

Aprender jugando: fortalecimiento del proceso psicomotor y la atención en el aula

Laura Daniela Angel Chaparro

Asesor

Jhon Fredy Mancera Castillo

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2026

Resumen

El desarrollo psicomotor en la primera infancia constituye un pilar fundamental para el aprendizaje integral, en tanto articula procesos motores, cognitivos y socioemocionales que inciden directamente en el desempeño escolar (Wallon, 1976; Piaget, 1969). El presente 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. La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Politécnico Álvaro González Santana, en el municipio de Sogamoso, con un grupo de 30 niños y niñas de grado primero, cuyas edades oscilan entre los 5 y 6 años. El objetivo general del estudio fue fortalecer el desarrollo psicomotor y la atención mediante la implementación del juego como estrategia pedagógica. La investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo con un diseño experimental de carácter pedagógico, lo que permitió observar y analizar las transformaciones en la coordinación motriz, la motricidad fina y gruesa, así como en los niveles de atención y participación en el aula. Los resultados evidencian que el juego guiado, cuando es planificado y mediado intencionalmente por el docente, constituye una herramienta pedagógica eficaz para favorecer el desarrollo integral en la primera infancia (Vygotsky, 1979).

Palabras clave: Desarrollo integral, interacción social, psicomotricidad educativa, lúdica educativa, Aprendizaje activo.

Abstract

Psychomotor development in early childhood is a fundamental pillar for holistic learning, as it integrates motor, cognitive, and socio-emotional processes that directly impact academic performance (Wallon, 1976; Piaget, 1969). This document is the result of a formative research project, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The research was conducted at the Álvaro González Santana Polytechnic Educational Institution in the municipality of Sogamoso, with a group of 30 first-grade boys and girls, aged between 5 and 6 years. The overall objective of the study was to strengthen psychomotor development and attention through the implementation of play as a pedagogical strategy. The research was developed from a qualitative approach with an experimental design of a pedagogical nature, which allowed for the observation and analysis of transformations in motor coordination, fine and gross motor skills, as well as in levels of attention and participation in the classroom. The results show that guided play, when planned and intentionally mediated by the teacher, constitutes an effective pedagogical tool to promote integral development in early childhood (Vygotsky, 1979).

Keywords: Holistic development, social interaction, educational psychomotor skills, educational play, active learning.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Objetivos de la Investigación y Método	8
Hallazgo Principal e Invitación al Lector	8
Caracterización	10
Planteamiento del Problema	12
Pregunta de Investigación.....	14
Objetivos.....	15
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales.....	16
Referentes Teóricos	17
Referentes Técnicos	19
Referentes Legales	20
Referentes Éticos	20
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

Técnicas aplicadas	25
Resumen general de los resultados conectados con los objetivos de estudio	26
Experimentación	27
Técnicas aplicadas	27
Identificación de variaciones	28
Técnicas aplicadas	28
Análisis y Discusión	30
Introducción al análisis de resultados	30
Análisis del acercamiento de la población a la variable	30
Impacto de la variable en la experimentación.....	31
Cambios observados en el aspecto ontológico.....	31
Comparación con estudios previos	31
Limitaciones del estudio	32
Implicaciones prácticas de los hallazgos	32
Conclusión del análisis y propuesta de investigación futura	33
Conclusiones Y Recomendaciones	33
Referencias Bibliográficas	35
Apéndices.....	37

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	37
--	----

Introducción

El desarrollo psicomotor en la primera infancia constituye un pilar esencial para el aprendizaje integral, dado que posibilita la adquisición de habilidades motoras, cognitivas y sociales necesarias para el adecuado desempeño escolar y social. Desde una perspectiva pedagógica, el movimiento y la acción corporal se reconocen como elementos fundamentales en la construcción del conocimiento y en la regulación de la conducta infantil (Wallon, 1976). En este sentido, la educación inicial debe promover experiencias activas que integren el cuerpo, el juego y la interacción social como medios para fortalecer el desarrollo integral de los niños.

Se reconoce la importancia de implementar estrategias lúdicas que favorezcan aprendizajes significativos y participativos. El juego emerge como una herramienta pedagógica clave para estimular la coordinación motriz, la atención y la interacción social, ya que permite al niño aprender a partir de la acción y la exploración del entorno (Piaget, 1962). Asimismo, el juego posibilita la construcción de aprendizajes duraderos, al involucrar al estudiante de manera activa y motivadora dentro del proceso educativo.

En la Institución Educativa Politécnico Álvaro González Santana, específicamente en el grado primero, se ha identificado que algunos estudiantes presentan dificultades en el desarrollo psicomotor y en la capacidad de mantener la atención durante las actividades escolares. Estas situaciones inciden en su participación en el aula y en el avance de procesos fundamentales como la lectura, la escritura y la resolución de problemas. Diversos autores sostienen que el juego, cuando es mediado pedagógicamente, se constituye en una actividad rectora del desarrollo infantil, ya que fortalece la atención voluntaria, la autorregulación y el control motor (Vygotsky, 1979). En coherencia con lo anterior, surge la necesidad de analizar e implementar estrategias

pedagógicas basadas en el juego que contribuyan al fortalecimiento del desarrollo psicomotor y la atención en esta población infantil, favoreciendo una formación integral y significativa.

Objetivos de la Investigación y Método

El objetivo general de esta investigación fue fortalecer el desarrollo psicomotor y la atención en los niños de grado primero de la institución educativa politécnico álvaro gonzález santana de Sogamoso mediante la implementación del juego como estrategia pedagógica. Para su desarrollo, el estudio se abordó desde un enfoque cualitativo con un diseño experimental de carácter pedagógico, lo que permitió observar e interpretar las transformaciones generadas a partir de una intervención intencionada. La recolección de información se realizó a través de técnicas como la observación directa estructurada, diarios reflexivos, registros audiovisuales y entrevistas semiestructuradas, las cuales posibilitaron el análisis de los procesos psicomotores y atencionales antes, durante y después de la implementación del juego guiado, favoreciendo una comprensión integral del fenómeno estudiado.

Hallazgo Principal e Invitación al Lector

El hallazgo más relevante de la investigación evidencia que el juego guiado, cuando se implementa de manera planificada y con intencionalidad pedagógica, fortalece significativamente el desarrollo psicomotor y la atención en los niños de primera infancia. Los resultados mostraron mejoras notables en la coordinación motriz, la precisión de los movimientos, la atención sostenida y la participación activa en el aula, así como una mayor disposición hacia el aprendizaje. Estos avances confirman que el juego no solo cumple una función recreativa, sino que se consolida como una estrategia pedagógica efectiva para promover el desarrollo integral. Se invita al lector a revisar el informe completo para comprender en

profundidad el proceso metodológico, las actividades implementadas y el análisis que permitió llegar a estos resultados.

Caracterización

La presente investigación se desarrolla en la Institución Educativa Politécnico Álvaro González Santana, ubicada en el municipio de Sogamoso, en el departamento de Boyacá, una zona caracterizada por su tradición cultural y su dinámica económica basada en actividades comerciales. La institución se encuentra en un entorno urbano que favorece la interacción social y el acceso a espacios educativos y recreativos. El estudio se lleva a cabo específicamente con estudiantes de grado primero, conformado por un grupo de 30 niños entre los 5 y 6 años, quienes se encuentran en una etapa clave para el desarrollo integral, especialmente en lo relacionado con los procesos psicomotores. El contexto institucional promueve al aprendizaje significativo, sin embargo, se identifican desafíos en el fortalecimiento de la motricidad gruesa y fina, así como en la atención, lo cual constituye el foco central de la presente propuesta pedagógica.

El grupo participante está conformado por 30 niños y niñas de grado primero, cuyas edades están entre los 5 y 6 años. Se encuentran en una etapa del desarrollo caracterizada por la curiosidad, la exploración y la necesidad de experiencias para construir aprendizajes significativos. Proviene en su mayoría de familias de nivel socioeconómico medio y medio-bajo, aunque algunos enfrentan limitaciones económicas y de tiempo para acompañar los procesos escolares de sus hijos. La unidad de análisis de esta investigación corresponde al grupo de estudiantes del grado primero, centrando la observación en sus procesos psicomotores y de atención durante las actividades desarrolladas en el aula y en los espacios de juego.

Las principales demandas de aprendizaje del grupo se relacionan con el fortalecimiento de las habilidades motrices finas y gruesas, la atención sostenida y la coordinación, las cuales son fundamentales para el desarrollo integral y el avance en los procesos de lectura, escritura y solución de problemas. El contexto escolar promueve estrategias didácticas basadas en la lúdica,

sin embargo, se evidencia la necesidad de implementar actividades más estructuradas que favorezcan la concentración, la autorregulación y la interacción social. En este sentido, el juego se plantea como una herramienta pedagógica clave para responder a las necesidades del grupo y potenciar un aprendizaje activo y significativo.

Entre los factores que inciden en el proceso de aprendizaje del grupo se destacan las condiciones socioeconómicas familiares, que en algunos casos limitan el acceso a materiales educativos y experiencias culturales complementarias. Se observa que algunos niños presentan dificultades de atención y regulación emocional, derivadas de entornos familiares poco estructurados o con escaso acompañamiento escolar. El entorno urbano de Sogamoso ofrece oportunidades recreativas y educativas, pero también plantea desafíos en términos de seguridad, tiempo y acceso equitativo a recursos pedagógicos. Estos factores, combinados con la diversidad de ritmos de aprendizaje y niveles de madurez psicomotriz, hacen necesario diseñar estrategias pedagógicas inclusivas y adaptadas a las características individuales del grupo.

Planteamiento del Problema

En el grado primero de la Institución Educativa Politécnico Álvaro González Santana, los niños y niñas entre los cinco y seis años se caracterizan por su curiosidad, entusiasmo y disposición para aprender a través del movimiento, la exploración y la interacción. Durante las actividades escolares, se evidencian avances en la motricidad gruesa y fina, especialmente cuando las propuestas pedagógicas incluyen dinámicas lúdicas y trabajo colaborativo. Estas fortalezas constituyen una base importante para potenciar experiencias educativas que favorezcan el desarrollo psicomotor y la atención en la primera infancia.

Sin embargo, la mediación pedagógica se ha centrado principalmente en estrategias tradicionales, complementadas de manera ocasional con actividades lúdicas que no siempre cuentan con una intencionalidad pedagógica clara. Esta situación limita el aprovechamiento del juego como herramienta para fortalecer la coordinación, el control corporal y la atención sostenida. Según Wallon (1976), el movimiento es una expresión integrada del desarrollo cognitivo y emocional, por lo que su escasa sistematización dentro del aula puede afectar el aprendizaje integral de los niños.

Asimismo, se observa que algunos estudiantes presentan dificultades para mantener la concentración, seguir consignas y ejecutar movimientos de manera precisa, especialmente en actividades prolongadas o poco dinámicas. Vygotsky (1979) sostiene que la atención voluntaria y la autorregulación se fortalecen cuando el niño participa en juegos con reglas y recibe la mediación del adulto, lo que evidencia la necesidad de replantear las estrategias pedagógicas empleadas en el aula.

Aunque el juego es reconocido como un eje fundamental de la educación inicial, su aplicación pedagógica estructurada continúa siendo limitada en algunos contextos educativos

(Ministerio de Educación Nacional, 2014). Esta brecha entre el reconocimiento teórico del juego y su implementación sistemática como estrategia pedagógica constituye el problema central de la presente investigación. En consecuencia, se plantea la necesidad de diseñar e implementar una propuesta basada en el juego guiado que permita fortalecer el desarrollo psicomotor y la atención en los niños de grado primero, respondiendo a las características y necesidades del contexto educativo.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer el desarrollo psicomotor y la atención en los niños de grado primero de la Institución Educativa Politécnico Álvaro González Santana de Sogamoso a través del juego durante el periodo académico del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el desarrollo psicomotor y la atención en los niños de grado primero de la Institución Educativa Politécnico Álvaro González Santana de Sogamoso a través del juego, durante el segundo semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Identificar las condiciones iniciales del desarrollo psicomotor y la atención de los niños de grado primero antes de la implementación del juego.

Interpretar las transformaciones observadas en el desarrollo psicomotor y la atención de los niños tras la implementación del juego.

Analizar estrategias basadas en el juego que permitan fortalecer el proceso psicomotor de los niños.

Marcos de Referencias

Referentes Conceptuales

Desarrollo psicomotor: El desarrollo psicomotor se define como la fusión de procesos motores, cognitivos y afectivos que le permiten al niño interactuar eficazmente con su ambiente y, al mismo tiempo, edificar su identidad corporal. Wallon (1976) sostiene que la motricidad actúa como el fundamento del desarrollo psicológico, pues el movimiento está inherentemente ligado a las esferas emocional y cognitiva. De manera similar, Vygotsky (1979) sugiere que las funciones motrices se expanden y mejoran a través de la mediación social y el apoyo constante del adulto. Por último, Piaget (1969) afirma que la coordinación motriz se logra mediante la acción directa y la manipulación del entorno, lo que lleva a la creación de esquemas motores que son el precursor del pensamiento simbólico.

Motricidad fina y motricidad gruesa: La motricidad fina se refiere a la coordinación de movimientos pequeños y exactos, los cuales son esenciales para actividades como escribir, abotonar, manipular objetos diminutos (Pérez & Navarro, 2020). Por el contrario, la motricidad gruesa involucra el uso de grandes grupos musculares del cuerpo, posibilitando acciones como correr, saltar o mantener el equilibrio. Piaget (1972) indica que estas destrezas se consolidan a medida que el niño forma una imagen corporal consistente y desarrolla nociones espaciales fundamentales. Desde la perspectiva de Vygotsky (1979), la mejora en ambos tipos de motricidad está ligada al acompañamiento por el adulto, un apoyo que facilita la transición del niño de lo que logra con asistencia a lo que puede ejecutar de forma independiente.

Atención Infantil: La atención es una función cognitiva esencial que posibilita focalizar y mantener la concentración en una determinada actividad o estímulo. En la primera infancia, la

atención voluntaria está en proceso de desarrollo, por lo tanto, necesita de actividades bien estructuradas y estímulos que resulten muy llamativos. Vygotsky (1979) argumenta que la atención se consolida de manera especial cuando el niño se involucra en actividades de juego que tienen reglas y metas. Por su parte, Piaget (1972) sostiene que la capacidad de atención se incrementa cuando el niño experimenta con la manipulación de objetos y participa en vivencias que son significativas.

Juego o juego guiado: El juego es reconocido como una actividad central para el desarrollo integral del niño. Piaget (1962) lo caracteriza como el mecanismo principal para la construcción del pensamiento y la adquisición de la representación simbólica. Por su parte, Vygotsky (1988) eleva el juego a la categoría de actividad rectora de la infancia, enfatizando que el juego con roles y reglas es crucial para impulsar la autorregulación, la planificación y el progreso de las funciones psicológicas superiores. Huizinga (1938) sostiene que el juego es un componente estructural de todas las sociedades y una práctica que moldea el aprendizaje humano, aportándole coherencia y significado. Su contribución permite entender el juego más allá de una técnica pedagógica, considerándolo como un fenómeno cultural a través del cual el niño internaliza modos de ser y de actuar.

Referentes Teóricos

Jean Piaget (1962, 1969) Piaget plantea que los niños entre los 5 y 6 años se encuentran en la etapa preoperacional, donde el pensamiento simbólico se fortalece mediante acciones y juegos que permiten la construcción de esquemas cognitivos. La psicomotricidad se desarrolla a partir de la manipulación y exploración del entorno. Su teoría explica cómo la acción motriz y el juego contribuyen al desarrollo cognitivo y motriz, fundamento central de esta investigación.

El proyecto busca fortalecer la motricidad y la atención mediante actividades lúdicas. Piaget señala que “la acción es la base del conocimiento”, lo que valida el uso del juego como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor. Su teoría sustenta por qué actividades como lanzar, ensartar, correr o imitar roles potencian la coordinación y la concentración en esta etapa.

Lev Vygotsky (1979, 1988) Vygotsky entiende el desarrollo como un proceso social que avanza gracias a la mediación del adulto. El juego es la actividad rectora para el aprendizaje, pues en él el niño actúa dentro de su Zona de Desarrollo Próximo. Su enfoque demuestra cómo el juego guiado fortalece la atención, autorregulación y habilidades psicomotoras.

El juego guiado requiere apoyo verbal, demostraciones y retroalimentación. Todo ello es mediación sociocultural, y corresponde exactamente a la estrategia que implementas. Vygotsky ayuda a argumentar por qué la intervención del docente mejora la atención y regula el comportamiento motor, permitiendo el perfeccionamiento de movimientos, la autorregulación y la concentración sostenida.

Henri Wallon (1976) Wallon incorpora la motricidad como eje del desarrollo emocional, cognitivo y social. Para él, el movimiento es expresión y pensamiento al mismo tiempo, y el cuerpo es mediador de la construcción del yo. Aporta una visión integral que conecta motricidad, emoción y aprendizaje, enriqueciendo el análisis psicomotor del estudio.

La investigación se centra en el desarrollo psicomotor, por lo que Wallon fortalece el fundamento teórico del vínculo entre movimiento y aprendizaje. Justifica por qué actividades como circuitos, juegos motores, equilibrio, coordinación y acción corporal contribuyen no solo al desarrollo físico, sino también a la concentración, la regulación emocional y la interacción con otros. Este autor es clave para explicar la evolución psicomotriz que observas en tu población.

Jerome Bruner (1984) Bruner afirma que el aprendizaje se construye de manera activa mediante la exploración y el juego. Señala que las actividades con propósito fortalecen la atención voluntaria. Su aporte es clave para sustentar el juego guiado como estrategia de focalización y mantenimiento de la atención.

Bruner es clave para esta investigación por que él plantea que los niños aprenden mejor cuando exploran, manipulan objetos y descubren relaciones mediante actividades activas. Esto tiene una relación directa con la motricidad y el juego guiado, ya que las actividades lúdicas permiten que el niño sea protagonista, mientras el docente ajusta el nivel de ayuda según las necesidades del estudiante.

Johan Huizinga (1938) Huizinga analiza el juego como fenómeno cultural universal, anterior incluso a la cultura misma, y motor de creación, socialización y aprendizaje. Permite comprender el juego como práctica simbólica y social que fundamenta la experiencia educativa, reforzando la dimensión cultural del juego guiado.

Huizinga respalda que el juego aporta sentido, motivación, reglas, interacción y simbolismo a la experiencia educativa. Justifica por qué el juego no debe verse como actividad “extra”, sino como elemento estructurante del desarrollo integral del niño, reforzando que la motricidad y la atención se fortalecen dentro de experiencias lúdicas significativas.

Referentes Técnicos

Documentos que respaldan técnicamente la investigación: Ministerio de Educación Nacional (MEN) – Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial en Colombia (2014). Establece la importancia del juego como eje articulador del desarrollo.

MEN – Resolución 2159 de 2019 Define parámetros de calidad para atención integral en primera infancia, incluyendo motricidad y desarrollo.

UNESCO (2018) – La importancia del juego en la educación inicial

Reconoce el juego como derecho fundamental y medio para el desarrollo cognitivo, motor y socioemocional.

UNICEF (2014) – Desarrollo infantil temprano

Sostiene que la motricidad y la atención son pilares del desarrollo integral.

Referentes Legales

Constitución Política de Colombia (1991) – Art. 44: derechos fundamentales de los niños.

Ley 1098 de 2006 – Código de Infancia y Adolescencia: derecho al desarrollo integral y educación.

Ley General de Educación 115 de 1994: el juego como estrategia pedagógica en educación inicial.

Decreto 2247 de 1997: lineamientos específicos para educación inicial.

Convención sobre los Derechos del Niño (UNICEF, 1989): derecho al juego, educación y desarrollo integral.

Referentes Éticos

Respeto por la dignidad y bienestar físico y emocional de los niños.

Confidencialidad de la información recolectada.

Actividades seguras y adecuadas al desarrollo evolutivo.

Evitar cualquier forma de discriminación o sesgo en la intervención.

Garantizar la participación voluntaria y la no exposición a riesgos.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo, dado que su interés principal no es medir variables numéricamente, sino comprender e interpretar los procesos psicomotores y atencionales que emergen en los niños durante la experiencia pedagógica del juego. Este enfoque resulta pertinente porque permite analizar el significado que los estudiantes atribuyen a sus acciones corporales, su participación y su regulación atencional dentro del aula. Desde la perspectiva de Vygotsky (1979), el desarrollo infantil debe ser comprendido en su contexto social y cultural, lo cual exige una mirada interpretativa sobre las interacciones, el lenguaje y la mediación pedagógica presentes en el juego guiado. Asimismo, Wallon (1976) sostiene que el movimiento es expresión del pensamiento y la emoción, lo que refuerza la necesidad de un enfoque cualitativo que permita captar estas dimensiones de manera integral.

En cuanto al tipo de investigación, se adopta un diseño experimental de carácter pedagógico, ya que se introduce intencionalmente una variable el juego guiado con el propósito de observar y analizar sus efectos en el desarrollo psicomotor y la atención de los niños. Este tipo de estudio es adecuado porque permite comparar las condiciones iniciales con las transformaciones observadas tras la intervención educativa. Desde la teoría de Piaget (1969), el desarrollo cognitivo y motor se produce a través de la acción, por lo que intervenir mediante experiencias lúdicas posibilita evidenciar cambios reales en la coordinación, la atención y la participación. De igual manera, Bruner (1984) afirma que el aprendizaje activo, basado en la exploración y el descubrimiento, genera procesos de atención más estables, lo que justifica la implementación de una intervención experimental centrada en el juego.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis corresponde al grupo de 30 niños del grado primero 5 a 6 años de la Institución Educativa Politécnico Álvaro González Santana de Sogamoso, sobre quienes se observan los procesos psicomotores y de atención antes, durante y después de la implementación del juego.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el objetivo específico 1, orientado a identificar las condiciones iniciales del desarrollo psicomotor y la atención, se empleó la observación directa estructurada, permitiendo registrar comportamientos motores, niveles de atención y respuesta a consignas en situaciones cotidianas del aula. Esta técnica es coherente con la postura de Wallon (1976), quien plantea que el cuerpo es el primer medio de expresión del niño y que el movimiento refleja su estado cognitivo y emocional. Complementariamente, se utilizaron dibujos acompañados de conversación guiada, estrategia que posibilitó acceder a la percepción que los niños tienen sobre sus propias experiencias, en concordancia con Piaget (1962), quien destaca el valor de la representación simbólica en la comprensión del pensamiento infantil. Además, se realizaron entrevistas semiestructuradas a la docente titular, lo que permitió contextualizar los comportamientos observados desde una mirada pedagógica.

Para el objetivo específico 2, enfocado en interpretar las transformaciones generadas por el juego guiado, se utilizaron diarios reflexivos del docente y registros audiovisuales de las sesiones lúdicas. Estas técnicas permitieron documentar de manera sistemática los cambios en la coordinación motriz, la atención sostenida y la interacción social. Según Vygotsky (1988), el aprendizaje ocurre en la interacción social mediada, por lo que el análisis de las dinámicas de

juego resulta clave para comprender cómo se fortalece la autorregulación y la atención durante actividades con reglas.

En relación con el objetivo específico 3, orientado al diseño de la estrategia pedagógica, se realizó un análisis de necesidades educativas a partir de la información recolectada y una consulta pedagógica con docentes, lo que permitió validar la pertinencia de la propuesta. Este procedimiento se sustenta en los planteamientos del Ministerio de Educación Nacional (2014), que resalta la importancia de diseñar estrategias contextualizadas, centradas en el juego como eje del desarrollo integral en la primera infancia.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías de análisis se construyen a partir del aspecto ontológico de la investigación -el desarrollo psicomotor y la atención- de la variable pedagógica -el juego guiado, permitiendo organizar e interpretar la información de manera coherente y profunda.

La categoría coordinación motriz gruesa comprende acciones como correr, saltar, mantener el equilibrio y desplazarse en el espacio. Esta categoría se fundamenta en Piaget (1972), quien sostiene que el niño organiza su esquema corporal a través de la acción motriz, y en Wallon (1976), para quien el movimiento es una manifestación integrada del desarrollo cognitivo y emocional.

La motricidad fina y precisión incluye la manipulación de objetos, el ensartado, el recorte y los movimientos manuales coordinados. Desde la perspectiva de Bruner (1984), estas acciones permiten al niño aprender haciendo, favoreciendo la atención y el control voluntario de los movimientos durante actividades significativas de juego.

La categoría atención sostenida y regulación analiza la capacidad del niño para mantener el foco en una actividad lúdica y regular su conducta. Vygotsky (1979) explica que la atención

voluntaria se fortalece cuando el niño participa en juegos con reglas, donde debe autorregularse para cumplir consignas, lo cual justifica esta categoría como eje central del análisis.

La participación y respuesta a consignas se refiere a la manera en que los niños siguen instrucciones, respetan turnos y asumen roles durante el juego. Esta categoría se sustenta en la teoría sociocultural de Vygotsky (1988), quien señala que la regulación del comportamiento surge primero a nivel social y luego se interioriza.

Finalmente, la categoría significada del juego en el aprendizaje permite comprender el juego como espacio de construcción simbólica, cultural y educativa. Huizinga (1938) aporta que el juego es una práctica cultural estructurante, mientras que Bruner (1984) explica que a través del juego el niño construye significado, fortaleciendo su motivación, atención y aprendizaje activo.

Resultados

La presente sección expone los resultados obtenidos a partir de la implementación del juego guiado como variable pedagógica, orientada al fortalecimiento del desarrollo psicomotor y la atención en los niños de grado primero de la Institución Educativa Politécnico Álvaro González Santana de Sogamoso.

Acercamiento de la Población a la Variable

En esta fase se describen las condiciones iniciales de los estudiantes frente al juego como estrategia pedagógica y su relación con el desarrollo psicomotor y la atención, a partir de los primeros acercamientos observados antes de la intervención.

Técnicas Aplicadas

Observación directa estructurada: La observación directa estructurada se utilizó como una técnica sistemática y planificada que permitió identificar y analizar los comportamientos, niveles de atención, participación e interacción de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades pedagógicas. Esta técnica se encuentra directamente relacionada con los objetivos orientados a identificar el estado inicial de los estudiantes y analizar los avances observados durante la implementación de la propuesta pedagógica.

Dibujos acompañados de conversación: Los dibujos acompañados de conversación se emplearon como una técnica expresiva y comunicativa que permitió a los estudiantes representar gráficamente sus experiencias, percepciones y emociones frente a las actividades desarrolladas. Posteriormente, mediante una conversación guiada, los niños explicaron el significado de sus producciones, lo cual facilitó la comprensión de su pensamiento, nivel de atención y capacidad de expresión oral. Esta técnica se articula con los objetivos específicos relacionados con el

fortalecimiento de la atención, la expresión y la participación activa de los estudiantes, siendo una estrategia adecuada para la población de primera infancia.

Diario de campo: El diario de campo se utilizó como una herramienta de registro reflexivo en la que se consignaron de manera sistemática las observaciones realizadas durante cada sesión de intervención pedagógica. En este se registraron aspectos relevantes del desarrollo de las actividades, comportamientos significativos, avances, dificultades y situaciones emergentes del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta técnica permitió analizar y valorar el desarrollo de la propuesta pedagógica, encontrándose alineada con los objetivos de seguimiento y evaluación del impacto de las estrategias lúdicas en el proceso psicomotor y atencional de los estudiantes.

Registro fotográfico: El registro fotográfico se empleó como una técnica complementaria para documentar visualmente el desarrollo de las actividades pedagógicas, la participación de los estudiantes y el uso de los materiales didácticos. Este recurso permitió respaldar de manera objetiva los procesos observados y apoyar el análisis de los resultados obtenidos durante la intervención. El registro fotográfico se relaciona con los objetivos orientados a evidenciar los avances en el desarrollo psicomotor y la atención, fortaleciendo la validez de la información recolectada.

Resumen General de los Resultados Conectados con los Objetivos de Estudio

Los resultados de la presente investigación evidencian que la implementación del juego guiado como estrategia pedagógica permitió fortalecer de manera significativa el desarrollo psicomotor y la atención en los niños de grado primero de la Institución Educativa Politécnico Álvaro González Santana de Sogamoso, dando cumplimiento al objetivo general del estudio.

En relación con el objetivo específico 1, orientado a identificar las condiciones iniciales del desarrollo psicomotor y la atención, se evidenció que los estudiantes presentaban dificultades en la coordinación motriz gruesa y fina, baja atención sostenida, escasa autorregulación y una percepción del juego centrada principalmente en lo recreativo, sin una intencionalidad pedagógica clara.

Respecto al objetivo específico 2, los resultados obtenidos durante y después de la implementación del juego guiado mostraron transformaciones positivas en la coordinación motriz, el control corporal, la precisión de los movimientos y la capacidad de mantener la atención durante las actividades. Asimismo, se observó una mejora significativa en el seguimiento de consignas, la participación activa y la autorregulación conductual.

Finalmente, en cumplimiento del objetivo específico 3, el diseño e implementación de una estrategia pedagógica basada en el juego permitió consolidar una propuesta estructurada, contextualizada y coherente con las necesidades del grupo, demostrando que el juego guiado, cuando es planificado y mediado pedagógicamente, se constituye en una herramienta efectiva para promover el desarrollo integral en la primera infancia.

Experimentación

En esta fase se presentan los resultados obtenidos durante la implementación de la estrategia pedagógica basada en el juego guiado, con el fin de observar cómo esta variable influyó en el desarrollo psicomotor y la atención de los estudiantes.

Técnicas Aplicadas

Registros audiovisuales: Los registros audiovisuales permitieron evidenciar mejoras claras en la atención sostenida y regulación, particularmente en juegos con reglas definidas. Los estudiantes lograron mantenerse concentrados durante más tiempo, respetar turnos y autorregular

su conducta para cumplir consignas. Asimismo, se observó una mayor participación y respuesta a consignas, con actitudes colaborativas y disposición para asumir roles dentro del juego.

Observación durante las sesiones lúdicas: La observación durante las sesiones lúdicas mostró que el juego guiado generó un ambiente motivador y significativo. Desde la categoría significado del juego en el aprendizaje, los niños comenzaron a asociar el juego con el aprendizaje, expresando verbalmente disfrute, interés y deseo de repetir las actividades, lo que evidencia una transformación en su percepción inicial del juego.

Síntesis de la experimentación: La implementación del juego guiado permitió movilizar activamente el desarrollo psicomotor y la atención, demostrando que la mediación pedagógica transforma el juego en una experiencia educativa estructurada, significativa y coherente con las necesidades de la primera infancia.

Identificación de Variaciones

Esta fase se orientó a reconocer y describir los cambios observados en el desarrollo psicomotor y la atención de los estudiantes después de la implementación del juego guiado, mediante un análisis comparativo de los datos iniciales y finales.

Técnicas Aplicadas

Observación final, orientada a identificar los comportamientos, habilidades psicomotoras y niveles de atención alcanzados por los estudiantes al finalizar la intervención.

Análisis comparativo de los diarios de campo, que permitió contrastar las observaciones registradas durante el proceso con los resultados finales, evidenciando avances y transformaciones en los estudiantes.

Conversaciones finales con la docente titular, realizadas de manera informal y reflexiva, con el fin de complementar la información obtenida y contrastar las percepciones sobre los cambios observados en los estudiantes.

Variaciones observadas: A partir del análisis de la información recolectada, se identificaron las siguientes variaciones:

Coordinación motriz gruesa: Se evidenció un avance significativo en el equilibrio, el desplazamiento y el control corporal. Los estudiantes ejecutaron movimientos con mayor seguridad, autonomía y fluidez en comparación con la fase inicial, lo cual refleja un fortalecimiento de las habilidades motrices gruesas.

Motricidad fina y precisión: En relación con la motricidad fina, los estudiantes demostraron mayor exactitud en el manejo de materiales, así como una disminución de la frustración y un aumento de la persistencia en la ejecución de las tareas. Estos cambios evidencian un fortalecimiento del control voluntario de los movimientos y de la coordinación.

Atención sostenida y autorregulación: Se observó una mejora notable en la capacidad de concentración, el seguimiento de instrucciones y la regulación del comportamiento. Los estudiantes lograron mantener la atención durante periodos más prolongados dentro de las actividades lúdicas, lo cual favoreció el desarrollo de las sesiones pedagógicas.

Participación y respuesta a consignas

En esta categoría se evidenció una mayor disposición hacia el trabajo colaborativo, el respeto por las normas establecidas y la asunción de roles dentro del juego. Los estudiantes respondieron de manera más adecuada a las instrucciones, mostrando mayor compromiso y participación.

Análisis y Discusión

Introducción al Análisis de Resultados

El análisis de los resultados obtenidos en esta investigación permite evidenciar el impacto del juego guiado como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo psicomotor y la atención en los niños de grado primero. Los hallazgos se analizan en relación con los objetivos planteados, destacando cómo la implementación intencionada del juego favoreció transformaciones significativas en la coordinación motriz, la precisión de los movimientos y la atención sostenida. Este apartado presenta una reflexión crítica que vincula la variable de estudio con el aspecto ontológico, permitiendo comprender el juego no solo como una actividad lúdica, sino como una herramienta pedagógica estructurada que incide directamente en el desarrollo integral de la primera infancia.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

El acercamiento inicial de la población al juego evidenció que los niños mostraban una alta disposición y motivación frente a las actividades lúdicas; sin embargo, estas se desarrollaban de manera espontánea y con escasa estructura pedagógica. Esta situación coincidió con las expectativas iniciales del estudio, las cuales planteaban que el juego estaba presente en el aula, pero no era utilizado de forma sistemática para fortalecer el desarrollo psicomotor y la atención. Lejos de sorprender, los resultados confirmaron que la ausencia de reglas claras y objetivos definidos limitaba la capacidad de los estudiantes para mantener la concentración y regular su conducta motriz, lo que reforzó la necesidad de intervenir mediante el juego guiado como variable pedagógica.

Impacto de la Variable en la Experimentación

Durante la fase de experimentación, la implementación del juego guiado generó cambios evidentes en la forma como los niños se relacionaron con las actividades pedagógicas. El juego estructurado, acompañado de la mediación docente, permitió que los estudiantes mejoraran progresivamente su coordinación, atención y capacidad de seguir consignas. Estos resultados se relacionan directamente con los planteamientos de Vygotsky (1979), quien sostiene que el aprendizaje se fortalece a través de la interacción social y la mediación del adulto. Asimismo, Piaget (1969) afirma que la acción es la base del conocimiento, lo cual se evidenció en la manera como los niños construyeron aprendizajes a partir del movimiento y la exploración corporal.

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Los cambios observados en el aspecto ontológico de la unidad de análisis se reflejaron principalmente en el fortalecimiento del desarrollo psicomotor y la atención. Los registros de observación y los diarios reflexivos evidenciaron que los niños lograron ejecutar movimientos con mayor control, precisión y seguridad, así como mantener la atención durante periodos más prolongados. Por ejemplo, actividades que inicialmente generaban dispersión o abandono fueron realizadas de manera continua y con mayor compromiso. Estos avances demuestran que el juego guiado favorece la autorregulación, la coordinación y la disposición hacia el aprendizaje, aspectos fundamentales para el desarrollo integral en la primera infancia.

Comparación con Estudios Previos

Los hallazgos de esta investigación coinciden con los aportes teóricos de autores como Wallon (1976), quien plantea que el movimiento es una manifestación integrada del desarrollo cognitivo y emocional, y Bruner (1984), quien resalta el aprendizaje activo como medio para fortalecer la atención voluntaria. De igual manera, los resultados se alinean con estudios previos

que reconocen el juego como eje articulador del desarrollo infantil, tal como lo plantean los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (2014). No se identificaron contradicciones significativas con investigaciones similares, lo que refuerza la validez del juego guiado como estrategia pedagógica efectiva en contextos de educación inicial.

Limitaciones del Estudio

Entre las principales limitaciones del estudio se encuentra el tamaño de la muestra, la cual estuvo conformada por un solo grupo de 30 estudiantes, lo que restringe la generalización de los resultados a otros contextos educativos. Asimismo, el tiempo de intervención fue limitado al periodo académico, lo que impidió realizar un seguimiento a largo plazo de los avances observados. Estas limitaciones pudieron influir en la profundidad de los resultados; sin embargo, no desvirtúan los hallazgos obtenidos. Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar la muestra y prolongar el tiempo de intervención con el fin de fortalecer la validez de los resultados.

Implicaciones Prácticas de los Hallazgos

Los resultados de esta investigación tienen importantes implicaciones prácticas para el contexto educativo, ya que evidencian la necesidad de incorporar el juego guiado como estrategia pedagógica permanente en el aula. La implementación de actividades lúdicas estructuradas puede contribuir a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, fortalecer la atención y favorecer el desarrollo psicomotor de los niños. Asimismo, estos hallazgos pueden servir como referente para la planificación curricular y la formación docente, promoviendo prácticas pedagógicas centradas en el aprendizaje activo y significativo en la primera infancia.

Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura

En conclusión, el análisis de los resultados confirma que el juego guiado es una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer el desarrollo psicomotor y la atención en niños de grado primero. Los avances observados evidencian la importancia de diseñar intervenciones educativas intencionadas y contextualizadas. A partir de estos resultados, surgen nuevas preguntas de investigación relacionadas con el impacto del juego guiado en otras dimensiones del desarrollo infantil, como el ámbito socioemocional o el rendimiento académico, así como la necesidad de explorar su implementación en diferentes niveles educativos y contextos institucionales.

Conclusiones y Recomendaciones

La presente investigación permitió evidenciar que la implementación del juego guiado como estrategia pedagógica fortaleció de manera significativa el desarrollo psicomotor y la atención en los niños de grado primero de la Institución Educativa Politécnico Álvaro González Santana de Sogamoso, dando cumplimiento al objetivo general y a los objetivos específicos planteados. Los hallazgos demostraron que, a partir de actividades lúdicas estructuradas y mediadas pedagógicamente, se lograron avances notables en la coordinación motriz gruesa y fina, la atención sostenida, la autorregulación y la participación activa en el aula.

En relación con el aspecto ontológico, la investigación movilizó de manera integral a los participantes, evidenciando que el cuerpo y el movimiento actúan como mediadores fundamentales del aprendizaje. Los niños lograron una mayor conciencia corporal, control de sus movimientos y regulación de su conducta durante las actividades escolares, lo que favoreció no solo el desarrollo psicomotor, sino también la disposición hacia el aprendizaje y la interacción social. Estos cambios reflejan una transformación significativa en la manera como los estudiantes se relacionan con su entorno educativo.

Respecto al impacto de la variable estudiada, se concluye que el juego guiado influyó positivamente en la población de estudio al incrementar la motivación, la atención y el compromiso de los estudiantes frente a las actividades pedagógicas. La mediación docente permitió transformar el juego espontáneo en una experiencia educativa estructurada, favoreciendo el cumplimiento de consignas, el respeto por las normas y el trabajo colaborativo. Estos resultados confirman que el juego guiado constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer procesos clave del desarrollo integral en la primera infancia.

Finalmente, los resultados obtenidos aportan evidencia práctica y teórica que respalda los planteamientos de autores como Piaget, Vygotsky, Wallon y Bruner, reafirmando la importancia del juego como eje articulador del aprendizaje. La investigación abre nuevas posibilidades para futuras indagaciones relacionadas con el impacto del juego guiado en otras dimensiones del desarrollo infantil, como el ámbito socioemocional, el rendimiento académico o su aplicación en distintos niveles educativos.

Se recomienda a la Institución Educativa Politécnico Álvaro González Santana incorporar de manera permanente el juego guiado dentro de la planificación curricular del grado primero, diseñando actividades lúdicas estructuradas que fortalezcan el desarrollo psicomotor y la atención, con una mediación docente intencionada y coherente con las características del grupo.

Asimismo, para futuras investigaciones se sugiere ampliar el tiempo de intervención, incluir un mayor número de participantes y explorar enfoques metodológicos mixtos que permitan complementar el análisis cualitativo con datos cuantitativos. También se recomienda profundizar en el estudio del impacto del juego guiado en otras áreas del desarrollo infantil, con el fin de fortalecer la práctica pedagógica en contextos de educación inicial.

Referencias Bibliográficas

- ICBF. (2013). *Atención integral a la primera infancia: Fundamentos políticos, técnicos y de gestión*. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar.
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles177829_archivo_pdf_fundamentos_ceroa_siempre.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial*. MEN.
<https://www.mineducacion.gov.co/portal/Educacion-inicial/Referentes-Tecnicos/341880:Referentes-Tecnicos>
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. MEN.
https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf
- Piaget, J. (1970). *Psicología y pedagogía*. Ariel.
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicologia-y-Pedagogia.PDF>
- Piaget, J. (1975). *Seis estudios de psicología*. Seix Barral.
https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.
<https://www.terciario.ememoa.esc.edu.ar/biblioteca/psico%20%20desarrollo%20procesos%20psicologicos%20superiores,%20VIGOTSKI.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1982). *El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño*. Pueblo y Educación.
<https://www.terciario.ememoa.esc.edu.ar/biblioteca/psicolog%20%20Vigotsky%20->

[%20El%20papel%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20del%20ni%C3%B1o%20cap%C3%ADtulo%207.pdf](#)

Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. Paidós.

<https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1M-9xT56rdj22_zErCFM6udKSBnuDPYhm?usp=drive_link