

**Aprender jugando: estrategias didácticas para fortalecer la comprensión en niños de grado
transición**

Nancy Milena Mahecha Perez

Asesor

Paola Ruiz Medina

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 el Liceo Pedagógico Nuestra Señora de la Sabiduría, trabajando con 8 (ocho) estudiantes del grado transición. El objetivo general fue fortalecer la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase mediante la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego. Se utilizó un enfoque cualitativo bajo el tipo de estudio investigación acción, en el que se puso en juego la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego como variable de estudio, reconociendo sus efectos en la motivación y la comprensión de los estudiantes como aspectos ontológicos del proceso de aprendizaje. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el uso del juego como estrategia pedagógica favorece significativamente la participación activa, el interés por el aprendizaje y la comprensión significativa de los contenidos, evidenciando una transformación positiva en la forma en que los estudiantes se relacionan con el proceso educativo.

Palabras clave: motivación, comprensión, juego, aprendizaje, estrategia..

Abstract

This document is the result of a formative research exercise developed as a degree requirement, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Liceo Pedagógico Nuestra Señora de la Sabiduría, working with eight (8) students from the transition grade. The general objective was to strengthen motivation and understanding of the content covered in class through the implementation of game-based teaching strategies. A qualitative approach was used under the action research model, in which the implementation of game-based teaching strategies was applied as the variable of study, recognizing their effects on students' motivation and understanding as ontological aspects of the learning process. Based on this research exercise, it was concluded that the use of games as a pedagogical strategy significantly enhances active participation, interest in learning, and meaningful understanding of content, demonstrating a positive transformation in the way students relate to the educational process.

Keywords: motivation, understanding, game, learning, strategy.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación.....	13
Objetivos.....	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos	15
Referentes Técnicos	20
Referentes Legales	21
Referentes Éticos	23
Herramientas y Métodos.....	25
Enfoque y Tipo de Estudio	25
Unidad de Análisis.....	26
Técnicas para la Recolección de Datos.....	26
Categorías para el Análisis de Datos	28
Resultados.....	30
Acercamiento de la Población a la Variable.....	30
Experimentación	31
Identificación de Variaciones	32

Análisis y Discusión	35
Conclusiones y Recomendaciones	40
Referencias Bibliográficas	43
Apéndices.....	45

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	43
--	----

Introducción

En el contexto educativo actual, se reconoce la importancia de implementar estrategias pedagógicas que favorezcan no solo la adquisición de conocimientos, sino también la motivación y el interés de los estudiantes por aprender. En los primeros niveles de escolaridad, especialmente en el grado transición, resulta fundamental emplear metodologías que respondan a las características propias de la infancia, donde el juego se convierte en una herramienta clave para el aprendizaje. En el caso del Liceo Pedagógico Nuestra Señora de la Sabiduría, institución en la cual se desarrolló este estudio, se identificó la necesidad de fortalecer los procesos de motivación y comprensión en los estudiantes del grado transición, quienes se encuentran en una etapa en la que el aprendizaje significativo depende en gran medida de experiencias lúdicas y participativas. En este sentido, las estrategias didácticas basadas en el juego han cobrado relevancia al promover ambientes de aprendizaje dinámicos, participativos y significativos, favoreciendo así el desarrollo integral de los estudiantes y su vínculo con el proceso educativo.

No obstante, en muchos contextos educativos aún predominan prácticas tradicionales que limitan la participación activa de los estudiantes y favorecen aprendizajes mecánicos. Esta situación genera una baja motivación y dificultades en la comprensión de los contenidos trabajados en clase. Diversos estudios han señalado que la incorporación del juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo tanto aspectos cognitivos como actitudinales (Vygotsky, 1978; Piaget, 1962). Asimismo, autores como Bruner (1984) destacan que el aprendizaje a través del juego permite a los niños explorar, experimentar y construir conocimientos de manera significativa. Por ello, surge la necesidad de investigar cómo las estrategias didácticas basadas en el juego pueden incidir en la motivación y la comprensión de los estudiantes en el aula.

En este marco, la presente investigación tiene como objetivo general fortalecer la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase mediante la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego en estudiantes de grado transición. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo bajo el tipo de estudio investigación acción, utilizando técnicas como la observación directa y el diario de campo para la recolección de información, y un análisis basado en categorías como la motivación y la comprensión, que permitieron interpretar los cambios generados a partir de la intervención pedagógica.

Como principal hallazgo, se evidenció que la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego favorece significativamente la participación activa, el interés por el aprendizaje y la comprensión de los contenidos trabajados significativa de los contenidos por parte de los estudiantes. Estos resultados muestran una transformación positiva en la forma en que los niños se relacionan con el proceso educativo. Se invita al lector a revisar el desarrollo completo del informe para comprender en profundidad el proceso investigativo y los resultados obtenidos.

Caracterización

El proyecto se desarrollará en el Liceo Pedagógico Nuestra Señora de la Sabiduría, institución privada ubicada en el barrio La Guaca, localidad de Puente Aranda, Bogotá D.C., Colombia. El colegio atiende aproximadamente a 200 estudiantes desde pre jardín hasta grado undécimo. Cuenta con dos bloques académicos organizados por niveles educativos y fundamenta su formación en principios católicos, con un enfoque pedagógico participativo y constructivista. La institución promueve una educación integral que articula la formación académica con el desarrollo de valores, liderazgo y participación comunitaria. El entorno corresponde a un contexto urbano, donde predominan familias trabajadoras que depositan en la institución la formación académica y ética de sus hijos.

La unidad de análisis corresponde al grado Transición, conformado por 12 niños y niñas con edades aproximadas entre los 5 y 6 años. El grupo se caracteriza por ser dinámico, participativo y curioso; sin embargo, se evidencian dificultades en la comprensión de los contenidos trabajados en clase cuando se implementan metodologías tradicionales, como el trabajo en guías. Algunos estudiantes presentan baja motivación frente a estas actividades, así como dificultad para mantener la atención durante periodos prolongados, lo que incide directamente en su proceso de aprendizaje. Asimismo, se observa una comprensión limitada de los contenidos trabajados en clase cuando estos se abordan de manera repetitiva o poco interactiva.

En contraste, se evidencia que los niños y niñas muestran mayor interés, participación y disposición al aprendizaje cuando se incorporan actividades lúdicas, juegos y dinámicas interactivas, lo que permite una mejor apropiación de los contenidos trabajados en clase. Estas características ponen en evidencia la necesidad de implementar estrategias didácticas

innovadoras y activas, basadas en el juego, que favorezcan tanto la motivación como la comprensión de dichos contenidos, respondiendo a los estilos y ritmos de aprendizaje del grupo.

De acuerdo con lo anterior, se identifican necesidades de fortalecimiento en habilidades comunicativas, pensamiento lógico y procesos iniciales de lectura y escritura, las cuales se ven directamente relacionadas con los niveles de motivación y comprensión de los estudiantes frente a los contenidos trabajados en clase. El paso de educación inicial hacia la educación básica primaria implica mayores exigencias en cuanto a atención, seguimiento de instrucciones y responsabilidad frente a las actividades escolares, lo que hace aún más necesario el uso de metodologías que mantengan el interés y faciliten el aprendizaje significativo.

Entre los factores contextuales que influyen en el aprendizaje se encuentran las dinámicas familiares, el nivel de compromiso en el acompañamiento de tareas y la disposición de materiales escolares. En algunos casos se evidencia escaso apoyo en casa y dificultades en el cumplimiento de responsabilidades académicas, lo cual puede incidir negativamente en la motivación de los estudiantes y en la comprensión de los contenidos trabajados en clase, debido a la falta de refuerzo y acompañamiento en los procesos de aprendizaje.

Esta situación hace necesario fortalecer e implementar estrategias pedagógicas innovadoras dentro del aula, especialmente basadas en el juego, que permitan compensar estas dificultades, promoviendo el interés, la participación activa y una mejor comprensión de los contenidos trabajados en clase, garantizando así oportunidades de aprendizaje más significativas para todos los estudiantes, independientemente de su contexto familiar. No obstante, la institución ofrece un ambiente seguro, recursos pedagógicos adecuados y espacios de participación para las familias, lo que se constituye como un factor protector en el desarrollo integral de los niños y niñas.

Planteamiento del Problema

En el grado transición del Liceo Pedagógico Nuestra Señora de la Sabiduría se evidencian desempeños en los niños acordes a su etapa de desarrollo, especialmente en el reconocimiento de normas básicas de convivencia, la expresión espontánea de ideas y la participación en actividades lúdicas. Los niños y niñas muestran curiosidad por su entorno, interés por interactuar con sus compañeros y disposición para aprender cuando las actividades implican juego, movimiento o exploración. Asimismo, se destacan avances en procesos iniciales de prelectura, conteo y reconocimiento de su entorno inmediato, lo cual refleja potencialidades significativas para fortalecer su aprendizaje integral. Estas características evidencian que el grupo responde de manera más favorable a experiencias pedagógicas activas y lúdicas, lo cual permite reconocer que la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase pueden fortalecerse cuando se implementan este tipo de estrategias. En este sentido, se hace pertinente potenciar el uso del juego como mediación pedagógica, con el fin de favorecer procesos de aprendizaje más significativos y acordes a las necesidades e intereses del grupo.

No obstante, al analizar la mediación pedagógica implementada en el aula, se observa el predominio de estrategias tradicionales centradas en actividades repetitivas, trabajo en guías impresas y momentos prolongados de trabajo en mesa. Si bien estas estrategias permiten cierto orden y cumplimiento de los contenidos trabajados en clase, en la práctica se evidencia que no siempre logran mantener la atención sostenida ni generar aprendizajes verdaderamente significativos, presentándose dispersión, baja participación, dificultad para comprender consignas, escaso interés y una respuesta más pasiva por parte de los estudiantes. En contraste, las actividades que incorporan dinámicas lúdicas y participativas favorecen mayores niveles de

motivación y una mejor comprensión de los contenidos trabajados en clase; sin embargo, estas no se desarrollan de manera sistemática ni estructurada dentro de la planificación pedagógica.

Ante esta situación, surge el interés por introducir como variable de mediación la implementación sistemática de estrategias didácticas innovadoras basadas en el juego pedagógico. Se parte de la hipótesis de que, al incorporar estas estrategias de manera intencionada y planificada, se favorecerá el aumento de la motivación, la participación activa y la comprensión de los contenidos trabajados en clase en los estudiantes de transición.

En consecuencia, la brecha identificada radica en que, aunque se reconoce que las estrategias didácticas innovadoras, especialmente aquellas basadas en el juego, favorecen el interés y la apropiación de los contenidos trabajados en clase, estas no se implementan de manera sistemática ni estructurada dentro del aula, predominando aún prácticas tradicionales. Esta situación limita el desarrollo de la motivación, la participación activa y la comprensión de dichos contenidos, afectando la construcción de aprendizajes significativos. Por ello, surge la necesidad de investigar cómo la implementación estructurada de metodologías innovadoras puede transformar la mediación pedagógica y potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas del grado transición, dando paso a la formulación de la pregunta de investigación.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase en los niños y niñas del grado transición del Liceo Pedagógico Nuestra Señora de la Sabiduría (Bogotá) a través de la implementación sistemática de estrategias didácticas basadas en el juego durante el primer trimestre del 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase en los niños y niñas del grado transición del Liceo Pedagógico Nuestra Señora de la Sabiduría (Bogotá) a través de la implementación sistemática de estrategias didácticas basadas en el juego durante el primer trimestre del 2026

Objetivos Específicos

Analizar la forma en que los niños y niñas del grado transición se relacionan con las estrategias didácticas basadas en el juego en el contexto del aula.

Movilizar la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase mediante la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego en los estudiantes del grado transición.

Identificar las variaciones en la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase en los niños y niñas después de la aplicación sistemática de las estrategias didácticas basadas en el juego

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Las estrategias didácticas basadas en el juego son un conjunto de acciones pedagógicas intencionadas que integran actividades lúdicas, participativas y dinámicas como medio para facilitar el aprendizaje en los estudiantes. Estas estrategias se fundamentan en el aprendizaje activo y significativo, reconociendo el juego como una herramienta clave en la educación inicial para promover la motivación, la participación y la interacción con los contenidos trabajados en clase. De acuerdo con Pyle (2018) y Bruner (1997), el aprendizaje basado en el juego permite que los niños construyan conocimientos a partir de la experiencia, la exploración y la interacción con su entorno, favoreciendo procesos de comprensión más significativos. En este sentido, su implementación permite que los niños y niñas construyan conocimientos a partir de la experiencia, la exploración y la relación con su entorno, favoreciendo la comprensión de los contenidos. De esta manera, las estrategias didácticas basadas en el juego se constituyen como una mediación pedagógica pertinente para responder a las necesidades e intereses de los estudiantes, fortaleciendo procesos de aprendizaje más significativos.

El juego pedagógico se entiende como una estrategia educativa que utiliza actividades lúdicas con una intención formativa, permitiendo que los niños aprendan mientras exploran, experimentan e interactúan con su entorno. En la educación inicial, el juego es considerado un elemento fundamental para el desarrollo infantil, ya que favorece procesos cognitivos, sociales y emocionales. Diversos estudios han demostrado que el aprendizaje basado en el juego facilita la participación activa de los estudiantes y mejora la comprensión de los contenidos abordados en el aula (Pyle, 2018). En este sentido, el uso del juego pedagógico no solo incrementa la motivación de los estudiantes al generar interés, disfrute y disposición hacia el aprendizaje, sino

que también fortalece la comprensión de los contenidos trabajados en clase, al permitir que estos sean abordados de manera experiencial, dinámica y significativa.

Asimismo, la motivación en el aprendizaje se refiere al interés y la disposición que muestran los estudiantes frente a las actividades educativas. Este aspecto influye directamente en la participación y en la comprensión de los contenidos trabajados en el aula. En la educación inicial, la motivación se fortalece cuando las actividades incorporan dinámicas lúdicas y participativas que despiertan la curiosidad de los niños (Carrillo-Ojeda et al., 2020).

Otro concepto relevante es el aprendizaje significativo, entendido como el proceso mediante el cual los estudiantes relacionan los nuevos conocimientos con sus experiencias previas, logrando una comprensión más profunda de los contenidos. Este enfoque plantea que el aprendizaje se fortalece cuando los estudiantes participan activamente en su proceso formativo y pueden construir el conocimiento a partir de la experiencia (Ausubel, 2002).

Finalmente, la comprensión de los contenidos trabajados en clase se entiende como la capacidad de los estudiantes para interpretar, asimilar y aplicar la información adquirida durante el proceso de aprendizaje. Esta no se limita a la memorización, sino que implica la construcción de significados a partir de la experiencia, la interacción y la reflexión. En este sentido, el docente actúa como mediador del aprendizaje, promoviendo estrategias que faciliten la participación activa de los estudiantes y favorezcan procesos de comprensión más profundos (Bruner, 1997). Asimismo, cuando estas estrategias se basan en el juego, se fortalece tanto la motivación como la comprensión, al permitir que los contenidos sean abordados de manera dinámica, significativa y contextualizada.

En relación con la presente investigación, estos conceptos permiten comprender la importancia de implementar estrategias didácticas basadas en el juego pedagógico, con el

propósito de fortalecer la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase en los estudiantes del grado transición.

Referentes Teóricos

Uno de los aportes más relevantes para comprender el aprendizaje en la infancia es el planteado por Jean Piaget, quien sostiene que el conocimiento se construye a partir de la interacción del niño con su entorno (Piaget, 1975). Desde su teoría del desarrollo cognitivo, el juego cumple una función fundamental, ya que permite que los niños exploren, experimenten y construyan significados. En este sentido, el juego no es solo una actividad recreativa, sino una forma de mediación pedagógica que facilita la comprensión de los contenidos trabajados en clase, al permitir que los estudiantes aprendan desde la acción y la experiencia. Asimismo, estas dinámicas favorecen la motivación al generar interés, participación y disposición hacia el aprendizaje. Por tanto, este planteamiento se relaciona con la presente investigación al sustentar el uso de estrategias didácticas basadas en el juego como medio para fortalecer tanto la motivación como la comprensión de los contenidos en los estudiantes.

Por su parte, Vygotsky (1978) plantea desde la teoría sociocultural que el aprendizaje se desarrolla mediante la interacción social y el acompañamiento de otros, especialmente a través de la mediación del docente. En este marco, el juego adquiere un valor pedagógico al convertirse en un espacio donde el docente puede guiar el aprendizaje dentro de la zona de desarrollo próximo. Como señala el autor, “lo que un niño puede hacer hoy con ayuda, mañana podrá hacerlo por sí mismo” (Vygotsky, 1978). Así, las estrategias didácticas basadas en el juego permiten mediar el aprendizaje, promoviendo la participación, la interacción y la comprensión progresiva de los contenidos trabajados en clase. Asimismo, este enfoque fortalece la motivación al involucrar activamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. En este sentido, este

planteamiento se articula con la presente investigación al fundamentar el papel del juego como mediación pedagógica para potenciar la motivación y la comprensión en el aula.

Desde la perspectiva del aprendizaje significativo, Ausubel (1983) afirma que el aprendizaje ocurre cuando los nuevos conocimientos se relacionan con los saberes previos. En este sentido, el juego facilita esta conexión, ya que permite que los niños vinculen los contenidos trabajados en clase con experiencias cercanas y significativas. Por tanto, las estrategias didácticas basadas en el juego actúan como mediación pedagógica al favorecer la comprensión, evitando aprendizajes memorísticos y promoviendo procesos más profundos. Asimismo, este proceso incrementa la motivación, ya que el estudiante encuentra sentido a lo que aprende. En consecuencia, este enfoque respalda la presente investigación al evidenciar cómo el juego contribuye al fortalecimiento de la motivación y la comprensión de los contenidos en el contexto educativo.

De igual manera, Bruner (1997) plantea que el aprendizaje es un proceso activo en el que el estudiante construye conocimiento a partir de la exploración y el descubrimiento. Desde esta perspectiva, el docente cumple un rol mediador al diseñar experiencias que estimulen la curiosidad. En relación con esta investigación, el juego se convierte en una estrategia didáctica que posibilita este aprendizaje, favoreciendo tanto la motivación como la comprensión de los contenidos trabajados en clase. Así, este planteamiento se vincula con la presente investigación al sustentar el uso del juego como herramienta para promover aprendizajes significativos y participativos.

Por otra parte, Montessori (1986) resalta la importancia de ambientes de aprendizaje que promuevan la autonomía, la exploración y la interacción con materiales. Este enfoque se articula con el uso del juego como mediación pedagógica, ya que permite que los niños aprendan

haciendo, manipulando y experimentando, lo cual fortalece la apropiación de los contenidos. Asimismo, estas dinámicas favorecen la motivación al permitir que el estudiante participe activamente en su proceso de aprendizaje. En este sentido, este enfoque se relaciona con la presente investigación al evidenciar la importancia de generar ambientes lúdicos que fortalezcan la motivación y la comprensión en la educación inicial.

En investigaciones más recientes, Pyle (2018) destaca que el aprendizaje basado en el juego favorece el desarrollo integral de los niños, incluyendo aspectos cognitivos, sociales y emocionales. Desde esta perspectiva, el juego no solo incrementa la motivación, sino que también mejora la participación y facilita la comprensión de los contenidos trabajados en clase, consolidándose como una estrategia pedagógica pertinente en educación inicial. Por tanto, este aporte sustenta directamente la presente investigación al evidenciar el impacto del juego en el fortalecimiento de la motivación y la comprensión en los estudiantes.

Asimismo, García-Herrera et al. (2020) señalan que la implementación de estrategias didácticas y metodologías activas contribuye a mejorar la motivación y el aprendizaje, al promover ambientes dinámicos donde los estudiantes participan de manera activa. En este sentido, las estrategias basadas en el juego funcionan como mediaciones pedagógicas que transforman el rol del estudiante de pasivo a protagonista en su proceso de aprendizaje, favoreciendo además la comprensión de los contenidos trabajados en clase. Por tanto, este planteamiento se articula con la presente investigación al sustentar el uso de estrategias didácticas basadas en el juego como medio para fortalecer la motivación y la comprensión en el aula.

Finalmente, estudios como los de Carrillo-Ojeda et al. (2020) evidencian que el uso de actividades lúdicas y participativas incrementa la motivación y mejora la disposición de los

estudiantes hacia el aprendizaje. Estos autores destacan que el juego favorece la comprensión al involucrar a los niños en experiencias significativas, lo que permite consolidar los contenidos trabajados en clase. En este sentido, este aporte se relaciona con la presente investigación al reafirmar la importancia del juego como estrategia didáctica para fortalecer tanto la motivación como la comprensión en los estudiantes del grado transición.

Referentes Técnicos

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia establece en los Lineamientos Pedagógicos para la Educación Inicial que el aprendizaje en la primera infancia debe desarrollarse a partir de experiencias significativas que integren el juego, la exploración, el arte y la literatura, reconocidos como actividades rectoras del desarrollo infantil (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2017). En este marco, el juego no solo se concibe como una actividad espontánea, sino como un recurso pedagógico que debe ser intencionado por el docente. En relación con esta investigación, estos lineamientos orientan la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego dentro del aula, como el diseño de actividades lúdicas estructuradas, el uso de rincones pedagógicos y dinámicas participativas que favorezcan la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase.

Asimismo, las Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar plantean la importancia de promover experiencias de aprendizaje activas, donde el estudiante participe de manera significativa en la construcción de su conocimiento (MEN, 2017). Desde esta perspectiva, el docente debe planificar situaciones pedagógicas que respondan a los intereses y necesidades de los niños. En este sentido, dichas orientaciones se concretan en la presente propuesta mediante la planificación sistemática de estrategias didácticas basadas en el juego, tales como actividades de exploración guiada, juegos de roles y aprendizaje por rincones, que

permiten fortalecer la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase a partir de la participación activa.

Por otra parte, la política pública de atención integral a la primera infancia, enmarcada en la estrategia “De Cero a Siempre” (Comisión Intersectorial para la Atención Integral de la Primera Infancia, 2013), reconoce al niño como sujeto activo de derechos y plantea la necesidad de ofrecer experiencias pedagógicas que favorezcan su desarrollo integral. En coherencia con esta política, el juego se constituye en una herramienta fundamental para garantizar procesos educativos pertinentes. En esta investigación, esto se traduce en el uso del juego como mediación pedagógica estructurada, que permite no solo promover la participación, sino también facilitar la comprensión de los contenidos trabajados en clase, respetando los ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

En el ámbito internacional, La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019) resalta la importancia de metodologías centradas en el estudiante, basadas en la participación activa y el aprendizaje a través de la experiencia. Estas orientaciones respaldan la necesidad de transformar las prácticas tradicionales en el aula hacia enfoques más dinámicos. En este sentido, la implementación de estrategias didácticas innovadoras basadas en el juego responde a dichas recomendaciones, al propiciar ambientes de aprendizaje donde los estudiantes interactúan, experimentan y construyen conocimientos, favoreciendo tanto la motivación como la comprensión de los contenidos trabajados en clase.

Referentes Legales

El presente proyecto de investigación se sustenta en diferentes disposiciones legales que orientan la educación inicial en Colombia, las cuales reconocen la importancia del desarrollo

integral de los niños y la implementación de estrategias pedagógicas acordes a sus características y necesidades.

En primer lugar, la Ley 115 de 1994 establece los lineamientos generales del sistema educativo colombiano. En su artículo 15, define la educación preescolar como aquella orientada al desarrollo integral de los niños en sus dimensiones física, cognitiva, afectiva, social y espiritual, reconociendo la importancia de generar experiencias significativas de aprendizaje. En este sentido, el uso de estrategias didácticas basadas en el juego se articula con este propósito, al favorecer la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase desde una perspectiva integral.

De igual manera, el Decreto 2247 de 1997 reglamenta el nivel de educación preescolar y establece normas específicas para su organización y desarrollo. Este decreto resalta la importancia del juego, la exploración del medio y la participación activa como ejes fundamentales del aprendizaje en la primera infancia. Así, el juego se reconoce como una estrategia pedagógica esencial que permite a los niños construir conocimientos a partir de la experiencia, fortaleciendo tanto la motivación como la comprensión de los contenidos, lo cual se relaciona directamente con el propósito de esta investigación.

Asimismo, los Lineamientos Curriculares de Preescolar propuestos por el Ministerio de Educación Nacional orientan las prácticas pedagógicas hacia el desarrollo de competencias a través de experiencias significativas. Estos lineamientos destacan el papel del juego como una actividad fundamental en el aprendizaje infantil, al permitir la interacción, la exploración y la construcción de conocimientos en contextos significativos. En este sentido, las estrategias didácticas basadas en el juego contribuyen a generar ambientes de aprendizaje que favorecen la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase.

Por su parte, el Documento 20 Educación Inicial resalta la importancia de promover prácticas pedagógicas centradas en el niño, reconociendo el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio como actividades rectoras en la educación inicial. Estas orientaciones fortalecen la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego, al reconocerlas como mediaciones pedagógicas que potencian la participación activa, la motivación y la comprensión en los procesos de aprendizaje.

Finalmente, las Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar del Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2017) plantean la importancia de promover experiencias de aprendizaje activas, significativas y acordes a los intereses de los niños. Estas orientaciones respaldan la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego como una forma de fortalecer la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase, en coherencia con los objetivos de la presente investigación.

Referentes Éticos

En este contexto, la investigación contará con el conocimiento y la autorización de la docente responsable del grupo y de la institución educativa donde se llevará a cabo el estudio. Asimismo, se solicitará el consentimiento informado a los padres de familia o acudientes, en el cual se explicarán los objetivos de la investigación, las actividades a desarrollar y el uso de la información recolectada, garantizando su participación voluntaria. De igual manera, se procurará el asentimiento de los niños y niñas, respetando su disposición para participar en las actividades propuestas. De esta manera, las actividades propuestas se integrarán al proceso pedagógico del aula, procurando que las estrategias implementadas contribuyan al fortalecimiento del aprendizaje y la participación de los estudiantes.

De igual forma, se tendrá en cuenta el manejo responsable de la información obtenida durante el proceso investigativo. Los datos recolectados serán utilizados únicamente con fines académicos y se evitará divulgar información que permita identificar a los estudiantes participantes. Con ello se busca preservar la confidencialidad y el respeto por la privacidad de los niños y niñas involucrados en la investigación.

Por otra parte, las actividades que se implementarán dentro del aula estarán orientadas a fortalecer la motivación y la comprensión de los temas de clase mediante estrategias didácticas basadas en el juego. Estas acciones se desarrollarán dentro de las dinámicas habituales del proceso educativo, procurando que las experiencias pedagógicas generen beneficios para el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Finalmente, el desarrollo de esta investigación se fundamenta en principios éticos orientados al respeto y la protección de los participantes en estudios con seres humanos, los cuales han sido establecidos en documentos internacionales como el Informe Belmont (The National Commission for the Protection of Human Subjects of Biomedical and Behavioral Research, 1979).

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El proyecto se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, ya que busca comprender cómo los niños y niñas del grado transición experimentan, interpretan y responden a la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego dentro del aula. Este enfoque permite analizar la realidad educativa a partir de comportamientos observables, interacciones y niveles de participación, profundizando en aspectos como la motivación y la comprensión de los contenidos. De acuerdo con Hernández Sampieri (2014), el enfoque cualitativo se orienta a interpretar los fenómenos en su contexto natural, priorizando la comprensión de significados y experiencias de los participantes.

Asimismo, el estudio se enmarca en la investigación acción, entendida como un proceso cíclico que integra la observación, la planificación, la acción y la reflexión sobre la práctica pedagógica. Según Lewin (1946), este tipo de investigación busca no solo comprender una realidad, sino transformarla mediante la intervención directa en el contexto. En este caso, se implementa estrategias didácticas basadas en el juego, analizando sus efectos en el aula y realizando ajustes continuos que favorecen la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase.

En coherencia con los objetivos del estudio, se adopta un diseño pre-post, el cual permite identificar cambios en la comprensión de contenidos vistos en clase antes y después de la implementación de la intervención pedagógica. En una primera fase (pre), se realiza un diagnóstico inicial mediante la observación del comportamiento de los estudiantes frente a metodologías tradicionales, identificando aspectos como la dispersión, la baja participación y las dificultades en la comprensión de consignas. Posteriormente, en la fase de intervención (post), se

implementan estrategias didácticas basadas en el juego, como actividades lúdicas estructuradas, juegos de roles y dinámicas participativas, con el propósito de fortalecer el aprendizaje.

Finalmente, se lleva a cabo un proceso de comparación cualitativa entre ambos momentos (pre y post), lo que permite evidenciar transformaciones en las dinámicas del aula, tales como la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase, enfocándose en este último. Este diseño resulta pertinente, ya que permite valorar el impacto de la intervención pedagógica dentro del contexto real del aula y orientar la toma de decisiones para el mejoramiento de la práctica educativa.

Unidad de Análisis

8 Niños y niñas del grado transición del Liceo Pedagógico Nuestra Señora de la Sabiduría (Bogotá).

Técnicas para la Recolección de Datos

En coherencia con la metodología de investigación acción desde un enfoque cualitativo con diseño pre- post, la recolección de información se organiza en tres momentos: antes, durante y después de la intervención pedagógica, con el fin de identificar variaciones en la motivación y la comprensión de los estudiantes.

Momento pre (diagnóstico inicial), que responde a lo planteado en el objetivo específico 1: Se empleará la observación directa como técnica principal, con el propósito de explorar cómo los niños y niñas del grado transición responden a las prácticas pedagógicas habituales del aula antes de la implementación de la estrategia didáctica basada en el juego. Como instrumento, se utilizará un diario de campo, en el cual se registrarán aspectos como la atención, la participación (como indicador de la motivación), la comprensión de consignas y el nivel de interés de los estudiantes. Asimismo, se realizarán conversaciones guiadas con los niños, adaptadas a su nivel,

para explorar sus percepciones frente a las actividades desarrolladas en clase y su disposición hacia el aprendizaje. Este momento permitirá establecer una línea base para comparar los cambios generados tras la intervención pedagógica.

Momento durante (implementación de la estrategia pedagógica) que responde al objetivo específico 2: En esta fase se desarrollará la aplicación sistemática de estrategias didácticas basadas en el juego dentro del aula, tales como actividades lúdicas estructuradas, juegos de roles y dinámicas participativas orientadas al fortalecimiento de la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase. Durante este proceso se empleará la observación directa como técnica principal y el diario de campo como instrumento de registro, con el fin de documentar cambios progresivos en la motivación, la participación y la comprensión de los estudiantes. Como apoyo, se utilizarán registros audiovisuales (fotografías o videos), previamente autorizados mediante consentimiento informado, que permitirán evidenciar las interacciones y el nivel de involucramiento de los estudiantes en las actividades propuestas.

Momento post (valoración de resultados): En esta fase, se aplicarán entrevistas de percepción adaptadas a los niños, con el fin de identificar cambios en su motivación y comprensión de los contenidos trabajados en clase después de la implementación de las estrategias didácticas basadas en el juego. De igual manera, se utilizará una rúbrica de observación que permitirá valorar aspectos como la atención, la participación y la comprensión de los contenidos trabajados. Finalmente, se realizará un análisis comparativo de los registros del diario de campo (pre y post), lo que permitirá evidenciar las transformaciones generadas a partir de la implementación de las estrategias didácticas.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías de análisis se definieron en coherencia con el enfoque cualitativo del estudio y con el objetivo de comprender los efectos de la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego en el aula. Estas categorías orientaron tanto la recolección como la interpretación de la información, permitiendo establecer comparaciones entre el momento inicial y posterior a la intervención pedagógica.

La motivación se entiende como el interés, la disposición y la participación voluntaria que muestran los estudiantes frente a las actividades propuestas, especialmente aquellas mediadas por el juego. Esta categoría se analizó a partir de indicadores como la atención sostenida, la participación activa, el entusiasmo, la interacción con los compañeros y el disfrute durante el desarrollo de las actividades. La información se obtuvo principalmente a través del diario de observación y el registro del comportamiento de los estudiantes antes y durante la implementación de la estrategia lúdica, lo que permitió evidenciar variaciones en su actitud frente al aprendizaje.

La comprensión de los contenidos hace referencia a la capacidad de los estudiantes para entender, relacionar y aplicar los contenidos trabajados en clase. En este estudio, la secuencia numérica se asumió como contexto de aplicación para analizar esta categoría. Se consideraron como indicadores la resolución de actividades, la identificación de patrones, la explicación de ideas y la corrección de errores. Estas evidencias fueron recogidas mediante la observación directa y el análisis del desempeño de los estudiantes en las actividades propuestas, permitiendo comparar el nivel de comprensión antes y después de la implementación de la estrategia basada en el juego.

Por su parte, la participación activa se asume como un indicador observable de la motivación, en tanto refleja el nivel de involucramiento de los estudiantes en las actividades pedagógicas. Esta se evidenció a través de la interacción, el trabajo en grupo, la iniciativa y la disposición para participar en las actividades lúdicas. Su análisis permitió establecer la relación entre el uso del juego como estrategia didáctica y el incremento en la motivación de los estudiantes.

En conjunto, estas categorías se articularon con los instrumentos de recolección de información y con el análisis comparativo entre la fase inicial y la fase de intervención, permitiendo interpretar de manera más precisa las transformaciones observadas en los estudiantes. De este modo, se consolidan como referentes analíticos que sustentan los resultados del estudio y las conclusiones derivadas del proceso investigativo.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

En la fase inicial, en coherencia con el objetivo específico 1, se analizó la forma en que los estudiantes se relacionaban tanto con las actividades tradicionales como con la introducción de estrategias didácticas basadas en el juego. A partir de la observación directa, se evidenció que, frente a actividades convencionales, la mayoría de los estudiantes presentaban una participación pasiva, caracterizada por dificultad para mantener la atención sostenida, constante necesidad de orientación por parte del docente y baja interacción con sus compañeros.

En un grupo de 8 estudiantes, al menos 5 mostraban dependencia del docente para iniciar o continuar las actividades, mientras que solo 3 participaban de manera más autónoma.

Asimismo, se observaron momentos de distracción frecuentes y poco interés por las dinámicas tradicionales, lo que limitaba su involucramiento en el proceso de aprendizaje.

Sin embargo, al introducir elementos lúdicos como juegos dirigidos, dinámicas grupales y actividades con reglas simples, se evidenció un cambio significativo en su disposición. Los estudiantes mostraron mayor entusiasmo, incremento en la participación activa, mejor interacción entre pares y mayor disposición para seguir instrucciones.

Además, se observó que lograban mantener la atención por más tiempo y asumir roles más autónomos dentro de las actividades propuestas. Estos hallazgos permitieron reconocer que las estrategias didácticas basadas en el juego generan un impacto positivo en la motivación y en la forma en que los estudiantes se vinculan con el proceso de aprendizaje, evidenciando una relación directa entre la implementación de actividades lúdicas y el aumento en su participación e interés.

En relación con la categoría de motivación, se observó una disposición variable frente al aprendizaje: mientras algunos estudiantes participaban activamente, otros requerían estímulos constantes para involucrarse en la actividad. Esto sugiere que las estrategias tradicionales no lograban captar de manera uniforme el interés del grupo.

Respecto a la categoría de comprensión, se evidenció que los estudiantes manejaban la secuencia numérica de forma mecánica, presentando dificultades al aplicarla en ejercicios prácticos o al identificar patrones. De manera más específica, se observaron confusiones frecuentes en números intermedios, errores en la continuidad de la secuencia como omisiones o repeticiones de números y dificultades para completar series numéricas propuestas. Asimismo, algunos estudiantes requerían apoyo constante del docente para avanzar en las actividades, lo que evidenciaba una comprensión limitada más allá de la memorización. Esta situación, registrada en los diarios de observación, permitió identificar la necesidad de implementar estrategias didácticas basadas en el juego que favorecieran una comprensión más significativa.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, en coherencia con el objetivo específico 2, se implementó una estrategia didáctica basada en el juego, mediante el uso de material manipulativo (trenes numéricos y torres con tapas), lo cual permitió analizar no solo los resultados, sino también el proceso de aplicación de la estrategia en el aula.

En relación con la implementación, se evidenció que el uso del juego favoreció la interacción con el material, la participación activa y la dinámica grupal. Los estudiantes respondieron de manera positiva a la estrategia lúdica, mostrando mayor disposición para involucrarse en la actividad, colaborar con sus compañeros y mantenerse en la tarea.

En relación con la categoría de motivación, los registros del diario de observación evidenciaron un aumento significativo en el interés, la participación y el entusiasmo de los estudiantes. Expresiones como “es divertido” y la permanencia activa en la actividad reflejan una respuesta favorable frente a la estrategia didáctica basada en el juego.

En cuanto a la categoría de comprensión, se observó que los estudiantes lograron completar secuencias numéricas de manera más acertada, identificar errores y corregirlos de forma autónoma. Asimismo, la interacción con el material y el trabajo colaborativo favorecieron la construcción colectiva del conocimiento, evidenciando una comprensión más dinámica en comparación con la fase inicial.

Estos resultados permiten inferir que la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego no solo impacta positivamente la motivación, sino que también facilita procesos de comprensión más significativos, al promover la participación activa, la interacción y el aprendizaje colaborativo.

Identificación de Variaciones

Tras la implementación de la estrategia didáctica basada en el juego, se evidenciaron cambios significativos en la actitud y el desempeño de los estudiantes, los cuales fueron registrados en el diario de campo y a través de la observación directa, permitiendo establecer una comparación con la fase inicial. Mientras que en el momento inicial se observaba una participación pasiva, baja motivación, dificultad para mantener la atención y alta dependencia del docente, en la fase posterior los estudiantes mostraron mayor disposición frente a las actividades, incremento en la participación activa, mayor interacción con sus compañeros y una actitud más autónoma durante el desarrollo de las dinámicas. Asimismo, se evidenció que, a diferencia del manejo mecánico de los contenidos en la fase inicial, los estudiantes lograron una mejor

comprensión al aplicar los conocimientos en actividades lúdicas, mostrando mayor seguridad en sus respuestas y capacidad para resolver situaciones propuestas dentro del juego.

En relación con la categoría de motivación, los registros del diario de campo evidenciaron un aumento en la participación voluntaria, la disposición hacia la actividad y el entusiasmo de los estudiantes. A diferencia del momento inicial, se observó una menor necesidad de intervención del docente para mantener la atención, así como una mayor interacción grupal y colaboración entre compañeros. Estas transformaciones también se reflejaron en expresiones verbales como el deseo de continuar jugando y preguntas sobre la repetición de la actividad, lo que da cuenta de una actitud positiva frente al aprendizaje.

En cuanto a la categoría de comprensión, se identificó una mejora en el desempeño de los estudiantes no solo en relación con la secuencia numérica, sino también en la comprensión de las consignas, el desarrollo de las actividades y los procedimientos propuestos. Según los registros de observación, se evidenció una disminución en los errores al completar las secuencias, una mayor rapidez en la resolución de los ejercicios y una mejor identificación de números intermedios. Asimismo, los estudiantes mostraron mayor claridad al interpretar las instrucciones de las actividades lúdicas, logrando ejecutarlas con menor apoyo del docente. Se observó también una comprensión mediada por la interacción con sus compañeros, en la que, a través del trabajo en grupo, lograban corregir errores, compartir estrategias y construir soluciones de manera conjunta. Según los registros de observación, se evidenció una disminución en los errores al completar las secuencias, una mayor rapidez en la resolución de los ejercicios y una mejor identificación de números intermedios. Asimismo, los estudiantes mostraron mayor autonomía para corregir sus errores y resolver las actividades, en comparación con la fase inicial donde predominaba una comprensión mecánica.

En términos generales, estos hallazgos evidencian una transformación en la forma en que los estudiantes se relacionan con el aprendizaje, pasando de una participación limitada y una comprensión mecánica a una participación activa y una comprensión más significativa. Este cambio se encuentra directamente asociado a la implementación de la estrategia didáctica basada en el juego, la cual actuó como mediación pedagógica al favorecer el incremento de la motivación a través de actividades lúdicas, promover la participación activa mediante dinámicas interactivas y facilitar la comprensión de los contenidos a partir de experiencias significativas. De esta manera, el juego no solo funcionó como una herramienta didáctica, sino como un elemento mediador que permitió a los estudiantes involucrarse de manera más autónoma, comprender las consignas con mayor claridad y construir aprendizajes en interacción con sus compañeros.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian avances significativos en la motivación y la comprensión de los estudiantes, en coherencia con el objetivo general planteado. El análisis se centra en comprender cómo la implementación sistemática de estrategias didácticas basadas en el juego influyó en la forma en que los estudiantes se relacionan con el proceso de aprendizaje. En este sentido, si bien la secuencia numérica del 0 al 100 constituyó el contenido trabajado durante la intervención, el interés investigativo se orientó a analizar los cambios en la motivación, la participación y la comprensión de los estudiantes, entendidos como aspectos ontológicos del aprendizaje. De esta manera, se buscó evidenciar cómo la mediación lúdica favoreció no solo el acercamiento al conocimiento matemático, sino también la construcción de aprendizajes más significativos.

En cuanto al acercamiento inicial de la población a la variable, se observó que los estudiantes presentaban una participación limitada frente a las actividades tradicionales, evidenciada en dificultades para mantener la atención sostenida, baja interacción con sus compañeros y una marcada dependencia del docente para iniciar y desarrollar las tareas propuestas. Asimismo, se identificó que algunos estudiantes mostraban desinterés ante las dinámicas convencionales, lo que afectaba su involucramiento en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, al anticipar o introducir elementos lúdicos dentro de las actividades, se evidenció un cambio en la disposición de varios estudiantes, quienes manifestaron mayor interés, entusiasmo y disposición para participar. Este comportamiento permitió reconocer, desde la fase inicial, que el juego generaba una respuesta positiva en los estudiantes, constituyéndose en un elemento clave para favorecer su motivación e interacción dentro del aula.

Durante la fase de experimentación, la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego generó transformaciones significativas en la motivación, la participación y la comprensión de los estudiantes frente a las actividades propuestas. Este impacto se evidenció en la medida en que las dinámicas lúdicas favorecieron un ambiente de aprendizaje más activo, en el cual los estudiantes se involucraban de manera voluntaria, mostraban mayor interés por las actividades y sostenían la atención por períodos más prolongados. Este cambio ocurrió debido a que el juego actuó como una mediación pedagógica que permitió a los estudiantes aprender desde la experiencia, la interacción y la exploración, facilitando la comprensión de las consignas, los procedimientos y los contenidos trabajados en clase. En este sentido, se observó que los estudiantes no solo ejecutaban las actividades, sino que lograban comprenderlas, resolverlas con mayor autonomía y apoyarse en sus compañeros para construir respuestas, lo que evidencia un tránsito hacia aprendizajes más significativos. Estos resultados se relacionan con los planteamientos de autores como Vygotsky (1978), quien destaca el papel de la interacción social en el aprendizaje, y Bruner (1984), quien reconoce el juego como un medio fundamental para la construcción del conocimiento. De esta manera, se confirma la pertinencia de las estrategias lúdicas como mediadoras del aprendizaje, al favorecer no solo la adquisición de contenidos, sino el desarrollo de procesos de comprensión, motivación y participación activa en el aula.

Respecto a los cambios en el aspecto ontológico relacionado con la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase, se evidenció, según los registros del diario de campo y la observación directa, una transformación en la actitud de los estudiantes después de la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego. Inicialmente, algunos estudiantes mostraban inseguridad o desinterés frente a las actividades propuestas; sin embargo, tras la intervención, los registros evidenciaron mayor confianza, disposición para participar y

autonomía en la resolución de las actividades. Por ejemplo, en las actividades finales varios estudiantes lograron completar las tareas de manera independiente y colaborar activamente con sus compañeros, lo que refleja avances en su motivación y en la comprensión de los contenidos trabajados mediante la mediación pedagógica del juego.

Al comparar estos hallazgos con estudios previos, se encuentra coincidencia con investigaciones que resaltan el papel del juego como mediación pedagógica en el fortalecimiento de la motivación, la participación activa y la comprensión de los contenidos trabajados en el aula. En este estudio, al igual que en los planteamientos de Vygotsky (1978) y Bruner (1984), se evidenció que la interacción, la exploración y el carácter lúdico de las actividades favorecen la construcción de aprendizajes significativos, incrementando el interés de los estudiantes y su disposición para involucrarse en el proceso educativo. No obstante, se identificaron algunas diferencias relacionadas con el nivel de autonomía alcanzado por los estudiantes y el ritmo de apropiación de las actividades. Mientras que algunos lograron desenvolverse de manera independiente y participar activamente, otros continuaron requiriendo acompañamiento del docente, lo que sugiere que la mediación lúdica no impacta de manera homogénea a todos los estudiantes. Estas diferencias pueden atribuirse a factores como las características individuales, el tiempo limitado de la intervención y el contexto específico del grupo, lo que influye en el alcance de los resultados. En este sentido, se reconoce que, aunque el juego constituye una estrategia efectiva para fortalecer la motivación y la comprensión, su implementación requiere continuidad y adaptación a las particularidades de los estudiantes para potenciar sus efectos en el proceso de aprendizaje.

Entre las limitaciones del estudio se destacan el tiempo reducido de la intervención y el tamaño de la muestra, lo cual incidió directamente en el análisis de la motivación y la

comprensión de los estudiantes. El tiempo limitado restringió la posibilidad de observar cambios sostenidos y de consolidar aprendizajes a largo plazo, así como la aplicación de un mayor número de actividades lúdicas que permitieran evidenciar con más profundidad el impacto de la estrategia. Por su parte, el tamaño de la muestra y las características del grupo dificultaron la comparación de avances y la identificación de patrones más amplios en estos procesos. Además, factores como el ritmo de aprendizaje y el contexto influyeron en respuestas diversas frente a la intervención. Por ello, se recomienda ampliar el tiempo, la muestra y los momentos de observación en futuras investigaciones.

En cuanto a las implicaciones prácticas, los resultados obtenidos en el grado transición del Liceo Pedagógico Nuestra Señora de la Sabiduría evidencian que la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego en educación inicial favorece significativamente la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase. A partir de esto, se sugiere que el docente incorpore de manera intencional y sistemática actividades lúdicas en su planeación, como juegos con reglas, dinámicas grupales y actividades interactivas que promuevan la participación y el trabajo colaborativo. Estas estrategias permiten mejorar la comprensión de consignas y procedimientos, así como fortalecer la motivación mediante la interacción y la exploración. De este modo, el juego se consolida como una mediación pedagógica que contribuye a generar ambientes de aprendizaje más activos, significativos y acordes a las características de los estudiantes en esta etapa.

En síntesis, la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego favoreció significativamente la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase, evidenciando transformaciones positivas en la forma en que los estudiantes se relacionan con el proceso de aprendizaje. Desde el aspecto ontológico, se observó un tránsito de una participación

limitada y una comprensión mecánica hacia una mayor disposición, autonomía y construcción de aprendizajes significativos mediada por el juego. A partir de estos resultados, surgen nuevas posibilidades de investigación orientadas a analizar el impacto de estas estrategias en otros contenidos curriculares, diferentes áreas del conocimiento y diversos niveles educativos, así como explorar nuevas formas de mediación pedagógica que continúen fortaleciendo la motivación y la comprensión en el aula.

Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados de la investigación evidencian que las implementaciones de estrategias didácticas basadas en el juego contribuyen al fortalecimiento de la motivación y la comprensión de los contenidos trabajados en clase. En relación con los objetivos planteados, se logró identificar que, en la fase inicial, los estudiantes presentaban una participación variable y una comprensión principalmente mecánica; sin embargo, tras la intervención pedagógica, se observó un aumento en el interés, la participación activa y una mejor apropiación de los contenidos. Estos hallazgos responden a la pregunta de investigación al demostrar que el uso del juego como estrategia didáctica incide positivamente en la forma en que los estudiantes se relacionan con el aprendizaje.

En cuanto al aspecto ontológico, la investigación permitió evidenciar cambios en la motivación y comprensión, reconociendo que su motivación y nivel de comprensión no dependen únicamente del contenido, sino de la forma en que este se presenta. Se evidenció que, al incorporar el juego como mediador pedagógico, se transforma la dinámica del aula, favoreciendo una mayor interacción, participación y construcción colectiva del conocimiento. Esto representa un avance en la comprensión de la unidad de análisis, al evidenciar que los estudiantes responden de manera más significativa a estrategias que involucran lo lúdico y lo participativo.

La variable implementada, correspondiente al uso de estrategias didácticas basadas en el juego, tuvo un impacto positivo en la población de estudio, especialmente en el fortalecimiento de la motivación y la comprensión. Entre los principales logros se destacan el aumento del entusiasmo, la participación activa, el trabajo colaborativo y la mejora en la resolución de actividades. No obstante, se identificó que algunos estudiantes aún requieren acompañamiento

adicional, lo que sugiere que, aunque la estrategia es efectiva, debe complementarse con otras acciones pedagógicas que atiendan las diferencias individuales en el aprendizaje

Los resultados de este estudio aportan a la comprensión del papel del juego como estrategia didáctica en contextos de educación inicial, específicamente en el grado transición del Liceo Pedagógico Nuestra Señora de la Sabiduría, reafirmando su importancia en el fortalecimiento de la motivación, la comprensión y los procesos de enseñanza y aprendizaje. A nivel metodológico, se destaca la articulación entre categorías de análisis, instrumentos de recolección de información y el análisis comparativo, lo cual permite una interpretación más clara de los resultados. Asimismo, esta investigación puede servir como referente para futuros estudios interesados en explorar el impacto de estrategias didácticas basadas en el juego en diferentes áreas del conocimiento o niveles educativos.

Se recomienda a los docentes incorporar de manera sistemática estrategias didácticas basadas en el juego dentro de sus prácticas pedagógicas, con el fin de fortalecer la motivación y la comprensión de los estudiantes. Asimismo, es importante diseñar actividades lúdicas que promuevan la participación activa, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas, adaptándolas a las características y necesidades del grupo. En el contexto específico del aula, se sugiere continuar utilizando materiales manipulativos y dinámicas que faciliten el aprendizaje significativo de los contenidos

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el análisis incorporando nuevas variables como el desarrollo de habilidades socioemocionales, la autonomía en el aprendizaje o el impacto a largo plazo de las estrategias lúdicas. De igual manera, sería pertinente fortalecer el diseño metodológico mediante la inclusión de otros instrumentos de recolección de información, como

entrevistas o encuestas, que permitan obtener una visión más amplia del fenómeno estudiado y complementar los hallazgos obtenidos a partir de la observación.

Referencias Bibliográficas

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*.

Paidós.

Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Visor.

Carrillo-Ojeda, M., García-Herrera, D., Ávila-Mediavilla, C., & Erazo-Álvarez, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño. *Revista Koinonía*.

Comisión Intersectorial para la Atención Integral de la Primera Infancia. (2013). *Estrategia de atención integral a la primera infancia: De Cero a Siempre*.

<https://www.deceroasiempre.gov.co>

Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994. Ley General de Educación*.

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

García-Herrera, D., Ávila-Mediavilla, C., & Erazo-Álvarez, J. (2020). Estrategias didácticas innovadoras en la educación inicial. *Polo del Conocimiento*.

<https://polodelconocimiento.com>

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial en Colombia*.

<https://www.mineducacion.gov.co>

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

<https://www.mineducacion.gov.co>

Pyle, A. (2018). *Play-based learning in early childhood education*. Springer.

UNESCO. (2019). *Educación para el desarrollo sostenible y aprendizaje activo*.

<https://unesdoc.unesco.org>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

[https://drive.google.com/drive/folders/1K7DLc1BMnpJ0xJth--
xtVI_QrDcdG_V?usp=drive_link](https://drive.google.com/drive/folders/1K7DLc1BMnpJ0xJth--xtVI_QrDcdG_V?usp=drive_link)