaciones del estudio se encuentran el tamaño reducido de la muestra, el tiempo limitado de intervención y las restricciones propias del calendario escolar. Estas condiciones pudieron influir en la profundidad de algunos resultados y en la posibilidad de observar cambios a largo plazo. Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar el periodo

de implementación, incluir un mayor número de participantes y considerar el acompañamiento familiar como una variable adicional de análisis.

Los hallazgos de esta investigación tienen importantes implicaciones prácticas para el contexto educativo. La incorporación del juego como estrategia pedagógica no solo mejora el desempeño académico, sino que fortalece la convivencia escolar, la motivación y el bienestar emocional de los estudiantes. Estos resultados pueden orientar a la institución en la formulación de planes de mejora pedagógica, el diseño de currículos más flexibles y la adopción de metodologías activas centradas en el estudiante.

En conclusión, la mediación del aprendizaje a través del juego se consolidó como una estrategia efectiva para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes, transformar su relación con el aprendizaje y fortalecer tanto sus competencias básicas como sus habilidades socioemocionales. A partir de estos resultados surgen nuevas preguntas de investigación, tales como: ¿cómo incide el aprendizaje lúdico en el rendimiento académico a largo plazo? y ¿qué papel juega la familia en el fortalecimiento de estas estrategias? Futuras investigaciones podrían explorar estos aspectos desde enfoques mixtos y con diseños longitudinales que permitan profundizar aún más en el impacto del juego en los procesos educativos.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación permitió evidenciar que la mediación del aprendizaje a través del juego constituye una estrategia pedagógica altamente efectiva para fortalecer las competencias básicas en lectura, escritura, razonamiento lógico y las habilidades socioemocionales de los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño. Los resultados obtenidos muestran un aumento significativo en la motivación, la participación activa, el desempeño académico y la apropiación del aprendizaje, dando respuesta directa al objetivo general y a los objetivos específicos planteados. De este modo, se confirma que el juego, cuando se integra de manera intencional al proceso pedagógico, responde de forma concreta a la pregunta de investigación al demostrar su capacidad para transformar positivamente los procesos de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo del municipio de Nariño.

Desde el aspecto ontológico, la investigación permitió movilizar profundamente la manera en que los estudiantes se reconocen como sujetos activos de su aprendizaje. La unidad de análisis evidenció una transición desde actitudes iniciales de pasividad, inseguridad y dependencia hacia comportamientos caracterizados por la autonomía, la confianza, la participación consciente y el sentido de pertenencia al proceso educativo. Este cambio refleja un fortalecimiento de la identidad académica y socioemocional de los estudiantes, quienes lograron asumirse como protagonistas de su formación, capaces de expresar ideas, resolver problemas y construir conocimiento de manera colaborativa.

La variable mediación del aprendizaje a través del juego influyó de manera positiva y significativa en la población de estudio. Entre los principales logros se destacan la mejora en la comprensión lectora, la producción escrita, el razonamiento lógico, la convivencia escolar y la regulación emocional. Asimismo, se observó un fortalecimiento del clima de aula y de las

relaciones interpersonales. No obstante, algunos aspectos presentaron limitaciones, como el tiempo reducido de intervención y la imposibilidad de evaluar cambios a largo plazo, lo que sugiere la necesidad de procesos de implementación más prolongados y sistemáticos.

Los resultados de este estudio contribuyen al cuerpo de conocimiento existente al reafirmar la eficacia del aprendizaje basado en el juego en contextos educativos con limitaciones socioeconómicas, ampliando la evidencia empírica en escenarios rurales y semiurbanos. Además, se aporta una integración metodológica que combina técnicas expresivas, observación sistemática, diarios reflexivos y rúbricas cualitativas, enriqueciendo las formas de analizar el impacto pedagógico del juego. Estos aportes pueden orientar futuras investigaciones y procesos de innovación educativa en contextos similares.

Se considera pertinente fortalecer de manera permanente la incorporación del juego como eje transversal de la práctica pedagógica, diseñando planes de aula que integren actividades lúdicas en todas las áreas del conocimiento. Asimismo, resulta necesario promover procesos de formación docente en metodologías activas y en el diseño de estrategias lúdicas que fomenten la motivación, la creatividad, el trabajo en equipo y el desarrollo socioemocional, con el fin de consolidar una cultura institucional centrada en el aprendizaje significativo.

Finalmente, se sugiere ampliar el tiempo de intervención en futuros estudios, incluir una muestra más amplia y diversa e incorporar variables como el acompañamiento familiar, el uso de tecnologías educativas y el impacto del juego en el rendimiento académico a largo plazo. De igual manera, la adopción de enfoques mixtos permitiría obtener una visión más completa del fenómeno educativo y fortalecer la validez de los hallazgos.

Referencias Bibliográficas

Ausubel, D. P. (1983). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo.

<https://dokumen.pub/psicologia-educativa-un-punto-de-vista-cognoscitivo.html>

Bisquerra, R. (2009). Metodología de la investigación educativa.

<https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>

Bruner, J. (1986). El habla del niño: Aprender a usar el lenguaje.

Constitución Política de Colombia. (1991).

https://es.wikipedia.org/wiki/Constituci%C3%B3n_de_Colombia

Goleman, D. (1996). Inteligencia emocional. [https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/08/La-](https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/08/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf)

[Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf](https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/08/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf)

Ley 1098 de 2006. Código de la Infancia y la Adolescencia.

<https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>

Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación.

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

Ley 1620 de 2013. Sistema Nacional de Convivencia Escolar.

https://oig.cepal.org/sites/default/files/2013_ley1620_col.pdf

López, M., & Barbosa, J. (2018). El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo. *Revista Educación y Pedagogía*, 30(78), 45–60.

Martínez, L. (2020). Aprendizaje basado en el juego en educación primaria. *Revista Latinoamericana de Educación*, 14(2), 89–104.

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (1998). Lineamientos curriculares de Lengua

Castellana y Matemáticas. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2006). Estándares básicos de competencias.

https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2014). Orientaciones pedagógicas para la educación

inicial y primaria. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2016). Derechos básicos de aprendizaje.

https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2022). Guías de convivencia escolar y educación

socioemocional. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Piaget, J. (1975). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica.

Serrano, P., Gómez, A., & Ríos, L. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo socioemocional en educación básica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 91(1), 123–140.

UNESCO. (2020). Educación inclusiva y bienestar socioemocional.

UNICEF. (2015). Habilidades para la vida.

Vigotsky, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.

Apéndices

Apéndice A

Registro fotográfico

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/amrojasmunadvirtual_edu_co/IgB6CzCXLwQITavsuQcO9qULAZtqr2ehOb3D9K6HIkucfO8?e=1UUCsD

Apéndice B*Formatos de Investigación*

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f/g/personal/amrojasmunadvirtual_edu_co/IgDowk1KMIP7RaxJekF8tC](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/amrojasmunadvirtual_edu_co/IgDowk1KMIP7RaxJekF8tC)

[99AcsaSczNMd3jJZ1Yn0uqMnY?e=NEgB9h](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/amrojasmunadvirtual_edu_co/IgDowk1KMIP7RaxJekF8tC99AcsaSczNMd3jJZ1Yn0uqMnY?e=NEgB9h)

Apéndice C

Encuestas

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/amrojasmunadvirtual_edu_co/IgDSus9vh9a8Q4UtKAaO6WF9AbF5Z2gHZURC0OVX1juW2wI?e=8UuJkn

Apéndice D

Diario de Campo

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/amrojasmunadvirtual_edu_co/IgA2iDS88FsvQZmXjFNVbUq5AdRJajUmnv4YP3--Zx5D3UE?e=IuZUFu