

**Incidencia del juego dirigido en el fortalecimiento del seguimiento de instrucciones en
estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa Rural Departamental San
Antonio de Aguilera, sede Simón Bolívar (Topaipí, Cundinamarca)**

Neivi Tatiana Roldan Delgado

Kattering Jeshet Gazabon Ricaurte

Asesora

Diana Carolina Suárez Díaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2026

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 Rural Departamental San Antonio de Aguilera, sede Simón Bolívar (Topaipí, Cundinamarca), trabajando con estudiantes de grado preescolar conformados por niños y niñas entre los 4 y 6 años. El objetivo general fue fortalecer el seguimiento de instrucciones en estudiantes de preescolar mediante juegos dirigidos como estrategia pedagógica, utilizando un enfoque cualitativo y de investigación acción en el que se puso en juego el uso del juego como estrategia pedagógica, reconociendo sus efectos en el desarrollo de habilidades como la atención, la escucha activa y el seguimiento de instrucciones. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el uso de juegos dirigidos favorece significativamente la participación, la motivación y el fortalecimiento progresivo del seguimiento de instrucciones en los estudiantes, evidenciando mejoras en su atención, comprensión y ejecución de actividades dentro del aula.

Palabras clave: juego, instrucciones, atención, aprendizaje, preescolar.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise developed as a degree option, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Institución Educativa Rural Departamental San Antonio de Aguilera, Simón Bolívar campus (Topaipí, Cundinamarca), working with preschool students aged between 4 and 6 years. The main objective was to strengthen the ability to follow instructions in preschool students through guided games as a pedagogical strategy, using a qualitative and action research approach in which play was implemented as the main variable, recognizing its effects on the development of attention, active listening, and instruction-following skills. The results showed that guided play significantly enhances participation, motivation, and the progressive improvement of instruction-following abilities, promoting better attention, understanding, and task execution in classroom activities.

Keywords: play, instructions, attention, learning, preschool

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
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	18
Referentes Técnicos	21
Referentes Legales	23
Referentes Éticos	26
Herramientas y Métodos	28
Enfoque y Tipo de Estudio	28
Unidad de Análisis	29
Técnicas para la Recolección de Datos	29
Categorías para el Análisis de Datos	31
Resultados	33
Acercamiento de la Población a la Variable	33
Experimentación	33
Identificación de Variaciones	35

Análisis y Discusión	37
Referencias Bibliográficas	44
Apéndices.....	48

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	48
--	----

Introducción

El seguimiento de instrucciones constituye una habilidad fundamental en los procesos de aprendizaje durante la educación inicial, ya que permite a los estudiantes comprender, organizar y ejecutar adecuadamente las actividades propuestas en el aula. En este sentido, el desarrollo de habilidades como la atención y la escucha activa resulta clave para favorecer un aprendizaje significativo y una adecuada convivencia escolar. En el contexto educativo actual, se hace necesario implementar estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades de los estudiantes, siendo el juego una herramienta didáctica relevante que promueve la participación, la motivación y el desarrollo integral en la infancia.

En el grupo de preescolar de la Institución Educativa Rural Departamental San Antonio de Aguilera, sede Simón Bolívar (Topaipí, Cundinamarca), se identificó una dificultad en algunos estudiantes relacionada con el seguimiento de instrucciones, especialmente en actividades que implican movimiento, participación grupal y manipulación de materiales. Esta situación evidencia una brecha entre el comportamiento esperado y el desempeño observado, lo cual puede afectar el desarrollo de las actividades pedagógicas y el proceso de aprendizaje. Diversos estudios han demostrado que el juego dirigido favorece el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, la autorregulación y la comprensión de instrucciones, lo que justifica la necesidad de abordar esta problemática desde una perspectiva pedagógica basada en estrategias lúdicas.

En este marco, la presente investigación tuvo como objetivo general fortalecer el seguimiento de instrucciones en estudiantes de preescolar mediante el uso de juegos dirigidos como estrategia pedagógica. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo con un diseño de investigación acción, que permitió analizar el comportamiento de los estudiantes a través de la

observación, registros, actividades lúdicas y procesos de reflexión pedagógica. La recolección de información se realizó mediante técnicas como diarios de campo, registros audiovisuales y actividades de interacción con los estudiantes, lo que facilitó la comprensión del fenómeno estudiado.

Como principal hallazgo, se evidenció que el uso de juegos dirigidos favorece significativamente el fortalecimiento del seguimiento de instrucciones, así como el desarrollo de la atención y la escucha activa en los estudiantes. Además, se observó una mejora en la participación, la motivación y el ambiente de aprendizaje dentro del aula. Estos resultados invitan a profundizar en el uso del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial, por lo cual se motiva al lector a revisar el presente informe para comprender de manera detallada el proceso investigativo y los resultados obtenidos.

Caracterización

La presente investigación se desarrolla en la Institución Educativa Rural Departamental San Antonio de Aguilera, sede Simón Bolívar, ubicada en el municipio de Topaipí, Cundinamarca. Esta institución educativa se caracteriza por implementar un modelo pedagógico constructivista social, el cual busca que los estudiantes construyan su aprendizaje a partir de la interacción con su entorno, la participación activa y el acompañamiento del docente en el proceso educativo.

La institución atiende estudiantes de diferentes veredas del sector rural y cuenta con varias sedes de básica primaria, además del nivel de secundaria. En la sede Simón Bolívar, donde se realiza el presente estudio, se desarrollan procesos educativos dirigidos a la primera infancia y a estudiantes de primaria. En cuanto a la infraestructura, la sede dispone de algunos espacios que apoyan el desarrollo de las actividades pedagógicas, como una pequeña biblioteca, una sala de lectura, una cancha deportiva, huerta escolar y comedor escolar. Sin embargo, también se evidencian algunas limitaciones en los espacios recreativos, ya que el parque infantil presenta condiciones de deterioro.

El grupo objeto de estudio corresponde al grado de preescolar, en el cual se integran los niveles de prejardín, jardín y transición. Este grupo está conformado por siete estudiantes con edades entre los 4 y 6 años. En general, los niños se caracterizan por mostrar interés por participar en las actividades propuestas, disfrutan los espacios de juego y mantienen relaciones de respeto y compañerismo entre ellos.

No obstante, durante el desarrollo de algunas actividades pedagógicas se ha identificado una situación relacionada con el seguimiento de instrucciones en tres de los siete estudiantes del

grupo. Esta dificultad se evidencia principalmente en momentos en los que el docente propone actividades que requieren escuchar atentamente y ejecutar indicaciones específicas.

Un ejemplo de esta situación se observa durante las clases de educación física. En algunas ocasiones, cuando el docente indica a los estudiantes caminar en punta de pies como parte de un ejercicio de coordinación, los tres niños mencionados realizan una acción diferente, comenzando a correr en lugar de seguir la indicación dada. De igual manera, cuando se les solicita tomar dos pelotas para realizar una actividad, los estudiantes toman más de las indicadas, llegando incluso a tomar cuatro. Estas conductas muestran dificultades para comprender o atender de manera adecuada las instrucciones dadas por el docente.

Estas manifestaciones permiten identificar que la dificultad no se presenta en todas las situaciones del aula, sino principalmente en actividades que implican movimiento, manipulación de materiales o participación grupal. Por esta razón, resulta importante analizar esta situación con mayor profundidad, ya que el seguimiento de instrucciones constituye una habilidad fundamental en el proceso de aprendizaje, la organización de las actividades y la convivencia dentro del aula.

Asimismo, el contexto familiar y social de los estudiantes también puede influir en el desarrollo de estas habilidades. La mayoría de las familias pertenecen a un nivel socioeconómico bajo y muchos padres deben dedicar gran parte de su tiempo a actividades laborales, lo que en algunos casos limita el acompañamiento en los procesos educativos de los niños. Aunque la institución promueve encuentros con los padres de familia para fortalecer su participación, no siempre es posible contar con la asistencia de todos.

En este sentido, se hace necesario implementar estrategias pedagógicas que favorezcan el desarrollo de habilidades como la atención, la escucha activa y el seguimiento de instrucciones en los estudiantes, especialmente en los primeros años de escolaridad.

Planteamiento del Problema

En el grupo de preescolar de la sede Simón Bolívar se desarrolla un ambiente de aprendizaje que favorece la participación y la interacción entre los estudiantes. Los niños muestran interés por las actividades propuestas y disfrutan especialmente aquellas que incluyen dinámicas de juego y movimiento. Sin embargo, durante el desarrollo de algunas actividades pedagógicas se ha identificado una dificultad relacionada con el seguimiento de instrucciones en tres de los siete estudiantes del grupo.

Esta situación se presenta principalmente en momentos donde el docente da indicaciones claras para realizar una actividad específica. Por ejemplo, durante las clases de educación física se ha observado que cuando el docente solicita a los estudiantes caminar en punta de pies, algunos de los niños realizan la acción contraria y comienzan a correr. De igual manera, cuando se les pide tomar dos pelotas para participar en una actividad, los estudiantes toman una cantidad mayor, como tres o cuatro pelotas. Estas situaciones reflejan dificultades para atender, comprender o ejecutar adecuadamente las instrucciones dadas.

A partir de lo anterior, se identifica una diferencia entre la situación actual, en la que algunos estudiantes presentan dificultades para seguir instrucciones durante determinadas actividades, y la situación esperada, en la que los niños puedan escuchar, comprender y ejecutar las indicaciones del docente de manera adecuada, favoreciendo el desarrollo de las actividades y el aprendizaje dentro del aula.

Frente a esta situación surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que permitan fortalecer estas habilidades en los estudiantes. En este sentido, se plantea explorar el uso del juego como una estrategia pedagógica que pueda facilitar la participación de los niños y favorecer procesos de atención, comprensión y seguimiento de instrucciones.

Para el desarrollo de esta investigación se consideran las siguientes variables. Como variable independiente se plantea el uso del juego como estrategia pedagógica dentro de las actividades de aula. Por otra parte, las variables dependientes corresponden al seguimiento de instrucciones, la atención y la escucha activa de los estudiantes.

Estas variables podrán observarse a partir de algunos indicadores como la capacidad de los estudiantes para escuchar la indicación del docente, comprender lo que se les solicita, ejecutar la acción indicada y mantener la atención durante el desarrollo de la actividad.

A partir de esta situación se formula la siguiente hipótesis de trabajo: el uso del juego como estrategia pedagógica puede contribuir al fortalecimiento del seguimiento de instrucciones, la atención y la escucha activa en los estudiantes del grado preescolar. Esta hipótesis será analizada durante el proceso investigativo con el fin de comprender de qué manera esta estrategia puede apoyar el desarrollo de estas habilidades en los niños.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer el seguimiento de instrucciones en estudiantes de preescolar de la sede Simón Bolívar de la Institución Educativa Rural Departamental San Antonio de Aguilera, sede Simón Bolívar (Topaipí, Cundinamarca), mediante juegos dirigidos como estrategia pedagógica durante el primer semestre del 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el seguimiento de instrucciones en estudiantes de preescolar de la sede Simón Bolívar de la Institución Educativa Rural Departamental San Antonio de Aguilera, sede Simón Bolívar (Topaipí, Cundinamarca), mediante juegos dirigidos como estrategia pedagógica durante el segundo semestre del 2026.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de preescolar a los juegos dirigidos como estrategia pedagógica.

Movilizar el seguimiento de instrucciones en los estudiantes de preescolar a través de la experimentación con juegos dirigidos.

Reconocer los cambios o variaciones en el seguimiento de instrucciones en los estudiantes de preescolar después de la implementación de juegos dirigidos como estrategia pedagógica.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

En la presente investigación se abordan conceptos fundamentales como el juego como estrategia pedagógica, el seguimiento de instrucciones, la atención y la escucha activa, debido a su relación directa con el desarrollo de habilidades cognitivas y conductuales en la educación inicial.

El juego como estrategia pedagógica es reconocido como un recurso didáctico que favorece el aprendizaje activo y significativo en la infancia. Diversas investigaciones en pedagogía y psicología del desarrollo señalan que las actividades lúdicas permiten fortalecer procesos cognitivos, sociales y emocionales en los niños, facilitando la construcción del conocimiento a partir de la experiencia y la interacción con el entorno. En este sentido, el juego dirigido en contextos educativos promueve la participación, la motivación y el desarrollo de habilidades necesarias para el aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta pedagógica clave en la educación inicial (Zosh et al., 2018). Asimismo, el juego permite que los niños comprendan normas, desarrollen habilidades de autorregulación y participen de manera activa en las actividades escolares (Hirsh-Pasek et al., 2020).

Por otra parte, el seguimiento de instrucciones se relaciona con la capacidad de comprender, procesar y ejecutar indicaciones dadas por el docente u otras figuras de autoridad dentro del contexto educativo. Esta habilidad implica procesos cognitivos como la comprensión del lenguaje, la memoria de trabajo y la autorregulación del comportamiento. En el ámbito escolar, el seguimiento de instrucciones constituye una habilidad fundamental para el desarrollo de las actividades pedagógicas, ya que permite a los estudiantes organizar sus acciones y responder de manera adecuada a las demandas del entorno educativo (Diamond, 2016). En la

educación inicial, esta capacidad se desarrolla progresivamente a través de la interacción con el docente y la participación en actividades estructuradas que implican normas y secuencias de acción.

En relación con lo anterior, la atención se define como un proceso cognitivo que permite seleccionar información relevante del entorno y mantener el foco en una tarea determinada durante un periodo de tiempo. Este proceso es fundamental en los contextos de aprendizaje, ya que facilita la comprensión de instrucciones, la ejecución de actividades y la participación en dinámicas pedagógicas. Estudios recientes señalan que el desarrollo de la atención durante la infancia se encuentra estrechamente vinculado con las funciones ejecutivas, las cuales influyen directamente en el aprendizaje, el autocontrol y la regulación del comportamiento en el aula (Center on the Developing Child, 2023).

De igual manera, la escucha activa constituye una habilidad comunicativa que implica prestar atención consciente a los mensajes transmitidos por otros, comprender su significado y responder de manera adecuada. En el contexto educativo, esta habilidad favorece la comprensión de las indicaciones del docente y fortalece los procesos de interacción y aprendizaje dentro del aula. La escucha activa permite que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas, mejoren la comprensión de instrucciones y participen de manera efectiva en las actividades pedagógicas (OECD, 2019).

En conjunto, estos conceptos permiten comprender la relación entre el uso del juego como estrategia pedagógica y el fortalecimiento de habilidades como la atención, la escucha activa y el seguimiento de instrucciones en estudiantes de educación inicial. De esta manera, los referentes conceptuales orientan la interpretación del fenómeno estudiado y sustentan el análisis de los resultados obtenidos durante el proceso investigativo.

Referentes Teóricos

Diversos estudios en el campo de la educación infantil han demostrado que el juego constituye una estrategia pedagógica fundamental para favorecer el desarrollo cognitivo y social de los niños. En este sentido, Zosh et al. (2018) analizan el aprendizaje basado en el juego y señalan que las actividades lúdicas estructuradas permiten fortalecer habilidades cognitivas como la atención, la memoria y la autorregulación. Los autores evidencian que el juego guiado por el docente favorece la comprensión de normas y el seguimiento de instrucciones dentro del aula. Desde esta perspectiva, el juego no solo cumple una función recreativa, sino que también actúa como un medio pedagógico que facilita la construcción del aprendizaje en la educación inicial. Este planteamiento resulta pertinente para la presente investigación, ya que sustenta el uso de juegos dirigidos como estrategia para fortalecer habilidades relacionadas con la atención y el seguimiento de instrucciones.

De manera similar, Hirsh-Pasek et al. (2020) plantean que el aprendizaje basado en el juego favorece el desarrollo integral de los niños al integrar procesos cognitivos, emocionales y sociales. A través de una revisión de investigaciones sobre educación infantil, los autores señalan que las experiencias lúdicas promueven la participación activa de los estudiantes y facilitan el desarrollo de habilidades de autorregulación y control del comportamiento. Asimismo, destacan que el juego guiado por el docente permite que los niños comprendan instrucciones, sigan secuencias de acciones y mantengan la atención durante el desarrollo de las actividades. Estos aportes teóricos permiten fundamentar la importancia de incorporar estrategias lúdicas dentro de los procesos pedagógicos en educación inicial.

Por otra parte, Diamond (2016) analiza el papel de las funciones ejecutivas en el desarrollo infantil y su relación con el aprendizaje escolar. La autora sostiene que habilidades

como la atención, la memoria de trabajo y el control inhibitorio son esenciales para que los estudiantes puedan seguir instrucciones y participar adecuadamente en las actividades del aula. En su estudio se evidencia que estas habilidades pueden fortalecerse mediante actividades estructuradas que impliquen reglas, instrucciones y participación activa de los niños. Este enfoque resulta relevante para la presente investigación, ya que los juegos dirigidos pueden contribuir al fortalecimiento de las funciones ejecutivas y, por tanto, al desarrollo del seguimiento de instrucciones en estudiantes de educación inicial.

Asimismo, el estudio realizado por Whitebread et al. (2017) destaca que el juego estructurado favorece el desarrollo de la autorregulación en la infancia. Los autores señalan que cuando los niños participan en actividades lúdicas que implican normas y objetivos específicos, desarrollan habilidades relacionadas con la planificación de acciones, el control del comportamiento y la atención sostenida. Además, el juego permite que los niños comprendan las reglas y aprendan a seguir instrucciones dentro de contextos sociales de interacción. Este planteamiento respalda la importancia del juego dirigido como estrategia pedagógica para fortalecer habilidades cognitivas y comportamentales en el aula.

De igual manera, Bodrova y Leong (2015) analizan el papel del juego en el desarrollo de la autorregulación y el aprendizaje en la educación infantil. Las autoras sostienen que el juego guiado permite a los niños desarrollar habilidades relacionadas con la atención, la comprensión de normas y el seguimiento de instrucciones. A través de diversas investigaciones en contextos educativos, evidencian que las actividades lúdicas estructuradas contribuyen al desarrollo de procesos cognitivos necesarios para el aprendizaje escolar. En este sentido, el juego se convierte en una herramienta pedagógica que favorece el desarrollo de habilidades fundamentales para el aprendizaje en los primeros años de escolaridad.

Por otra parte, Howard et al. (2018) realizaron un estudio sobre el impacto del aprendizaje basado en el juego en el desarrollo cognitivo de los niños. Los resultados indican que las actividades lúdicas estructuradas contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades de atención y autorregulación, lo cual facilita la participación de los estudiantes en las actividades educativas. Además, los autores señalan que el juego guiado por el docente permite que los niños comprendan instrucciones y desarrollen habilidades sociales mediante la interacción con sus compañeros. Estos hallazgos respaldan el uso del juego como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de habilidades cognitivas en la educación inicial.

En esta misma línea, Weisberg et al. (2016) analizan el papel del juego guiado en los procesos de aprendizaje infantil. Los autores sostienen que las actividades lúdicas dirigidas permiten equilibrar la exploración libre del niño con la orientación pedagógica del docente, lo que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. En particular, destacan que el juego guiado facilita la comprensión de instrucciones, el desarrollo de la atención y la participación activa en las actividades educativas. Estos aportes teóricos permiten sustentar la pertinencia del juego dirigido como estrategia pedagógica dentro de la presente investigación.

Por otro lado, el informe del Center on the Developing Child (2023) destaca la importancia de las funciones ejecutivas en el aprendizaje durante la infancia. Este estudio señala que habilidades como la atención, la memoria de trabajo y la autorregulación son fundamentales para que los niños puedan seguir instrucciones y participar activamente en los procesos educativos. Asimismo, plantea que estas habilidades pueden fortalecerse a través de actividades estructuradas que involucren reglas y secuencias de acción. Este planteamiento se relaciona directamente con la implementación de juegos dirigidos como estrategia pedagógica para fortalecer el seguimiento de instrucciones.

Igualmente, el estudio desarrollado por Blair y Raver (2015) analiza la relación entre el desarrollo de funciones ejecutivas y el aprendizaje en la educación infantil. Los autores concluyen que las habilidades de atención y autorregulación influyen significativamente en la capacidad de los niños para comprender instrucciones y participar en actividades escolares. Además, señalan que los entornos educativos que incorporan estrategias pedagógicas activas, como el juego, favorecen el desarrollo de estas habilidades. Estos hallazgos permiten sustentar la importancia de promover estrategias pedagógicas que fortalezcan el desarrollo cognitivo en los primeros años de escolaridad.

Finalmente, el estudio realizado por Yogman et al. (2018) destaca que el juego constituye una actividad esencial para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Los autores señalan que las experiencias lúdicas favorecen el desarrollo de habilidades como la atención, la autorregulación y la comprensión de normas. Asimismo, destacan que el juego dirigido en contextos educativos permite fortalecer la interacción entre los estudiantes y el docente, facilitando la comprensión de instrucciones y el desarrollo de habilidades necesarias para el aprendizaje. Estos aportes respaldan la pertinencia del uso del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial.

Referentes Técnicos

En el contexto colombiano, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha establecido una serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial que orientan la práctica educativa en los primeros años de escolaridad. Entre estos documentos se destaca el Documento No. 22: El juego en la educación inicial, el cual reconoce el juego como una de las actividades rectoras del desarrollo infantil y como un elemento fundamental en los procesos pedagógicos. Este documento señala que el juego permite a los niños explorar su entorno, expresar emociones,

construir conocimientos y desarrollar habilidades sociales y cognitivas dentro de contextos educativos significativos (Ministerio de Educación Nacional, 2014). Asimismo, plantea que el docente debe promover ambientes pedagógicos que favorezcan el juego como estrategia para fortalecer los procesos de aprendizaje en la educación inicial.

De manera complementaria, las Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar del Ministerio de Educación Nacional constituyen otro referente técnico importante para el desarrollo de propuestas pedagógicas dirigidas a la primera infancia. Este documento establece orientaciones para la organización curricular y pedagógica en los establecimientos educativos, promoviendo experiencias educativas que respondan a las características, intereses y necesidades de los niños menores de seis años. Además, plantea que las propuestas pedagógicas deben centrarse en el desarrollo integral de los estudiantes y en la implementación de estrategias que favorezcan la exploración, el juego, la interacción y el aprendizaje significativo (Ministerio de Educación Nacional, 2017).

A nivel territorial, también existen lineamientos pedagógicos elaborados por entidades educativas que orientan la implementación de la educación inicial en contextos específicos. Un ejemplo de ello es el Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial, elaborado por la Secretaría de Educación del Distrito de Bogotá, el cual propone orientaciones para el desarrollo de procesos pedagógicos centrados en el reconocimiento de los niños como sujetos activos en la construcción de su aprendizaje. Este documento plantea que las experiencias pedagógicas deben promover el desarrollo de dimensiones cognitivas, sociales, emocionales y comunicativas mediante estrategias que favorezcan la participación, la exploración y el juego en los entornos educativos (Secretaría de Educación del Distrito, 2020).

Asimismo, organismos internacionales como UNICEF han desarrollado documentos técnicos que orientan la implementación de programas de desarrollo infantil temprano en diferentes contextos educativos. UNICEF señala que la primera infancia constituye una etapa crítica para el desarrollo del aprendizaje y que las experiencias educativas durante este periodo deben promover la exploración, el juego y la interacción social como elementos fundamentales para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños (UNICEF, 2018). En este sentido, las orientaciones técnicas de esta organización destacan la importancia de implementar estrategias pedagógicas basadas en el juego, ya que este permite fortalecer habilidades de pensamiento, comunicación, creatividad y resolución de problemas en los primeros años de vida.

En conjunto, estos referentes técnicos ofrecen orientaciones pedagógicas y metodológicas que sustentan la implementación de estrategias educativas en la primera infancia. En particular, resaltan la importancia del juego como una herramienta pedagógica que favorece el desarrollo integral de los niños y fortalece habilidades cognitivas como la atención, la comprensión y el seguimiento de instrucciones. Por esta razón, dichos documentos constituyen un marco técnico pertinente para fundamentar la presente investigación y orientar la implementación de juegos dirigidos como estrategia pedagógica en el contexto educativo analizado.

Referentes Legales

Los referentes legales corresponden al conjunto de leyes, decretos y normativas que regulan la protección de los derechos de la población participante en una investigación, especialmente cuando se trata de niños, niñas y adolescentes. Estos marcos jurídicos establecen principios y lineamientos que garantizan el respeto por la dignidad humana, la protección integral de los participantes y el cumplimiento de las disposiciones legales vigentes durante el desarrollo de los procesos investigativos.

En el contexto colombiano, uno de los principales referentes legales es la Constitución Política de Colombia de 1991, la cual reconoce a los niños como sujetos de especial protección por parte del Estado, la familia y la sociedad. En el artículo 44 se establece que los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás y que es responsabilidad del Estado garantizar su desarrollo integral, su educación y su protección contra cualquier forma de vulneración. Este principio constitucional fundamenta la obligación de desarrollar investigaciones educativas que respeten los derechos de los niños y promuevan su bienestar y desarrollo integral (Asamblea Nacional Constituyente, 1991).

De igual manera, el Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de 2006) constituye un marco jurídico fundamental para la protección de los derechos de los niños, niñas y adolescentes en Colombia. Esta ley establece que todas las acciones del Estado, la familia y la sociedad deben orientarse a garantizar el desarrollo integral de la niñez y a proteger sus derechos fundamentales, entre ellos el derecho a la educación, al desarrollo integral y a la participación en espacios que favorezcan su aprendizaje y bienestar. Asimismo, la norma resalta la importancia de generar entornos seguros y protectores para los niños en los diferentes contextos sociales, incluyendo el ámbito educativo (Congreso de la República de Colombia, 2006).

Por otra parte, la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece las disposiciones que regulan el servicio público de la educación en Colombia y orienta los procesos educativos en los distintos niveles del sistema educativo. Esta ley reconoce la educación como un proceso permanente que contribuye al desarrollo integral de las personas y promueve la formación en valores, el desarrollo de capacidades cognitivas y el fortalecimiento de habilidades sociales. En el caso de la educación inicial y preescolar, la ley señala la importancia de implementar estrategias pedagógicas que favorezcan el desarrollo físico, cognitivo, social y

afectivo de los niños, garantizando su participación activa en los procesos de aprendizaje (Congreso de la República de Colombia, 1994).

Asimismo, el Decreto 2247 de 1997, que regula el servicio educativo en el nivel de educación preescolar, establece lineamientos para la organización de los procesos pedagógicos dirigidos a niños menores de seis años. Este decreto reconoce la importancia de implementar estrategias pedagógicas acordes con las características del desarrollo infantil, promoviendo actividades que favorezcan la exploración, la interacción, el juego y la participación activa de los niños en el proceso educativo. Estas orientaciones respaldan la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego dentro del contexto escolar (Ministerio de Educación Nacional, 1997).

Finalmente, en el ámbito de la investigación con seres humanos, es importante considerar la Resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud, la cual establece las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud en Colombia. Aunque esta normativa se enfoca principalmente en el campo de la investigación biomédica, también establece principios éticos fundamentales aplicables a estudios con seres humanos, tales como el respeto por la dignidad de las personas, la protección de los participantes y la obtención del consentimiento informado. En investigaciones que involucran población infantil, esta normativa resalta la necesidad de contar con la autorización de los padres o representantes legales para garantizar la protección de los menores (Ministerio de Salud, 1993).

En conjunto, estos referentes legales establecen el marco jurídico que orienta el desarrollo de investigaciones educativas con población infantil en Colombia. Además, garantizan que los procesos investigativos se desarrollen en concordancia con los principios de protección

de los derechos de los niños, el respeto por su dignidad y la promoción de entornos educativos seguros que favorezcan su desarrollo integral.

Referentes Éticos

Los referentes éticos constituyen un elemento fundamental en el desarrollo de cualquier proceso investigativo, especialmente cuando la investigación involucra población infantil dentro del contexto educativo. Estos principios buscan garantizar el respeto por la dignidad, los derechos y el bienestar de los participantes, promoviendo prácticas investigativas responsables que protejan la integridad física, psicológica y social de quienes forman parte del estudio. En el ámbito de la investigación educativa, la ética se relaciona con la transparencia en el proceso investigativo, la protección de la información personal y el respeto por la participación voluntaria de los sujetos de investigación.

Uno de los principales marcos éticos a nivel internacional es el Informe Belmont, el cual establece tres principios fundamentales para la investigación con seres humanos: respeto por las personas, beneficencia y justicia. El principio de respeto por las personas implica reconocer la autonomía de los participantes y garantizar su participación voluntaria mediante procesos de consentimiento informado. El principio de beneficencia se orienta a maximizar los beneficios de la investigación y minimizar los posibles riesgos para los participantes, mientras que el principio de justicia se refiere a la distribución equitativa de los beneficios y cargas de la investigación (National Commission for the Protection of Human Subjects of Biomedical and Behavioral Research, 1979).

De igual manera, la Declaración de Helsinki, elaborada por la Asociación Médica Mundial, constituye un referente ético internacional ampliamente reconocido en la investigación con seres humanos. Esta declaración establece principios orientados a garantizar la protección de

los participantes, la confidencialidad de la información y la responsabilidad de los investigadores frente al bienestar de los sujetos involucrados en el estudio. Además, señala que toda investigación debe realizarse con rigor científico y con el compromiso de respetar los derechos y la dignidad de las personas participantes (World Medical Association, 2013).

En el ámbito educativo, también se consideran las orientaciones éticas relacionadas con la investigación en contextos escolares. La UNESCO señala que las investigaciones educativas deben desarrollarse respetando principios éticos como la confidencialidad, la protección de datos personales y la participación voluntaria de los estudiantes y sus familias. Asimismo, destaca la importancia de garantizar que los procesos investigativos no generen riesgos para el bienestar de los niños y que las actividades desarrolladas dentro del estudio contribuyan positivamente a su proceso educativo (UNESCO, 2021).

En coherencia con estos principios, en la presente investigación se garantizará la participación voluntaria de los estudiantes y se solicitará el consentimiento informado de los padres o acudientes antes de realizar cualquier actividad relacionada con la recolección de datos. Asimismo, se protegerá la identidad de los participantes mediante el manejo confidencial de la información obtenida durante el proceso investigativo. De igual manera, las actividades pedagógicas implementadas durante el estudio estarán orientadas al fortalecimiento del proceso educativo de los estudiantes, evitando cualquier práctica que pueda generar afectaciones negativas en su desarrollo o bienestar.

De esta manera, los referentes éticos permiten asegurar que la investigación se desarrolle bajo principios de respeto, responsabilidad y protección de los participantes, garantizando que el proceso investigativo contribuya al fortalecimiento de los procesos educativos sin vulnerar los derechos de los niños que forman parte del estudio.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, el cual permite comprender e interpretar fenómenos educativos desde la perspectiva de los sujetos involucrados, considerando sus experiencias, comportamientos y contextos particulares. Este enfoque resulta pertinente debido a que el estudio busca analizar cómo el uso del juego como estrategia pedagógica incide en el fortalecimiento del seguimiento de instrucciones, la atención y la escucha activa en estudiantes de educación inicial, aspectos que no pueden ser medidos únicamente de forma cuantitativa, sino que requieren una comprensión profunda del comportamiento y la interacción de los niños en el aula (Catalán Cueto, 2020).

Asimismo, el estudio se enmarca en el tipo de investigación acción, dado que se orienta a la transformación de la práctica pedagógica a partir de la identificación de una problemática concreta y la implementación de estrategias que permitan su mejora. La investigación acción se caracteriza por integrar procesos de reflexión, intervención y evaluación dentro del contexto educativo, permitiendo al docente-investigador analizar su propia práctica y generar cambios significativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Catalán Cueto, 2020).

Este tipo de estudio es adecuado para la presente investigación, ya que permite intervenir directamente en el aula mediante la aplicación de juegos dirigidos como estrategia pedagógica, con el propósito de fortalecer habilidades como la atención, la comprensión y el seguimiento de instrucciones en los estudiantes. De esta manera, se articula la práctica pedagógica con el proceso investigativo, favoreciendo la construcción de conocimiento desde la experiencia educativa.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de la presente investigación corresponde al grupo de estudiantes de grado preescolar de la Institución Educativa Rural Departamental San Antonio de Aguilera, sede Simón Bolívar, ubicada en el municipio de Topaipí, Cundinamarca. Este grupo está conformado por siete estudiantes con edades comprendidas entre los 4 y 6 años, quienes participan en los niveles de prejardín, jardín y transición dentro del mismo espacio educativo.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el desarrollo de la presente investigación se implementaron diversas técnicas de recolección de datos, las cuales se encuentran alineadas con los objetivos específicos del estudio y el enfoque cualitativo adoptado. Estas técnicas permiten obtener información relevante sobre el comportamiento, la participación y las habilidades de los estudiantes en relación con el seguimiento de instrucciones, la atención y la escucha activa, en el marco del uso del juego como estrategia pedagógica.

En relación con el primer objetivo específico, orientado a explorar el acercamiento de los estudiantes a los juegos dirigidos como estrategia pedagógica, se empleó la técnica de observación y participación en la realización de actividades, la cual permitió identificar comportamientos iniciales de los niños frente a las actividades propuestas en el aula. Esta técnica se complementó con el uso de registros, fotografías, videos y diarios de campo, en los que se consignaron las conductas observadas, tales como la capacidad de escuchar instrucciones, la comprensión de indicaciones y la respuesta a las mismas. La observación constituye una herramienta fundamental en la investigación educativa, ya que permite comprender las dinámicas del aula y los comportamientos de los estudiantes en su contexto natural (Catalán Cueto, 2020).

Asimismo, se utilizaron actividades de conversación guiada con los estudiantes, adaptadas a su nivel de desarrollo, con el fin de conocer sus percepciones frente a las actividades lúdicas y su comprensión de las instrucciones. Estas interacciones permitieron complementar la información obtenida a través de la observación, facilitando una aproximación más integral al fenómeno de estudio.

Para el segundo objetivo específico, enfocado en movilizar el seguimiento de instrucciones a través de la experimentación con juegos dirigidos, se implementaron actividades pedagógicas estructuradas basadas en el juego. Durante esta fase, se utilizó el registro audiovisual (videos) como técnica de recolección de datos, lo cual permitió documentar el desarrollo de las actividades, la participación de los estudiantes y su capacidad para seguir instrucciones en contextos lúdicos. Adicionalmente, se elaboraron diarios reflexivos por parte del docente-investigador, en los cuales se registraron las experiencias, avances y dificultades observadas durante la implementación de la estrategia pedagógica. Estas herramientas permiten evidenciar procesos de cambio y analizar la interacción entre la variable pedagógica y el comportamiento de los estudiantes (Zosh et al., 2018).

En relación con el tercer objetivo específico, orientado a reconocer las variaciones en el seguimiento de instrucciones después de la implementación de los juegos dirigidos, se aplicaron técnicas de evaluación, observación y conversaciones finales con los estudiantes, en las que se indaga sobre su experiencia durante las actividades. Asimismo, se realizaron comparaciones entre los registros iniciales y finales, con el fin de identificar cambios en la atención, la escucha activa y la ejecución de instrucciones. Este proceso permitió evidenciar la evolución de los estudiantes a lo largo de la intervención pedagógica, en coherencia con los principios de la investigación acción (Catalán Cueto, 2020).

En conjunto, estas técnicas permitieron recopilar información significativa y contextualizada, favoreciendo el análisis de los efectos del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades cognitivas y comportamentales en los estudiantes de educación inicial.

Categorías para el Análisis de Datos

Para el análisis de la información recolectada en la presente investigación se establecieron categorías de análisis coherentes con los objetivos del estudio y con las variables definidas. Estas categorías permiten organizar, interpretar y comprender los datos obtenidos durante el proceso investigativo, facilitando la identificación de patrones, cambios y relaciones entre los elementos analizados.

La primera categoría corresponde al seguimiento de instrucciones, entendida como la capacidad de los estudiantes para escuchar, comprender y ejecutar indicaciones dadas por el docente. Esta categoría se relaciona directamente con la variable dependiente principal del estudio y se analiza a partir de indicadores como la comprensión de la instrucción, la ejecución adecuada de la tarea y el cumplimiento de las indicaciones en las actividades propuestas. Esta habilidad es fundamental en el proceso educativo, ya que permite a los estudiantes organizar su comportamiento y responder de manera adecuada a las demandas del entorno escolar (Diamond, 2016).

La segunda categoría corresponde a la atención, la cual se refiere a la capacidad de los estudiantes para concentrarse en una actividad específica y mantener el foco durante su desarrollo. Esta categoría se analiza mediante indicadores como la permanencia en la actividad, la disposición para escuchar al docente y la reducción de distracciones durante las dinámicas pedagógicas. La atención constituye un proceso cognitivo clave en el aprendizaje, estrechamente

vinculado con las funciones ejecutivas y el control del comportamiento (Center on the Developing Child, 2023).

La tercera categoría corresponde a la escucha activa, entendida como la habilidad de los estudiantes para prestar atención a los mensajes, comprender su significado y responder de manera adecuada. Esta categoría se evalúa a partir de indicadores como la respuesta a las instrucciones, la interacción con el docente y la participación en las actividades. La escucha activa favorece la comunicación y el aprendizaje en el aula, permitiendo una mejor comprensión de las indicaciones y una mayor participación en las dinámicas educativas (OECD, 2019).

Finalmente, se incluye como categoría transversal el juego como estrategia pedagógica, considerada la variable independiente del estudio. Esta categoría permite analizar cómo las actividades lúdicas influyen en el comportamiento de los estudiantes y en el desarrollo de las habilidades mencionadas anteriormente. Se analiza a partir de aspectos como la motivación, la participación, la interacción y el cumplimiento de reglas dentro de las actividades lúdicas, las cuales han demostrado ser fundamentales en el aprendizaje infantil (Hirsh-Pasek et al., 2020).

Estas categorías de análisis permiten organizar la información de manera sistemática y coherente, facilitando la interpretación de los resultados y la identificación de cambios en los estudiantes a partir de la implementación de la estrategia pedagógica. De esta manera, se garantiza un análisis riguroso y fundamentado, que contribuye a la comprensión del fenómeno estudiado y a la generación de conclusiones relevantes para el contexto educativo.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Al iniciar el acercamiento, se pudo evidenciar que los niños y niñas del grado preescolar mostraron mucho entusiasmo por participar en las actividades propuestas, especialmente en los juegos dirigidos. Desde el comienzo, se notaban motivados y con ganas de integrarse. En esta primera fase, el objetivo principal era ver cómo reaccionaban frente a instrucciones sencillas y cómo seguían las normas básicas del juego. Para ello, se realizaron dos sesiones, donde se buscó observar aspectos como la atención, la escucha y la ejecución de acciones simples.

La actividad inició con una bienvenida y una breve presentación. Luego, se organizó a los niños en forma de semicírculo y se les explicó que jugaríamos “Simón dice”. Se les indicó que solo debían realizar la acción cuando se dijera “Simón dice”. Para que lo entendieran mejor, se dio un ejemplo: “Simón dice, tóquense la cabeza”, y todos siguieron la instrucción correctamente. A partir de ahí, se fueron dando diferentes indicaciones.

Durante la actividad, se evidenció que la mayoría de los niños participaban con alegría y seguían las instrucciones con facilidad. Sin embargo, hubo una niña que al inicio no mostraba mucho interés, se distraía con facilidad e incluso se salía del salón en algunos momentos. Con el paso de la actividad, poco a poco se fue integrando y terminó participando junto a sus compañeros.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se llevaron a cabo diferentes actividades basadas en el juego como estrategia principal para fortalecer la participación y el seguimiento de instrucciones en los niños y niñas del grado preescolar.

En un primer momento, se desarrollaron dos sesiones iniciales. En la primera, se retomó el juego de “Simón dice”. Allí se pudo observar que la mayoría de los niños participaban activamente; sin embargo, al inicio una niña se distraía con facilidad. Con el paso de la actividad, se logró integrarse mejor y seguir las instrucciones de manera adecuada.

Posteriormente, se implementó la actividad “Colores y movimientos”. En esta dinámica, cada color representaba una acción: rojo (saltar), azul (girar), amarillo (agacharse) y verde (caminar). Los niños se mostraron muy motivados, siguieron las indicaciones y esperaban atentos a que la docente mostrará el color para ejecutar la acción. Luego, cada niño tuvo la oportunidad de pasar al frente para dirigir a sus compañeros. Aunque uno de ellos sintió un poco de pena al inicio, después participó con más confianza y logró hacerlo muy bien.

En una segunda sesión, se buscó aumentar el nivel de dificultad de las actividades, incorporando secuencias y reglas más estructuradas. Una de las actividades fue “Arma la torre”, donde los niños debían seguir instrucciones paso a paso para organizar bloques de diferentes colores y tamaños. En el primer intento, solo tres niños lograron completar la secuencia correctamente, mientras que los otros dos tuvieron dificultades para seguir las indicaciones. Al repetir la actividad con una nueva secuencia, se evidenció una mejora: cuatro de los niños lograron hacerlo bien, aunque una niña continuó presentando dificultad.

Otra actividad fue el “Circuito de instrucciones”, en el que se organizó un recorrido con estaciones como saltar dentro de aros, caminar sobre una línea y lanzar una pelota a una tina respetando cierta distancia. En general, los niños participaron de forma adecuada y siguieron las instrucciones; sin embargo, se observó que una niña presentó dificultad para completar el recorrido.

En una tercera sesión, se implementó “Simón dice avanzado”, con el propósito de identificar si los niños habían mejorado en la comprensión y ejecución de instrucciones más complejas. En esta actividad se incluyeron indicaciones con dos o más acciones, como “tocar el piso y levantar una mano” o “agacharse y girar con las manos arriba”. En este caso, se evidenció un avance significativo, ya que todos los niños lograron seguir las instrucciones y participaron activamente.

Finalmente, se desarrolló la actividad “Busca y trae siguiendo instrucciones”. Se organizó un pequeño circuito donde los niños debían desplazarse y luego buscar un objeto específico según la indicación dada, por ejemplo: “tráeme un círculo amarillo”. La mayoría de los niños realizó la actividad correctamente, respetando turnos y siguiendo las instrucciones; no obstante, dos niñas presentaron dificultades al traer objetos incorrectos.

A partir de estas actividades, se pudo evidenciar que el proceso fue muy significativo. Los niños no solo se mostraron motivados y participativos, sino que también, en su mayoría, lograron mejorar en el seguimiento de instrucciones. Esto permitió reconocer que el juego es una herramienta clave en el aprendizaje, ya que facilita la atención, la comprensión y el desarrollo de habilidades de manera dinámica y agradable para los estudiantes.

Identificación de Variaciones

Después de implementar los juegos dirigidos como estrategia pedagógica, se lograron evidenciar cambios importantes en los niños y niñas del grado preescolar, especialmente en aspectos como la participación, el seguimiento de instrucciones y la escucha activa. Al inicio del proceso, algunos estudiantes presentaban dificultades para mantener la atención, seguir indicaciones o integrarse completamente a las actividades. Sin embargo, a medida que se fueron desarrollando las diferentes dinámicas de juego, se observó una mejora progresiva en estos

aspectos. Los niños empezaron a mostrarse más atentos, participativos y con mayor disposición para seguir las instrucciones dadas.

A partir de los registros obtenidos, como fotografías, videos, diarios de campo y evidencias de la planeación pedagógica, se pudo comparar el antes y el después de la intervención. En estos se refleja cómo los estudiantes pasaron de una participación más dispersa a una participación más activa y organizada, logrando ejecutar las actividades de manera más adecuada.

Asimismo, se evidenció un cambio positivo en el ambiente del aula. Los niños se mostraban más seguros, tranquilos y motivados, disfrutando de las actividades propuestas. Esto permitió que el aprendizaje fuera más significativo, ya que no solo seguían instrucciones, sino que también desarrollaban habilidades como la concentración, la escucha y el trabajo en grupo.

En general, el uso del juego dirigido como estrategia facilitó el proceso de aprendizaje, fortaleciendo las habilidades de los estudiantes de una manera dinámica y agradable. Se pudo notar que, después de la intervención, los niños no solo mejoraron en el seguimiento de instrucciones, sino que también mostraron mayor interés por participar y aprender.

Análisis y Discusión

Al analizar los resultados obtenidos durante el desarrollo de la investigación, se evidencia que el uso de juegos dirigidos como estrategia pedagógica permitió alcanzar el objetivo general planteado, el cual consistía en fortalecer el seguimiento de instrucciones en estudiantes de preescolar. De manera global, se observaron avances significativos en variables como la atención, la escucha activa y la participación, aspectos que se encuentran estrechamente relacionados con el aprendizaje en la primera infancia. En este sentido, el análisis se orienta a comprender cómo la implementación del juego incidió en la transformación del comportamiento de los estudiantes, no solo desde una perspectiva funcional, sino también desde el aspecto ontológico, es decir, en la forma en que los niños se reconocen como sujetos activos dentro del proceso educativo. Tal como lo plantea Diamond (2016), el desarrollo de habilidades como la atención y la autorregulación resulta fundamental para el aprendizaje, lo cual permite comprender la relevancia de analizar estos resultados en relación con el impacto del juego en dichas capacidades.

En cuanto al acercamiento inicial de la población a la variable, se evidenció que los estudiantes mostraron una disposición positiva frente a las actividades lúdicas, lo cual coincide con las características propias del desarrollo infantil, donde el juego constituye un elemento central en la construcción del aprendizaje. No obstante, también se identificaron dificultades en algunos niños relacionadas con la comprensión y ejecución de instrucciones simples, lo cual confirma la problemática inicialmente planteada en la investigación. Este hallazgo coincide con lo expuesto por Blair y Raver (2015), quienes señalan que en la primera infancia las habilidades de autorregulación y atención aún se encuentran en proceso de desarrollo, lo que puede generar dificultades en la comprensión de indicaciones. Sin embargo, un aspecto relevante fue observar

que, a medida que los estudiantes se involucraban en las dinámicas de juego, estas dificultades tendían a disminuir, lo que sugiere que el juego no solo genera motivación, sino que también facilita el proceso de adaptación al aprendizaje.

Durante la fase de experimentación, se evidenció de manera más clara el impacto del juego dirigido como estrategia pedagógica, ya que los estudiantes lograron mejorar progresivamente en el seguimiento de instrucciones, especialmente cuando las actividades implican reglas claras y secuencias estructuradas. Este resultado guarda coherencia con lo planteado por Zosh et al. (2018), quienes afirman que el aprendizaje basado en el juego favorece el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención y la memoria de trabajo. Asimismo, Hirsh-Pasek et al. (2020) destacan que el juego guiado permite integrar procesos cognitivos y sociales que fortalecen la comprensión de instrucciones y la participación activa en el aula. En este caso, los hallazgos evidencian que el juego no solo cumplió una función recreativa, sino que actuó como una herramienta pedagógica eficaz que facilitó el desarrollo de habilidades necesarias para el aprendizaje.

En relación con los cambios observados en el aspecto ontológico, se pudo identificar una transformación en la forma en que los estudiantes se perciben dentro del aula, pasando de ser sujetos pasivos a participantes activos en el proceso de aprendizaje. Inicialmente, algunos niños mostraban inseguridad, distracción o poca disposición para seguir instrucciones; sin embargo, después de la intervención, se evidenció mayor confianza, autonomía y disposición para participar. Por ejemplo, actividades como “Simón dice” o “Colores y movimientos” permitieron que los estudiantes no solo siguieran instrucciones, sino que también asumieran roles activos al dirigir a sus compañeros, lo que fortaleció su sentido de pertenencia y participación. Este cambio puede interpretarse desde la perspectiva de Bodrova y Leong (2015), quienes plantean que el

juego favorece el desarrollo de la autorregulación y la construcción de la identidad del niño como sujeto activo dentro del proceso educativo.

Al comparar estos resultados con estudios previos, se evidencia una alta coincidencia con investigaciones que destacan el valor del juego en el aprendizaje infantil. Por ejemplo, Howard et al. (2018) señalan que el aprendizaje basado en el juego contribuye significativamente al desarrollo cognitivo y a la mejora de la atención en niños, lo cual coincide con los resultados obtenidos en este estudio. De igual manera, Weisberg et al. (2016) afirman que el juego guiado permite equilibrar la exploración libre con la orientación pedagógica, favoreciendo la comprensión de instrucciones y el aprendizaje significativo. No obstante, una diferencia importante radica en el contexto rural de la investigación, donde factores como el acompañamiento familiar limitado pueden influir en los procesos de aprendizaje, lo que sugiere que el impacto del juego puede ser aún más relevante en contextos con mayores desafíos educativos.

En cuanto a las limitaciones del estudio, es importante reconocer que el tamaño de la muestra fue reducido, ya que solo se trabajó con siete estudiantes, lo cual puede limitar la generalización de los resultados. Asimismo, el tiempo de intervención fue relativamente corto, lo que impide observar efectos a largo plazo en el desarrollo de las habilidades analizadas. Otra limitación se relaciona con el contexto rural, donde factores como la falta de recursos o el limitado acompañamiento familiar pueden influir en los resultados obtenidos. Según Catalán Cueto (2020), en la investigación acción es fundamental considerar estas limitaciones, ya que los resultados se encuentran estrechamente vinculados al contexto en el que se desarrolla la intervención. En futuras investigaciones, sería pertinente ampliar la muestra y prolongar el tiempo de aplicación de la estrategia para obtener resultados más robustos.

A partir de los hallazgos obtenidos, se pueden identificar importantes implicaciones prácticas para el contexto educativo. En primer lugar, se evidencia la necesidad de incorporar el juego como una estrategia pedagógica permanente en la educación inicial, ya que este favorece no solo el aprendizaje, sino también el desarrollo integral de los estudiantes. En este sentido, el Ministerio de Educación Nacional (2014) reconoce el juego como una actividad rectora en la educación inicial, lo cual respalda la pertinencia de su implementación en el aula. Asimismo, los resultados sugieren que los docentes deben diseñar actividades lúdicas estructuradas que incluyan reglas claras y secuencias de acción, con el fin de fortalecer habilidades como la atención y el seguimiento de instrucciones. De igual manera, es importante promover la participación activa de los estudiantes, permitiéndoles asumir roles dentro de las dinámicas pedagógicas.

Finalmente, el análisis realizado permite concluir que el juego dirigido constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer el seguimiento de instrucciones en estudiantes de educación inicial, evidenciando mejoras en la atención, la participación y la comprensión de indicaciones. No obstante, este estudio abre nuevas líneas de investigación que podrían profundizar en el tema, como analizar el impacto del juego en otras habilidades cognitivas o explorar su aplicación en diferentes contextos educativos. Asimismo, surgen preguntas como: ¿cómo influye el acompañamiento familiar en el fortalecimiento de estas habilidades?, ¿qué efectos tiene el juego a largo plazo en el desarrollo académico de los estudiantes? y ¿cómo se pueden integrar otras estrategias pedagógicas con el juego para potenciar el aprendizaje? Estas preguntas invitan a continuar investigando el papel del juego en la educación, reconociendo su valor como herramienta fundamental en el desarrollo infantil.

Conclusiones y Recomendaciones

A partir del desarrollo de la presente investigación, se concluye que el uso del juego dirigido como estrategia pedagógica permitió alcanzar de manera satisfactoria los objetivos planteados, evidenciando un fortalecimiento significativo en el seguimiento de instrucciones en los estudiantes de preescolar. Los resultados mostraron avances en la atención, la escucha activa y la participación, aspectos fundamentales para el aprendizaje en la educación inicial. En relación con la pregunta de investigación, se logró demostrar que la implementación de actividades lúdicas estructuradas facilita la comprensión y ejecución de indicaciones por parte de los niños, contribuyendo a mejorar su desempeño dentro del aula.

En cuanto al aspecto ontológico, la investigación permitió evidenciar una transformación significativa en la manera en que los estudiantes se reconocen dentro del proceso educativo, pasando de una participación pasiva a una más activa y consciente. Inicialmente, algunos niños presentaban dificultades relacionadas con la atención y el seguimiento de instrucciones, mostrando conductas de distracción o desinterés; sin embargo, tras la implementación de los juegos dirigidos, se observó un mayor nivel de confianza, autonomía y disposición para participar en las actividades. Este cambio refleja no solo un avance en habilidades cognitivas, sino también en la construcción de su identidad como sujetos activos en el aprendizaje.

El impacto de la variable utilizada, es decir, el juego como estrategia pedagógica, fue altamente positivo en la población de estudio, ya que permitió mejorar progresivamente el seguimiento de instrucciones, la atención y la interacción dentro del aula. Entre los principales logros se destaca el aumento en la participación, la motivación y la capacidad de los estudiantes para ejecutar actividades de manera organizada y coherente con las indicaciones dadas. No obstante, también se identificaron algunas limitaciones, como la persistencia de dificultades en

algunos estudiantes en actividades de mayor complejidad, lo que indica que el proceso de aprendizaje no es homogéneo y requiere de un acompañamiento continuo.

Los resultados obtenidos en este estudio contribuyen a la comprensión del uso del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial, reafirmando su importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños. Además, se evidencia que este tipo de estrategias son especialmente relevantes en contextos rurales, donde pueden existir limitaciones en los procesos educativos. Desde el punto de vista metodológico, la investigación permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y generar propuestas de mejora, lo cual aporta al fortalecimiento de la enseñanza en la educación inicial.

A partir de los hallazgos obtenidos, se recomienda a los docentes de educación inicial incorporar de manera permanente el juego dirigido como estrategia pedagógica dentro de sus prácticas educativas, ya que se ha demostrado su efectividad en el fortalecimiento de habilidades como la atención, la escucha activa y el seguimiento de instrucciones. Es importante que estas actividades lúdicas sean planificadas con claridad, incluyendo instrucciones sencillas, reglas definidas y niveles progresivos de dificultad. Asimismo, se sugiere fomentar la participación activa de los estudiantes, permitiéndoles asumir roles dentro de las actividades, lo que favorece su autonomía, motivación y confianza.

Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar el número de participantes y el tiempo de implementación de la estrategia, con el fin de obtener resultados más amplios y profundos. De igual manera, sería pertinente explorar nuevas variables relacionadas con el fenómeno estudiado, como el acompañamiento familiar, el desarrollo emocional o el impacto del contexto social en el aprendizaje. También se sugiere integrar el juego con otras estrategias

pedagógicas que permitan fortalecer de manera integral el proceso educativo y brindar una comprensión más completa del desarrollo de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Asamblea Nacional Constituyente. (1991). Constitución Política de Colombia.
<https://www.constitucioncolombia.com>
- Blair, C., & Raver, C. (2015). School readiness and self-regulation: A developmental psychobiological approach. *Annual Review of Psychology*, 66, 711–731.
<https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010814-015221>
- Bodrova, E., & Leong, D. (2015). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education*. Pearson Education.
<https://doi.org/10.4324/9780203788868>
- Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Center on the Developing Child. (2023). *Executive function and self-regulation*. Harvard University.
<https://developingchild.harvard.edu/science/key-concepts/executive-function/>
- Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994. Ley General de Educación.
https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de la República de Colombia. (2006). Ley 1098 de 2006. Código de Infancia y Adolescencia.
https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm

Diamond, A. (2016). Why improving and assessing executive functions early in life is critical.

Frontiers in Psychology, 7, 581.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.00581>

Hirsh-Pasek, K., Zosh, J., Golinkoff, R., Gray, J., Robb, M., & Kaufman, J. (2020). Putting

education in educational apps: Lessons from the science of learning. Psychological Science in the Public Interest, 21(1), 3–44.

<https://doi.org/10.1177/1529100620915132>

Howard, J., Miles, G., Rees-Davies, L., & Berthelsen, D. (2018). Play-based learning in early childhood education. Educational Psychology Review, 30, 135–160.

<https://doi.org/10.1007/s10648-017-9395-7>

Ministerio de Educación Nacional. (1997). Decreto 2247 de 1997 por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar.

https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento No. 22: El juego en la educación inicial.

<https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-341835.html>

Ministerio de Educación Nacional. (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar.

<https://siteal.iep.unesco.org/bdnp/3178/bases-curriculares-educacion-inicial-preescolar>

National Commission for the Protection of Human Subjects of Biomedical and Behavioral Research. (1979). The Belmont Report: Ethical principles and guidelines for the protection of human subjects of research.

<https://www.hhs.gov/ohrp/regulations-and-policy/belmont-report/index.html>

OECD. (2019). OECD future of education and skills 2030.

<https://www.oecd.org/education/2030-project/>

Secretaría de Educación del Distrito. (2020). Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial.

<https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co>

UNESCO. (2021). Ethics of education and research.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376701>

UNICEF. (2018). Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education programmes.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf>

Weisberg, D., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. (2016). Guided play: Principles and practices.

Current Directions in Psychological Science, 25(3), 177–182.

<https://doi.org/10.1177/0963721416645512>

Whitebread, D., Basilio, M., Kvalja, M., & Verma, M. (2017). The importance of play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations. UNICEF Office of Research.

<https://www.unicef-irc.org/publications/950-the-importance-of-play.html>

World Medical Association. (2013). Declaration of Helsinki: Ethical principles for medical research involving human subjects.

<https://www.wma.net/policies-post/wma-declaration-of-helsinki-ethical-principles-for-medical-research-involving-human-subjects/>

Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3).

<https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>

Zosh, J., Hopkins, E., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., & Whitebread, D. (2018).

Learning through play: A review of the evidence. LEGO Foundation.

<https://www.legofoundation.com/en/learn-how/learning-through-play/>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ntroldand_unadvirtual_edu_co/IgC05FvDttI2QamTqdG2RXG6AX4Qxwn4kLvCOBtfPuAj6LU?e=JDIFWp