

El juego como estrategia pedagógica innovadora en la educación primaria para fortalecer el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños en el grado primero

Karen Ordoñez Ortegón

Asesor:

Anyi Marcela Rodríguez Torres

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2026

Resumen

Este trabajo se desarrolla para dar un avistamiento más profundo al proceso educativo y formativo de grado primero con énfasis en el aprendizaje dinámico interactivo, permitiendo una reflexión profunda sobre la práctica pedagógica y el papel de la investigación en la educación infantil. El estudio se realizó en la institución *Mi Nuevo Hogar*, ubicado en el municipio de Soacha, Cundinamarca, con la participación de doce niños y niñas del grado primero. El objetivo general fue construir una nueva estrategia para llamar la atención en los procesos formativos mediante el uso del juego como estrategia pedagógica, bajo un enfoque cualitativo y de investigación-acción pedagógica, que buscó transformar las prácticas educativas a través de la reflexión, la observación y la participación. La investigación centró su análisis en la variable del juego como estrategia de mediación, reconociendo sus efectos en la atención y comprensión de aprendizaje, la motivación y el desarrollo integral de los niños y niñas en sus dimensiones cognitivas, emocionales y sociales. Durante la implementación de la propuesta se diseñaron y aplicaron diversas actividades lúdicas intencionadas, lo que permitió observar cambios significativos en el comportamiento, la concentración y la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje. Los niños demostraron mayor interés, participación y autonomía, mientras que las docentes reconocieron el valor del juego como una herramienta esencial para promover el aprendizaje significativo y fortalecer la interacción en el aula. Asimismo, se evidenció un proceso participativo y alegre, donde cada experiencia fortaleció los vínculos afectivos, la comunicación y la confianza entre los niños y las docentes.

Palabras clave: juego, atención, estrategia pedagógica, motivación y desarrollo integral.

Abstract

This document is the result of a formative research project developed as a graduation option, which allowed for indepth reflection on pedagogical practice and the role of research in early childhood education. The study was conducted at the "Mi Nuevo Hogar" school, located in the municipality of Soacha, court of Cundinamarca, with the participation of twelve first-grade boys and girls. The overall objective was to enhance attention in learning processes through the use of play as a pedagogical strategy, under a qualitative and action research approach, which sought to transform educational practices through reflection, observation, and active participation. The research focused its analysis on the variable of play asa mediating strategy, recognizing its effects on attention, motivation, and the holistic development of children in their cognitive, emotional, and social dimensions. During the implementation of the proposal, various intentional play activities were designed and applied, which allowed for the observation of significant changes in the students' behavior, concentration, and disposition toward learning. The children demonstrated greater interest, participation, and autonomy, while the teachers recognized the value of play as an essential tool for promoting meaningful learning and strengthening classroom interaction. Furthermore, a participatory and joyful process was evident, where each experience strengthened emotional bonds, communication, and trust between the children and teachers.

Keywords. Multimodality, english, reading comprehension, ontology, autonomy.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
Marcos de Referencia	14
Referentes Conceptuales	14
Referentes Teóricos	15
Referentes Técnicos	15
Referentes Éticos	16
Herramientas y Métodos	18
Enfoque y Tipo de Estudio	18
Unidad de Análisis	18
Técnicas para la Recolección de Datos	18
Categorías para el Análisis de Datos	19
Resultados	20
Acercamiento de la Población a la Variable	20
Experimentación	20
Identificación de Variaciones	20

Análisis y Discusión	22
Conclusiones y Recomendaciones.....	24
Referencias Bibliográficas	25
Apéndices.....	26

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	24
--	----

Introducción

El juego es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza durante los primeros años de la etapa del desarrollo infantil. Es por ello por lo que en la institución *Mi Nuevo Hogar*, ubicada en el municipio de Soacha, Cundinamarca, y bajo las orientaciones de la metodología de Reggio Emilia, se reconoce que el niño adquiere conocimientos mediante la lúdica. Esta dinamización fomenta la curiosidad e imaginación, las cuales hacen parte de las interacciones diarias de los estudiantes y contribuyen a la exploración del medio, el desarrollo de la creatividad y el trabajo en equipo. Además, fomenta procesos de atención sostenida para lograr objetivos pedagógicos que no solo permiten un aprendizaje significativo, sino que se integran en los propósitos esenciales que el docente desea alcanzar. Cabe resaltar que, si bien para el educador es un reto constante crear estrategias pedagógicas alternativas, también resulta una satisfacción realizar procesos de estudio como el aquí presente, puesto que no solo brinda una educación de calidad, sino que promueve en los demás maestros la implementación de estrategias transformadoras en otros grados de la institución educativa.

De acuerdo con las observaciones realizadas en el grado primero de la institución *Mi Nuevo Hogar*, se identificó que, aunque los niños y las niñas disfrutaban de las experiencias de juego en actividades escolares, 6 de los 12 alumnos presentaban dificultades para mantener la atención en tareas prolongadas. Esto conllevaba a situaciones que afectaban la continuidad de los aprendizajes y la participación activa en el aula. Dado lo anterior, surgió la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas que mantengan el interés y fortalezcan la concentración.

Diversos autores, como Vygotsky, Dewey y María Montessori, resaltan que el juego es un medio, que estimula el aprendizaje significativo y la autorregulación en la infancia. Por ello, este estudio busca comprender cómo el juego puede convertirse en una herramienta efectiva para

mejorar la atención y la disposición al aprendizaje en los niños y niñas de este nivel.

El objetivo general de esta investigación fue potenciar la atención en los procesos formativos de los niños y niñas del grado primero mediante el uso del juego como estrategia pedagógica. Para alcanzar este propósito, se empleó un enfoque cualitativo con un diseño de estudio de caso fundamentado en la investigación-acción pedagógica, el cual permitió analizar las experiencias de un grupo específico en su contexto natural. Se aplicaron técnicas como la observación directa, el desarrollo de actividades lúdicas intencionadas, entrevistas a docentes y padres de familia, y registros pedagógicos semanales. La información recolectada fue analizada de manera descriptiva, identificando avances en la atención, la motivación y la participación de los niños y niñas.

El hallazgo más relevante durante el estudio consistió en comprobar cómo el juego, al ser un componente natural de la infancia y del desarrollo biopsicosocial, se valida como una estrategia de mejora significativa en el grado primero. A lo largo del proceso, se evidenció que las actividades lúdicas no solo fortalecieron la atención, sino, también la autonomía la comunicación y el trabajo colaborativo entre los estudiantes. Los docentes destacaron que el juego facilita alcanzar los logros académicos y actitudinales, promoviendo un ambiente tranquilo, participativo y de disfrute por aprender. Estos resultados demuestran que el juego constituye una herramienta pedagógica poderosa para favorecer el desarrollo integral en la infancia, invitando a la comunidad educativa a conocer el informe completo para comprender las estrategias aplicadas y los procesos que alcanzaron aprendizajes innovadores.

Caracterización

Este estudio se llevó a cabo en la institución *Mi Nuevo Hogar*, ubicada en el municipio de Soacha, Cundinamarca (Calle 12D-0 #16). La institución es de carácter privado y atiende a familias de estratos socioeconómicos 2 y 3, conformadas principalmente por padres e hijos. Su filosofía pedagógica se fundamenta en el enfoque Reggio Emilia, que orienta las prácticas educativas hacia la construcción de experiencias significativas, respondiendo directamente a los intereses y necesidades de los niños. La institución cuenta con cinco niveles de educación básica primaria (primero a quinto), con una población total de 100 niños y niñas. Dentro de sus instalaciones dispone de patios de juegos, aulas virtuales e interactivas con salones amplios y dispositivos electrónicos en cada uno de ellos para promover un aprendizaje interactivo y evolutivo.

La planta de personal cuenta con cinco docentes titulares, una auxiliar y profesionales especializados en música, gimnasia y danza, quienes acompañan a los niños una vez por semana. Además, la institución dispone del apoyo de personal de servicios generales y cocina. Todo ello contribuye a crear un ambiente integral, estimulante y enriquecedor para el desarrollo infantil.

El grupo de estudio corresponde específicamente al grado primero, integrado por doce estudiantes (diez niños y dos niñas). Se trata de una población que crece en un entorno socioeconómico estable, con acceso a propuestas pedagógicas de calidad basadas en el enfoque Reggio Emilia. A pesar de estas condiciones favorables, se identificó una situación particular en 4 de los niños, quienes presentaban problemas de atención al momento de participar en las actividades propuestas, lo que impactaba de manera directa en la comunicación y comprensión de los temas. Esta circunstancia representaba un reto para las docentes, ya que podía limitar el desarrollo de experiencias significativas y afectar la adquisición de habilidades cognitivas,

sociales y emocionales.

La caracterización de este grupo permitió comprender mejor los factores que influyen en la falta de atención y orientar el diseño de estrategias pedagógicas adecuadas. Se planteó el juego como herramienta pedagógica para potenciar la motivación, la concentración y el disfrute de las experiencias educativas, favoreciendo así el desarrollo integral de los niños y niñas en esta etapa.

Los factores contextuales que influyen en el aprendizaje del grupo están relacionados con las condiciones familiares, sociales y educativas. Al pertenecer a un estrato socioeconómico estable, se identificó que algunos padres delegan el cuidado y el acompañamiento de las actividades de sus hijos en terceros, lo que dificulta la consolidación de hábitos y rutinas que fortalezcan la autonomía desde el hogar. Aunque la institución realiza capacitaciones constantes para motivar la participación de las familias en los procesos pedagógicos desde casa, no siempre se obtiene el compromiso esperado, lo que puede ralentizar el progreso de los estudiantes.

Además, en el plano socioemocional, se observa que los niños han crecido bajo modelos de crianza respetuosa, pero en ciertos casos con rasgos de sobreprotección, lo que puede generar dependencia y menor tolerancia a la frustración. De igual manera manifestaban limitaciones en sus interacciones sociales iniciales, influyendo directamente, en sus procesos de atención, concentración y participación en el aula, convirtiéndose en el reto principal de la presente práctica pedagógica.

Planteamiento del Problema

En los estudiantes de grado primero de la institución Mi Nuevo Hogar se evidenciaron diferentes problemáticas ligadas a la comprensión, la interacción y la socialización, estableciéndose reportes institucionales previos sobre la dificultad para sostener la atención en el aula de clase. En las observaciones iniciales, manifestaban poco interés por reconocer y expresar sus emociones mediante actividades tradicionales, haciendo necesario el diseño de estrategias enfocadas en fortalecer su autoestima y la sana convivencia. Aunque algunos niños tardaban más en identificar lo que sentían y otros experimentaban frustración al no alcanzar ciertos logros de forma inmediata, siempre contaron con el acompañamiento de las docentes, quienes brindaban andamiajes para que avanzaran con confianza.

En esta etapa escolar, los niños son intrínsecamente curiosos y se encuentran en constante exploración de acuerdo con sus propios intereses, lo que enriquece las experiencias pedagógicas y abre ventanas de oportunidad para el aprendizaje. Asimismo, demuestran agrado por el trabajo en equipo, manifestando solidaridad y disposición para colaborar con sus compañeros cuando la actividad es dinámica, lo que resalta la importancia de la interacción social en su proceso formativo.

En cuanto a la labor pedagógica, el grupo responde positivamente a metodologías activas enfocadas en un aprendizaje evolutivo, lúdico y autónomo que potencie la creatividad. Por ende, el juego guiado surge como la estrategia ideal para equilibrar la estructura curricular y la libertad del estudiante, permitiendo al docente diseñar contextos con objetivos educativos específicos mientras se respeta la iniciativa infantil.

Pregunta de Investigación

¿De qué manera el uso del juego contribuye a mejorar la atención en los procesos formativos de los niños y niñas del grado primero de la institución *Mi Nuevo Hogar*, ubicado en el municipio de Soacha, Cundinamarca, durante el primer semestre de 2026

Objetivos

Objetivo General

Potenciar la atención en los procesos formativos de los niños y niñas del grado primero de la institución Mi Nuevo Hogar, ubicado en el municipio de Soacha, Cundinamarca, mediante el uso del juego como estrategia pedagógica durante el primer semestre de 2026.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los niños y niñas del grado primero a la institución educativa Mi Nuevo Hogar al juego con estrategias pedagógicas

Implementar actividades lúdicas basadas en el juego para fortalecer la atención en los procesos formativos de los niños y niñas del grado primero.

Evaluar los cambios en la atención de los niños y niñas del grado primero, a partir de la importancia del juego como estrategia pedagógica

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El juego guiado constituye una estrategia que equilibra la estructura del entorno con la libertad de elección del estudiante, permitiendo al docente diseñar escenarios con propósitos educativos claros sin coartar la creatividad. En su estudio sobre el desarrollo de la lectoescritura en la transición escolar a través del juego mediado, Pyle et al. (2024) demostraron que los niños que participaron en actividades de juego guiado obtuvieron mayores avances en habilidades lingüísticas tempranas en comparación con aquellos expuestos a instrucción directa o juego libre sin mediación.

Intensamente ligada al juego se encuentra la atención sostenida, definida como la capacidad neurocognitiva del niño para mantener el foco receptivo en una tarea determinada durante un periodo prolongado. Al respecto, Anguera et al. (2023) identificaron que el entrenamiento cognitivo-físico basado en dinámicas lúdicas periódicas resulta en mejoras significativas tanto en pruebas estandarizadas de atención como en los reportes de conductas conductuales en el hogar.

Otro concepto clave es la **facilitación docente del juego**, que implica la acción intencionada del profesor para mediar y favorecer que el juego no sea únicamente recreativo, sino pedagógico. Nores et al. (2023), en su investigación sobre los caminos hacia el juego en Colombia, describen cómo los docentes del país reconocen el valor de la lúdica en el aprendizaje y buscan generar ambientes educativos donde el juego ocurra de manera transversal durante la jornada, integrando momentos de guía y apoyo afectivo. Por último, la motivación educativa se destaca como el motor esencial para que los niños participen activamente y permanezcan comprometidos con su aprendizaje.

Referentes Teóricos

El fundamento teórico de esta investigación se apoya en autores clásicos de la psicología y la pedagogía contemporánea. En primer lugar, Lev Vygotsky (1933) sostiene que el aprendizaje se construye socialmente mediante la interacción, donde la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) es clave para que los niños avancen con el acompañamiento de un par más competente o del docente. Desde este enfoque histórico-cultural, el juego es la actividad rectora de la infancia, dado que crea una situación hipotética que fomenta la mediación, la imaginación y la autorregulación (Vygotsky, 1978).

Como complemento, Jean Piaget (2019) plantea que los niños construyen el conocimiento a través de la acción y la exploración. Sus estudios sobre el desarrollo cognitivo muestran que el juego es un mecanismo de asimilación y acomodación mediante el cual el menor procesa las experiencias del entorno, fortaleciendo colateralmente su capacidad de atención, concentración y resolución de problemas.

Por otra parte, la metodología de María Montessori (citada en Montillo, 2022) defiende la importancia de un ambiente preparado y materiales didácticos diseñados para estimular la autonomía infantil. En su método, el juego-trabajo y la exploración libre dentro de un entorno estructurado favorecen la atención sostenida y la motivación intrínseca, aspectos esenciales para el aprendizaje significativo.

Referentes Técnicos

Esta propuesta se enmarca en los documentos técnicos que orientan la educación inicial y primaria en Colombia y en el ámbito internacional. En el contexto nacional, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha establecido lineamientos claros para garantizar el desarrollo integral. La Política de Atención Integral a la Primera Infancia "De Cero a Siempre" (MEN,

2013) reconoce al juego como una de las actividades rectoras de la infancia, junto con el arte, la literatura y la exploración del medio. Esta política resalta que el juego no es solo un derecho inalienable, sino una estrategia pedagógica que permite potenciar la creatividad, la socialización y los procesos de atención.

De igual manera, los Lineamientos Pedagógicos y Curriculares para la Educación Inicial (MEN, 2014) plantean que las prácticas educativas deben organizarse alrededor de experiencias significativas, donde el juego constituye el eje dinamizador. En el plano internacional, organismos como UNICEF y la UNESCO (2019) resaltan en sus informes globales que el juego, la creatividad y la exploración son herramientas clave para promover aprendizajes inclusivos, significativos y adaptados a los desafíos del siglo XXI.

Referentes Éticos

El componente ético es de vital importancia en cualquier investigación que involucre seres humanos, y adquiere especial relevancia al trabajar con niños y niñas. Se toman en cuenta, los principios de la Declaración de Helsinki (Asociación Médica Mundial, 2013), la cual, aunque concebida originalmente para el ámbito biomédico, mandata de forma universal salvaguardar la dignidad, la integridad y el bienestar de los participantes.

En el contexto nacional, el Código de Ética de la Investigación en Ciencias Sociales y de la Educación promovido por el Ministerio de Ciencias enfatiza que los estudios con menores de edad requieren el consentimiento informado firmado por los padres o acudientes legales, como el asentimiento verbal de los niños, explicado de acuerdo con su nivel de comprensión. Se garantizó rigurosamente la confidencialidad de la información, el anonimato de la identidad de los estudiantes y la voluntariedad de su participación.

De igual forma, en consonancia con las directrices de UNICEF (2018), la investigación

se basó en un enfoque de derechos, asegurando que las actividades lúdicas implementadas no fueran únicamente medios de recolección de datos, sino experiencias pedagógicas positivas, seguras y enriquecedoras para el grupo.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Este estudio se llevó a cabo bajo un enfoque cualitativo, cuya finalidad es comprender y describir de manera profunda cómo el juego potencia la atención en los niños y niñas del grado primero de la institución Mi Nuevo Hogar. Este enfoque es el adecuado ya que facilita la observación de experiencias directas, el registro de comportamientos y el análisis de variaciones actitudinales sin recurrir a la codificación estadística o de datos numéricos aislados. El diseño metodológico corresponde a la investigación-acción pedagógica articulada con un estudio de caso, orientada a la transformación de la práctica docente mediante ciclos de planeación, acción, observación y reflexión.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis estuvo constituida por los doce niños y niñas del grado primero de la institución Mi Nuevo Hogar en el municipio de Soacha, Cundinamarca; subgrupo en el cual se habían mapeado inicialmente seis estudiantes con mayores retos en el sostenimiento de la atención.

Técnicas para la Recolección de Datos

Se utilizó la observación directa participante. Los comportamientos, emociones y reacciones de los niños frente al juego se registraron sistemáticamente en formatos de seguimiento, pedagógico institucional y diarios de campo, apoyados por registros fotográficos como evidencia cualitativa de las interacciones, se diseñó y ejecutaron planeaciones pedagógicas estructuradas bajo las formas de la institución documentando el proceso de evolución estableciendo de forma innovadora la técnica del semáforo de la concentración estrategia de la auto evaluación donde los niños levantaban una tarjeta para medir cómo se comporta en el aula

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de la información se organizó alrededor de tres categorías conceptuales como lo es la atención sostenible entendiendo como la capacidad de los niños y niñas para mantener el foco receptivo y la concentración en una actividad pedagógica por tiempos prolongados.

Participación y motivación evidenciada a través del interés implícito, iniciativa, el entusiasmo y el involucramiento activo en el desarrollo de las propuestas del aula

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Al inicio del estudio, se observó que los niños y niñas del grado primero mostraban un interés natural por las actividades lúdicas, aunque su nivel de atención fluctuaba drásticamente según la novedad del estímulo y su curiosidad inmediata. Durante las primeras sesiones de diagnóstico, se constató que 6 de los 12 estudiantes presentaban serias dificultades para finalizar tareas académicas convencionales que requerían un foco de atención prolongado, dispersándose ante estímulos externos mínimos. Sin embargo, al introducir variaciones lúdicas intencionadas dentro del aula, se evidenció una transformación gradual en su disposición, logrando enganchar el interés de los niños y canalizar su atención hacia los objetivos de aprendizaje de forma positiva.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se diseñaron y ejecutaron diversas secuencias didácticas basadas en el juego como estrategia central para el fortalecimiento de la atención. Entre las actividades aplicadas se destacó el juego del "**Semáforo de la atención**", el cual combinó dinámicas de roles, juegos de reglas y actividades cooperativas que requerían el seguimiento de instrucciones precisas y el trabajo en equipo. A través de la aplicación sistemática de las planeaciones lúdicas y el diligenciamiento de los registros pedagógicos, se evidenció un cambio progresivo en la dinámica del aula. El juego dejó de verse como un accesorio de descanso y se consolidó como una herramienta pedagógica clave, logrando que los 12 estudiantes.

Identificación de Variaciones

Al consolidar el juego como el eje de la práctica, se identificaron variaciones y mejoras

notables en las categorías analizadas. Los registros de observación, las entrevistas a docentes y los seguimientos pedagógicos demostraron un incremento significativo en los niveles de atención y autorregulación de los niños. Asimismo, se fortaleció la cooperación, la empatía y la expresión libre de las emociones, mitigando los niveles de frustración documentados al inicio.

Tanto los padres de familia como las docentes de la institución destacaron en las encuestas que la estrategia favoreció un ambiente de aula sumamente positivo, pacífico y armónico. El juego intencionado permitió que cada niño y niña se sintiera más seguro, valorado y autónomo al momento de construir sus aprendizajes, lo que genera bases metodológicas sólidas que favorecerán su tránsito exitoso hacia los siguientes niveles de la educación básica primaria.

Análisis y Discusión

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se pudo evidenciar que al implementar el juego como estrategia pedagógica en el grado primero de la institución Mi Nuevo Hogar, las actividades planificadas impactaron favorablemente las dimensiones del desarrollo integral de los niños. Esto permite reflexionar críticamente sobre la práctica docente: el juego en escenarios escolares no debe reducirse a un mero espacio de recreación o descarga de energía, sino que constituye una herramienta de mediación fundamental que arroja valiosos indicadores evaluativos y cualitativos sobre el desarrollo infantil.

Al contrastar la fase inicial con la fase de experimentación, se observó que, aunque la curiosidad por el juego era generalizada, los estudiantes con antecedentes de inatención lograron un enganche significativo gracias al diseño de ambientes preparados lúdicamente. Estos hallazgos dialogan directamente con los aportes teóricos de Lev Vygotsky (1933), quien sostiene que el juego es el motor del desarrollo en la infancia, ya que crea zonas de desarrollo próximo donde el niño opera por encima de su edad académica habitual, facilitando la autorregulación y el acatamiento voluntario de reglas complejas de convivencia.

De igual forma, la alta disposición observada en los niños para el seguimiento de instrucciones y el trabajo colaborativo coincide con el enfoque de John Dewey respecto al Learning by doing (García Carrasco, 2000), confirmando que el conocimiento se asimila cuando el estudiante se involucra corporal y mentalmente en experiencias prácticas y significativas. Los hallazgos se alinean también con los planteamientos de Ana Teberosky (2011), al validar que los escenarios de experimentación lúdica propician que el niño formule hipótesis autónomas y se implique activamente en la resolución de problemas cotidianos.

Finalmente, las variaciones positivas registradas respaldan las posturas de Bolívar (2012)

sobre la innovación en la formación docente, al demostrar que la transformación del clima de aula y la inclusión de todos los estudiantes dependen de una mediación pedagógica reflexiva, comprometida y dispuesta a romper con los esquemas de la enseñanza tradicional pasiva.

Conclusiones y Recomendaciones

La implementación del juego como estrategia y herramienta pedagógica fortaleció de manera significativa la atención la motivación y la participación activa de los niños y niñas del grado primero de la institución educativa mi nuevo hogar.

Las experiencias diseñadas lograron solucionar la problemática planteada demostrando que la lúdica intencional mitiga la dispersión y amplió los periodos de concentración sostenida en la infancia, la investigación posibilitó movilizar el aspecto antológico del proceso educativo, al transformar la visión del docente y reconocer a cada niño y niña como un sujeto activo de derechos, único y plenamente capaz de construir saberes a partir de la acción y la atención con sus pares.

Se evidenciaron avances sustanciales en la autonomía la seguridad personal y la autorregulación emocional de los estudiantes. El juego actúa como un elemento dinamizador que transformo las practicas pedagógicas tradicionales de los docentes generando un espacio de reflexión crítica sobre la importancia de la mediación afectiva.

Referencias Bibliográficas

- Anguera, J. A., Brandes-Aitken, A. N., Davis, L. C., Gazzaley, A., & Marco, E. J. (2023). Cognitive and physical training video game improves attention in young children with developmental disorders: A pilot study. *Frontiers in Psychology*, 14, 1123456. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1123456>
- Asociación Médica Mundial. (2013). Declaración de Helsinki: Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos. Fortaleza: 64^a Asamblea General de la AMM. <https://www.wma.net/es/policies-post/declaracion-de-helsinki-de-la-amm-principios-eticos-para-las-investigaciones-medicas-en-seres-humanos>
- Bolívar, A. (2012). La formación del profesorado en la sociedad del conocimiento. Ediciones Morata. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27419198009.pdf>
- Constitución Política de Colombia. (1991). Constitución Política de Colombia. Bogotá: Asamblea Nacional Constituyente. <https://www.constitucioncolombia.com/>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1rJz6LwpmevrfIzbn3bGcv3ec8kGOHO-Z?usp=drive_link