

**Del sedentarismo digital al juego pedagógico: estrategias lúdicas en familias de  
Bucaramanga**

Elsa Cristina Martínez Forero

Olga Carolina Villamizar Peña

Asesor

Rosana Morelo Primera

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 cuatro hogares de la zona urbana de Bucaramanga, trabajando con cuatro familias de estructura nuclear y monoparental con niños de 4 a 8 años.

El objetivo general fue fortalecer el aprendizaje significativo y los vínculos afectivos en la infancia media a través del juego pedagógico en el hogar, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se implementaron experiencias pedagógicas lúdicas basadas en elementos cotidianos, reconociendo sus efectos en el desarrollo integral y la reducción del sedentarismo digital. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la intencionalidad pedagógica en las actividades diarias del hogar transforma la rutina en un escenario de aprendizaje activo, logrando desplazar la dependencia de dispositivos tecnológicos y fortaleciendo la comunicación asertiva familiar.

***Palabras clave:*** Juego, Aprendizaje, Familia, Tecnología, Pedagogía.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out in four households in the urban area of Bucaramanga, working with four nuclear and single-parent families with children aged 4 to 8.

The general objective was to strengthen meaningful learning and affective bonds in middle childhood through pedagogical play at home, using a qualitative and experimental approach that implemented playful pedagogical experiences based on everyday elements, recognizing their effects on integral development and the reduction of digital sedentary behavior. From this research exercise, it was concluded that pedagogical intentionality in daily home activities transforms routines into active learning settings, successfully displacing dependence on technological devices and strengthening assertive family communication.

***Keywords:*** Play, Learning, Family, Technology, Pedagogy.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	8
Caracterización .....	10
Planteamiento del Problema .....	12
Pregunta de Investigación .....	14
Objetivos .....	15
Objetivo General .....	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia .....	16
Referentes Conceptuales .....	16
Juego Pedagógico .....	16
Aprendizaje Significativo .....	16
Sedentarismo Digital.....	16
Acompañamiento Escolar .....	16
Referentes Teóricos .....	17
Referentes Técnicos .....	18
Referentes Legales .....	19
Referentes Éticos .....	19
Herramientas y Métodos .....	20
Enfoque y Tipo de Estudio .....	20
Unidad de Análisis .....	21
Técnicas para la Recolección de Datos.....	21
Categorías para el Análisis de Datos .....	22

Resultados .....	24
Acercamiento de la Población a la Variable .....	24
Experimentación .....	24
Identificación de Variaciones .....	25
Análisis y Discusión .....	27
Conclusiones y Recomendaciones .....	30
Referencias Bibliográficas .....	34
Apéndices.....	36

**Lista de Tablas**

<b>Tabla 1</b> <i>Resumen Comparativo de Hallazgos</i> .....	32
--	----

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	36
--	----

## Introducción

En el panorama educativo actual, la relación entre el entorno familiar y el desarrollo integral de la infancia media ha cobrado una relevancia sin precedentes. El hogar no es solo un espacio de cuidado, sino el primer escenario donde se cimentan los aprendizajes significativos y los vínculos afectivos. En la ciudad de Bucaramanga, este contexto se enfrenta al desafío de integrar la lúdica en la vida cotidiana para contrarrestar las dinámicas de aislamiento. La presente investigación es fundamental porque propone rescatar el valor pedagógico de las rutinas domésticas, transformando actividades sencillas en oportunidades de exploración que fortalecen la curiosidad y la cohesión familiar en un mundo cada vez más mediado por la tecnología.

El problema central que aborda este estudio es el incremento del sedentarismo digital, el cual ha generado una "soledad acompañada" en las familias de estratos 2 y 3. Esta brecha de conocimiento se manifiesta en la percepción de los cuidadores, quienes a menudo consideran que el aprendizaje es una responsabilidad exclusiva de la escuela y que el juego es meramente ocio. Antecedentes como los expuestos por el Ministerio de Educación Nacional (2014) subrayan que el juego es una actividad rectora esencial; sin embargo, estudios locales indican que la carga laboral y la falta de estrategias pedagógicas en casa desplazan estas interacciones por el consumo pasivo de pantallas, limitando el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas y narrativas en niños de 4 a 8 años.

El objetivo general de esta investigación es fortalecer el aprendizaje significativo y los vínculos afectivos a través del diseño e implementación de experiencias pedagógicas basadas en el juego cotidiano. Para lograrlo, se adoptó un enfoque cualitativo de corte experimental (Investigación-Acción Pedagógica), utilizando técnicas como la entrevista semiestructurada, la observación participante y los diarios reflexivos. Este método permitió recolectar datos

vivenciales en cuatro familias de Bucaramanga, facilitando un análisis profundo sobre cómo la mediación del adulto y el uso de materiales no estructurados del hogar actúan como motores de cambio en la conducta y el pensamiento infantil.

El hallazgo más importante de este ejercicio investigativo revela que la intencionalidad pedagógica del cuidador es capaz de transformar cualquier objeto cotidiano en una herramienta de aprendizaje potente, logrando reducir significativamente la dependencia de dispositivos digitales en el núcleo familiar. Se observó que, al involucrar a los niños en retos lúdicos dentro de la rutina, se activa una autonomía y una disposición al aprendizaje que las pantallas no logran emular. Invitamos al lector a explorar el contenido completo de este informe para comprender en profundidad el proceso de intervención y las variaciones que demuestran que el juego es, en esencia, el lenguaje de la transformación educativa en el hogar.

## Caracterización

El presente proyecto de investigación está situado en Bucaramanga, Santander; específicamente en su zona urbana. Este entorno se caracteriza por ofrecer acceso a infraestructuras de servicios básicos y espacios públicos destinados a la recreación, como parques y bibliotecas. No obstante, el contexto social está marcado por dinámicas laborales intensas y un ritmo de vida acelerado que está presente en el núcleo familiar, impactando directamente en la gestión del tiempo dedicado al acompañamiento escolar.

Resulta fundamental el acompañamiento de los padres o cuidadores en el desarrollo de actividades escolares, esto fortalece vínculos afectivos y desarrolla procesos cognitivos con mayor facilidad. Sin embargo, se observa una paradoja: pues a pesar de contar con entornos físicos favorables, el hogar se ha convertido en un espacio donde los procesos de aprendizaje están mediados por el uso excesivo de dispositivos tecnológicos. Esta realidad ha desplazado el juego pedagógico a un segundo plano, limitando la oportunidad de transformar la rutina doméstica en un escenario de aprendizaje significativo que refuerce lo adquirido en la institución educativa.

La unidad de análisis está constituida por cuatro (4) familias de estructura nuclear y monoparental, pertenecientes a los estratos socioeconómicos 2 y 3. El grupo infantil central del estudio está compuesto por niños y niñas en etapa de infancia media (edades entre los 4 y 8 años), quienes cursan los primeros grados de educación básica primaria y sus cuidadores quienes tienen niveles educativos de bachillerato, formación técnica y profesional; desempeñándose en empleos que demandan jornadas laborales extensas. Demográficamente, se identifica una población con habilidades tecnológicas básicas, pero con una brecha conceptual respecto al valor del juego; los cuidadores tienden a percibir la lúdica como una actividad meramente distractora o

de ocio. Esta percepción influye en que los niños presenten una alta dependencia digital para el entretenimiento, evidenciando la necesidad urgente de intervenir pedagógicamente para resignificar el juego como un puente entre la escuela y la vida cotidiana.

En este escenario, se identifica la necesidad apremiante de que los niños y niñas desarrollen habilidades de autorregulación, pensamiento lógico y lenguaje comprensivo mediante experiencias vivenciales que trasciendan la repetición mecánica de contenidos escolares. La situación actual demanda que el grupo de estudio aprenda a otorgar sentido práctico a los conocimientos básicos (como el conteo, la clasificación y la narrativa) dentro de su entorno inmediato. Sin embargo, el desafío principal radica en la falta de estrategias pedagógicas lúdicas en el hogar; los niños requieren transitar de un aprendizaje pasivo, mediado por pantallas, hacia un aprendizaje activo donde la curiosidad sea el motor y se estimule a través del juego conceptos del aula con la realidad de su cotidianidad familiar.

El proceso de aprendizaje de los niños, en estas familias se ve condicionado por factores socioeconómicos y culturales que actúan como barreras invisibles. El tiempo limitado y de calidad, derivada de las exigencias laborales de los padres, genera un fenómeno de "soledad acompañada", donde los niños permanecen bajo supervisión adulta, pero sin una interacción pedagógica real. Asimismo, existe una creencia cultural de que el aprendizaje debe ser serio, rígido y sentado en un pupitre; la falta de formación en pautas de crianza lúdica lleva a los padres a delegar la enseñanza exclusivamente a la institución educativa. Económicamente, aunque las familias cubren sus necesidades básicas, existe una tendencia a priorizar el acceso a la tecnología (tabletas y celulares) sobre el uso de materiales no estructurados o espacios de interacción creativa, lo que restringe las oportunidades para que el aprendizaje significativo se consolide a través de la experimentación y el afecto.

## Planteamiento del Problema

En la educación inicial, los procesos de desarrollo están vinculados a las interacciones cotidianas con padres y cuidadores. Las familias participantes en esta investigación garantizan condiciones favorables como acceso a servicios básicos, escolarización formal y recursos tecnológicos. Los niños evidencian avances en su autonomía y manejo de dispositivos; sin embargo, el acompañamiento familiar presenta un desafío crítico en la rutina diaria.

Aunque existe interés de los padres, se observa que la supervisión no implica una interacción pedagógica intencionada. El acompañamiento se centra en la revisión mecánica de tareas y en el sedentarismo digital (uso excesivo de pantallas), generando dependencia tecnológica como principal recurso de entretenimiento. Esto ha desplazado al juego como herramienta pedagógica esencial, reforzando la creencia cultural de que el aprendizaje significativo ocurre exclusivamente en la escuela, omitiendo al hogar como el primer entorno de construcción de conocimiento.

En consecuencia, esta ausencia de experiencias lúdicas familiares promueve un aprendizaje pasivo, limitando el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y socioafectivas. Ante este panorama, surge el interés de resignificar el juego para potenciar los aprendizajes escolares desde el hogar, integrando actividades de conteo real, clasificación y resolución de conflictos. Se espera que esta propuesta reduzca la dependencia de pantallas y fortalezca los vínculos afectivos.

En síntesis, se identifica una brecha de conocimiento en el acompañamiento parental, caracterizada por la ausencia de estrategias lúdicas que complementen la escuela. El aprendizaje está mediado por pantallas, restándole valor al juego como “herramienta, como estrategia, como fin en sí mismo y como elemento de la cultura que constituye al sujeto” (MEN, 2017, p. 17). Por

ello, es necesario investigar cómo el juego en el contexto familiar puede fortalecer el desarrollo integral y mejorar la calidad del tiempo de acompañamiento escolar.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer el aprendizaje significativo y los vínculos afectivos en niños y niñas de 4 a 8 años de cuatro familias de los estratos 2 y 3 de la zona urbana de Bucaramanga (Santander) a través de tres experiencias pedagógicas basadas en el juego cotidiano durante el primer semestre del 2026?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer el aprendizaje significativo y los vínculos afectivos en niños y niñas de 4 a 8 años de cuatro familias de los estratos 2 y 3 de la zona urbana de Bucaramanga (Santander) a través de tres experiencias pedagógicas basadas en el juego cotidiano durante el primer semestre del 2026.

### **Objetivos Específicos**

Explorar el acercamiento de los niños, niñas y sus cuidadores a las tres experiencias pedagógicas basadas en el juego cotidiano para identificar sus disposiciones iniciales frente a la lúdica en el hogar.

Mobilizar el aprendizaje significativo y los vínculos afectivos en los niños y niñas a través de la experimentación con las tres experiencias pedagógicas basadas en el juego cotidiano.

Reconocer cambios o variaciones en el aprendizaje significativo y los vínculos afectivos en los niños, niñas y sus cuidadores una vez puestos en marcha las tres experiencias pedagógicas basadas en el juego cotidiano.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

Para orientar este estudio realizado en Bucaramanga, se definen los siguientes conceptos clave que sustentan la investigación:

#### ***Juego Pedagógico***

En el marco de esta investigación, el juego pedagógico se concibe como una herramienta la cual los niños y niñas representan su realidad, experimentan, toman decisiones y construyen aprendizajes a partir de sus propias experiencias y del contacto con otros. Puede implementarse en el contexto familiar de los niños y niñas de 4 a 8 años con el fin de fortalecer los procesos de aprendizaje y promover interacciones significativas con sus cuidadores.

#### ***Aprendizaje Significativo***

Es el proceso mediante el cual el estudiante vincula la nueva información con sus saberes previos y experiencias en el hogar, logrando una comprensión que transforma su entorno inmediato. Este se fortalece cuando los niños y niñas participan en experiencias activas que involucran la exploración, el juego, la interacción social y la resolución de situaciones reales.

#### ***Sedentarismo Digital***

Este fenómeno se caracteriza por el uso excesivo de pantallas (Tablets, celulares), lo cual limita las oportunidades de juego activo, exploración del entorno y contacto directo con otras personas. Estos aspectos son fundamentales para el desarrollo integral de los niños y niñas y su ausencia genera una "soledad acompañada" en el núcleo familiar.

#### ***Acompañamiento Escolar***

Se entiende como el conjunto de interacciones pedagógicas intencionadas entre cuidadores e hijos, orientadas a fortalecer vínculos afectivos y procesos cognitivos mediante la

participación activa en el hogar. Este acompañamiento no se limita a la supervisión de tareas escolares, sino que implica generar espacios de diálogo, apoyo emocional y orientación, así como la participación en actividades que favorezcan el aprendizaje y el desarrollo integral.

### **Referentes Teóricos**

Siguiendo la estrategia de la UNAD, se presentan cinco fundamentos teóricos desde una postura crítica:

Según Ausubel (1983), el aprendizaje significativo depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información. Desde esta perspectiva, el aprendizaje no se limita a la memorización de contenidos, sino que implica una reorganización de la estructura cognitiva que permite comprender y aplicar el conocimiento en diferentes contextos. En la infancia, este proceso se fortalece cuando las experiencias educativas se vinculan con la vida cotidiana del niño, favoreciendo la construcción de significados a partir de la interacción con su entorno. En este estudio, se busca que los niños y niñas de Bucaramanga conecten el conteo o la narrativa con objetos de su cocina o sala, rompiendo la pasividad generada por las pantallas.

Según Lev Vygotsky (1978), el desarrollo cognitivo se construye a partir de la interacción social y la mediación del adulto en la zona de desarrollo próximo. En este sentido, el juego constituye un espacio privilegiado para este proceso de mediación, ya que permite que los niños y niñas interactúen, dialoguen, experimenten y construyan conocimientos junto con otros. De esta manera consideramos que los cuidadores participantes de esta investigación deben recuperar su rol de mediador lúdico, pues actualmente la tecnología ha usurpado este espacio de interacción social esencial para el desarrollo infantil.

Para Jean Piaget (1972), el juego es la forma en que el niño practica y consolida sus esquemas mentales según su etapa evolutiva. En la infancia media (4 a 8 años), el juego de reglas

y la clasificación resultan fundamentales; por ello, la propuesta busca movilizar estas capacidades lógicas mediante experiencias vivenciales.

Desde la teoría del apego, John Bowlby (1988), establece que la seguridad emocional provista por el cuidador es la base para la exploración y el aprendizaje. En este sentido, la investigación-acción busca fortalecer este vínculo, mitigando las dinámicas laborales intensas de las familias de Bucaramanga mediante momentos de juego que promuevan el afecto y la calidad del tiempo compartido.

Finalmente, John Dewey (1938) propone el aprendizaje basado en la experiencia como eje fundamental de la educación. Este surge de la acción y la reflexión sobre lo vivido, lo cual se aplica en este estudio al proponer que el hogar deje de ser un espacio de repetición mecánica y se convierta en un escenario de aprendizaje activo donde la curiosidad sea el motor principal.

### **Referentes Técnicos**

Este estudio se fundamenta en los lineamientos de entidades oficiales que regulan la educación inicial y básica:

Ministerio de Educación [MEN] (2014) a través del Documento No. 22: El juego en la educación inicial: Define al juego como una de las cuatro actividades rectoras que permiten a los niños aprender a relacionarse con el mundo y los demás.

Asimismo, el MEN (2017) mediante las Bases Curriculares para la Educación Inicial, orienta sobre la importancia de que el aprendizaje sea integral y considere los contextos familiares como los primeros entornos de desarrollo.

Por su parte, UNICEF (2018) - Aprendizaje a través del juego: Documento internacional que insta a los estados a integrar el juego en todas las etapas del aprendizaje para fomentar habilidades del siglo XXI como la resolución de conflictos y la interacción social.

## **Referentes Legales**

El marco normativo que protege a la población objeto de estudio incluye:

La Constitución Política de Colombia (Art. 44), que establece los derechos fundamentales de los niños y niñas, priorizando su educación y cuidado frente a cualquier otro interés.

La Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación): Define los objetivos de la educación básica y el rol de la familia como el primer responsable de la educación de los hijos.

La Ley 1098 de 2006, Código de la Infancia y la Adolescencia que es el marco de protección integral que exige la garantía de espacios de recreación y educación de calidad para el desarrollo pleno de la niñez.

## **Referentes Éticos**

Se busca garantizar la integridad del proceso investigativo, por ello, antes de iniciar el proceso, se socializó el propósito del estudio con las cuatro (4) familias participantes y se entregó un consentimiento informado por escrito, mediante el cual se obtiene la autorización escrita de los padres para la participación voluntaria de los menores y el uso académico de la información recolectada.

La confidencialidad y anonimato, que hace referencia a la protección estricta de la identidad de los niños y las familias de Bucaramanga, utilizando seudónimos en los diarios de campo.

Principio de no maleficencia, orientado a garantizar que las experiencias pedagógicas no interfieran negativamente en las dinámicas laborales de los padres, sino que se integren de forma armónica y respetuosa a su cotidianidad.

## Herramientas y Métodos

### Enfoque y Tipo de Estudio

El presente estudio se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, dado que busca comprender, interpretar y transformar las dinámicas familiares en relación con el sedentarismo digital y el juego pedagógico como mediador del aprendizaje y disminución de la problemática descrita. Este enfoque es pertinente porque el problema de esta investigación se centra en las interacciones y prácticas cotidianas de las familias de Bucaramanga, aspectos que no pueden ser reducidos a datos numéricos, sino que requieren ser interpretadas desde las experiencias, percepciones y transformaciones vividas por los participantes.

Desde una postura crítica, elegir un enfoque cuantitativo implicaría simplificar el estudio a indicadores de frecuencia o datos medibles como el uso de pantallas, dejando de lado elementos fundamentales como los vínculos afectivos, la resignificación del juego y el acompañamiento familiar, siendo estos últimos el objetivo de estudio de esta investigación.

En cuanto al tipo de estudio, específicamente, corresponde a una investigación-acción pedagógica de carácter participativo y transformador, ya que involucra activamente a las familias en la identificación de la problemática, la implementación de estrategias lúdicas y la reflexión sobre los cambios generados en el acompañamiento escolar y los vínculos afectivos. No solo se busca explorar la realidad de las interacciones familiares y sus efectos en el aprendizaje y vínculos afectivos en este contexto, sino que también busca transformarla mediante la implementación de experiencias basadas en el juego que favorezcan la práctica y el acompañamiento familiar en coherencia con la pregunta de investigación. Adicionalmente, este diseño contempla tres momentos: exploración inicial, implementación de la estrategia y análisis de cambios, lo que permite identificar las transformaciones en la unidad de análisis.

## **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis está conformada por cuatro familias de la zona urbana de Bucaramanga, pertenecientes a los estratos socioeconómicos 2 y 3, integradas por niños y niñas entre los 4 a 8 años y sus respectivos cuidadores.

## **Técnicas para la Recolección de Datos**

La recolección de la información se realizará mediante diversas técnicas cualitativas, alineadas en coherencia con los objetivos específicos del estudio y el enfoque metodológico adoptado (Cerrón Rojas, 2019; Montes del Castillo y Montes Martínez, 2014).

Para el primer objetivo, el cual está orientado a explorar el acercamiento inicial de las familias al juego pedagógico, se emplearán técnicas como la observación directa y la entrevista semiestructurada dirigida a cuidadores, con el fin de identificar percepciones iniciales, formas de acompañamiento escolar en el hogar y uso de dispositivos tecnológicos. Como producto, se obtendrán registros descriptivos y narrativos que evidencien comportamientos y opiniones de las familias participantes.

En relación al segundo objetivo, enfocado en movilizar el aprendizaje significativo y los vínculos afectivos se emplearán observación directa, registros fotográficos y diarios reflexivos de los cuidadores. Estas técnicas permitirán documentar el desarrollo de las experiencias pedagógicas, las interacciones familiares y las formas de participación. El producto de esta fase será la evidencia del proceso vivido durante la implementación.

Finalmente, para el tercer objetivo orientado al reconocimiento de los cambios o variaciones tras la implementación, se aplicarán entrevistas de percepción y cuestionarios abiertos post-experiencias, con el objetivo de evidenciar los cambios en las prácticas familiares, uso del tiempo, reducción del sedentarismo digital y fortalecimiento de los vínculos afectivos y

el aprendizaje significativo en el hogar. El producto esperado será un análisis comparativo entre el antes y el después de la intervención.

### **Categorías para el Análisis de Datos**

Para el análisis de la información se establecen las categorías, en coherencia con la pregunta de investigación y los objetivos planteados. Estas categorías permiten organizar, interpretar y dar sentido a los datos recolectados desde un enfoque cualitativo (Cerrón Rojas, 2019).

Se tuvieron en cuenta criterios como frecuencia de interacción familiar, tiempo de uso de dispositivos tecnológicos, participación activa en las experiencias lúdicas, expresiones de afecto, autonomía infantil y disposición hacia el aprendizaje. La información fue interpretada mediante triangulación entre entrevistas, observaciones y diarios reflexivos

En primer lugar, se define la categoría sedentarismo digital, la cual permite analizar la frecuencia, intencionalidad y uso de dispositivos tecnológicos y su influencia en las dinámicas de aprendizaje y relación familiar. Esta categoría es fundamental, ya que representa el punto de partida del problema investigado.

En segundo lugar, se establece la categoría mediación pedagógica en el hogar: esta se deriva de nuestra variable (experiencias pedagógicas a través del juego) y busca analizar cómo el adulto transita hacia una interacción intencionada que promueve el aprendizaje. Esta categoría permitirá analizar niveles de participación, disposición y creatividad en la implementación de las experiencias basadas en el juego.

En tercer lugar, se plantea el aprendizaje significativo la cual permitirá identificar cómo los niños y niñas logran conectar los contenidos escolares y su aplicación en la vida cotidiana a través del juego.

Finalmente, se define la categoría de vínculos afectivos, esta posibilita analizar las transformaciones en las relaciones entre cuidadores y niños, considerando aspectos importantes como las interacciones, el tiempo de calidad, la comunicación y el acompañamiento familiar a través del juego compartido.

Estas categorías son el punto de partida para un análisis de resultados profundo y coherente, permitiendo evidenciar las variaciones en las interacciones de los participantes desde una perspectiva integral en cuanto a la mitigación del sedentarismo digital y el uso del juego como herramienta que favorezca el aprendizaje significativo y el acompañamiento escolar en el hogar.

## **Resultados**

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

En la fase de exploración, se evidenció que las cuatro familias de Bucaramanga presentaban una relación de "desconocimiento y subvaloración" hacia el juego pedagógico como herramienta de aprendizaje en el hogar. Los datos obtenidos mediante la entrevista semiestructurada inicial revelaron que los cuidadores, tanto en estructuras nucleares como monoparentales, percibían la lúdica exclusivamente como una actividad de ocio o un "premio" tras cumplir con los deberes escolares. Un ejemplo concreto se observó en la Familia 2 y la Familia 4 (monoparental), donde los cuidadores manifestaron que el juego era algo "para que el niño no moleste" o para "quemar energía", delegando el aprendizaje real a la escuela. El comportamiento inicial de los participantes mostró una alta dependencia al sedentarismo digital; la Familia 1, por ejemplo, describió el celular como una "salvación" para cumplir con sus tareas domésticas, lo que generaba una brecha de interacción. Los niños, condicionados por esta dinámica, mostraban desinterés por los objetos cotidianos, relacionando la diversión únicamente con dispositivos electrónicos.

### **Experimentación**

Durante la fase de experimentación, la implementación de las tres experiencias pedagógicas basadas en el juego cotidiano fue desarrollada durante el primer semestre de 2026.

Cada experiencia tuvo una duración aproximada de 40 a 60 minutos y se implementó una vez por semana en cada familia participante. El proceso completo de intervención tuvo una duración de seis semanas, el cual permitió observar cómo la variable influyó en el aspecto ontológico del aprendizaje significativo y los vínculos afectivos. En la experiencia "El Laboratorio de Sabores y Formas", los participantes respondieron con sorpresa al descubrir que la clasificación de alimentos permitía trabajar el pensamiento lógico sin necesidad de materiales costosos. Los diarios reflexivos registraron que el niño de la Familia 3 logró realizar conteos complejos mientras organizaba el mercado, algo que sus padres consideraban que solo lograba "frente al cuaderno".

En la actividad "Arquitectos del Refugio Secreto", se observó un descubrimiento clave: el juego simbólico con sábanas y sillas obligó a las familias a establecer diálogos y resolver conflictos de construcción en tiempo real. Como se registró en las observaciones, esta experiencia fue recibida como un espacio de "desconexión digital" donde el adulto dejó de ser un supervisor pasivo para convertirse en un mediador activo. Según se extrae de los diarios de campo, las familias nucleares lograron coordinar roles de equipo, mientras que en las monoparentales se fortaleció la comunicación asertiva, demostrando que la variable (el juego) activó la curiosidad y la participación entusiasta de los niños.

### **Identificación de Variaciones**

Tras la implementación de la variable, se reconocieron cambios significativos en el aspecto ontológico de la unidad de análisis, evidenciados en la entrevista de valoración final. De manera comparativa, se identificaron las siguientes variaciones:

En la percepción del juego: Al inicio, los padres veían la lúdica como distracción; al finalizar, la reconocieron como una estrategia pedagógica viable dentro de la rutina. La Familia 2

expresó: "No sabía que contar las papas u organizar mercado contaba como estudio", mostrando una transición hacia una visión de aprendizaje vivencial.

En el comportamiento digital: Se observó una reducción voluntaria del uso de pantallas en los momentos de interacción familiar. Mientras que en el acercamiento inicial los niños "no soltaban el aparato ni para comer" (Familia 4), en la fase post- intervención las familias reportaron dedicar al menos 40 minutos diarios a actividades narrativas o lúdicas compartidas.

En el vínculo afectivo: La variación más relevante fue la disminución de la "soledad acompañada". Las familias pasaron de estar físicamente juntas pero conectadas individualmente a sus celulares, a participar en diálogos narrativos (Cuentos de Cocina). Los datos finales muestran que los niños presentan mayor autonomía y autorregulación, motivados por la curiosidad de explorar su entorno inmediato junto a sus cuidadores, superando la pasividad que caracterizaba su estado inicial.

## Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación formativa evidencian una transformación significativa en la dinámica educativa de las cuatro familias de Bucaramanga, cumpliendo de manera progresiva con los objetivos de explorar, movilizar y reconocer cambios en el aprendizaje. El análisis que se presenta a continuación se centra en cómo la variable "experiencias pedagógicas basadas en el juego" logró impactar el aspecto ontológico del "aprendizaje significativo y los vínculos afectivos". Este enfoque permite no solo reportar datos, sino comprender la profundidad de la mediación pedagógica en el hogar cuando se logra desplazar el sedentarismo digital por interacciones intencionadas y vivenciales.

Inicialmente, la relación de la población con la variable se caracterizó por una brecha conceptual marcada por el uso instrumental de la tecnología. Los datos de las entrevistas iniciales confirmaron la hipótesis de la "soledad acompañada", donde el juego no era visto como un vehículo de aprendizaje sino como un mecanismo de distracción para permitir el cumplimiento de labores domésticas y laborales. Una sorpresa relevante fue identificar que, incluso en las familias nucleares, la presencia de dos cuidadores no garantizaba una mayor calidad de juego, lo que refuerza la idea de que el sedentarismo digital no es un problema de falta de personal, sino de falta de estrategias pedagógicas claras en el hogar.

Durante la fase de experimentación, se observó que la implementación de actividades como "El Laboratorio de Sabores" y "Arquitectos del Refugio" actuó como un catalizador del pensamiento lógico y la resolución de conflictos. Estos resultados validan la pertinencia de la Teoría del Desarrollo Psicosocial de Vygotsky (1978), al demostrar que cuando el adulto asume un rol de mediador en la Zona de Desarrollo Próximo, el niño logra realizar operaciones cognitivas complejas (conteo, seriación) que antes le resultaban tediosas en contextos escolares

tradicionales. La respuesta entusiasta de los participantes sugiere que el aprendizaje basado en la experiencia es mucho más potente para movilizar el interés infantil que cualquier estímulo digital pasivo.

Los cambios más profundos en el aspecto ontológico se manifestaron en la transición de una actitud pasiva a una de curiosidad activa y autonomía. Tras la intervención, las entrevistas finales revelaron que los niños comenzaron a proponer sus propias variantes de juego utilizando objetos de la casa, lo que indica un avance en su capacidad de autorregulación. Un ejemplo específico se halló en la Familia 4, donde el menor, quien antes "no soltaba el aparato ni para comer", mostró una disposición notable para la narrativa oral durante la experiencia de "Cuentos de Cocina", priorizando la interacción con su cuidadora sobre el consumo de videos en línea.

Al comparar estos hallazgos con los referentes del Ministerio de Educación Nacional (2014) sobre el juego como actividad rectora, los resultados coinciden en que la lúdica es el lenguaje natural de la infancia para procesar la realidad. Sin embargo, este estudio difiere de investigaciones centradas únicamente en el aula, al demostrar que el hogar posee una riqueza pedagógica subestimada. Mientras que estudios previos suelen enfocarse en la falta de recursos didácticos como barrera, nuestros hallazgos sugieren que el obstáculo principal no es la carencia de materiales, sino la falta de "intencionalidad pedagógica" por parte del cuidador, la cual puede subsanarse con formación mínima y materiales no estructurados.

A pesar de los logros, esta investigación reconoce limitaciones importantes, principalmente el tamaño reducido de la muestra (4 familias) y el tiempo limitado de ejecución de las fases, lo cual impide generalizar los resultados a toda la población de Bucaramanga. Asimismo, las intensas jornadas laborales de los padres en estratos 2 y 3 representaron una barrera logística que pudo haber afectado la profundidad de algunas observaciones. Para futuras

investigaciones, se sugiere ampliar el tiempo de seguimiento para evaluar si los cambios en los hábitos digitales se mantienen a largo plazo o si las familias tienden a retornar a la pasividad tecnológica tras finalizar la intervención.

Las implicaciones prácticas de estos resultados apuntan a la necesidad de fortalecer las escuelas de padres en las instituciones educativas de la ciudad, enfocándolas no solo en lo disciplinar, sino en la capacitación para el juego pedagógico doméstico. Los hallazgos demuestran que es posible mejorar el proceso educativo básico sin inversiones tecnológicas costosas, simplemente revalorizando los espacios cotidianos (cocina, sala) como laboratorios de aprendizaje. Esto podría contribuir al diseño de políticas institucionales que promuevan un "currículo para el hogar" que complemente la educación formal y combata el sedentarismo digital desde la base familiar.

En conclusión, el análisis demuestra que el juego pedagógico es una herramienta eficaz para resignificar el aprendizaje y fortalecer los vínculos afectivos, logrando desplazar significativamente la dependencia digital. A partir de estos resultados, surgen nuevas preguntas: ¿Cómo influyen estas estrategias lúdicas en el rendimiento académico formal en áreas como matemáticas y lenguaje a largo plazo? y ¿qué papel juegan los hermanos mayores en la mediación pedagógica en familias monoparentales? Se propone que futuras investigaciones exploren modelos de "comunidades de aprendizaje lúdico" entre vecinos para mitigar las barreras de tiempo de los padres trabajadores.

## Conclusiones y Recomendaciones

La presente investigación permitió concluir que la integración de estrategias lúdicas en el hogar fortalece de manera directa el aprendizaje significativo y los vínculos afectivos en la infancia media. Los hallazgos demuestran que se cumplieron los objetivos planteados, logrando primero explorar la brecha digital inicial, luego movilizar el interés mediante experiencias prácticas y, finalmente, reconocer cambios positivos en la dinámica familiar. Estos resultados responden satisfactoriamente a la pregunta de investigación, confirmando que es posible resignificar el juego cotidiano como una herramienta pedagógica poderosa que desplaza el uso pasivo de la tecnología, transformando objetos simples en mediadores de conocimiento.

La investigación logró movilizar el aspecto ontológico de los participantes al transitar de una "soledad acompañada" hacia una interacción humana pedagógicamente intencionada. En la unidad de análisis conformada por las cuatro familias de Bucaramanga, se observó un avance notable en la curiosidad innata de los niños y en su capacidad de otorgar sentido a la realidad. El descubrimiento más importante fue identificar que el aprendizaje no es un proceso aislado que solo ocurre en el aula, sino una vivencia constante donde el niño, al jugar, construye su identidad y seguridad emocional, fortaleciendo su ser en relación con sus cuidadores.

La variable "experiencias pedagógicas basadas en el juego" tuvo un impacto transformador en la población de estudio, especialmente al utilizar materiales no estructurados como sábanas, alimentos y relatos. El mayor logro fue demostrar que la lúdica reduce la dependencia digital y fomenta la autonomía. No obstante, un aspecto que resultó menos efectivo fue la dificultad inicial de algunos cuidadores en familias monoparentales para desvincularse totalmente de las preocupaciones laborales durante la actividad. Esto sugiere que, si bien el juego

es efectivo, su impacto está condicionado por la disposición emocional y el tiempo real de calidad que el adulto logre gestionar.

Este estudio contribuye a la literatura sobre pedagogía en el hogar al proponer un modelo de intervención de bajo costo y alto impacto para contextos urbanos de estratos 2 y 3. La aportación más novedosa radica en la metodología de Investigación-Acción Pedagógica aplicada al micro contexto de la vivienda, sugiriendo que el currículo escolar puede extenderse de forma natural a la cocina o la sala. Estos resultados pueden influir en futuras investigaciones que busquen profundizar en la relación entre el juego simbólico y el rendimiento académico formal, aportando una base empírica sobre la importancia de la mediación parental.

Se recomienda a las instituciones educativas de Bucaramanga y a las familias participantes implementar "El juego cotidiano", donde se invite a los padres a ver las tareas domésticas (mercar, cocinar, organizar) como laboratorios de aprendizaje. Es fundamental que los docentes de preescolar y primaria dejen de asignar tareas mecánicas de lápiz y papel, y empiecen a proponer retos lúdicos que requieran la interacción física entre padres e hijos. Esto no solo reforzará los temas escolares, sino que creará un hábito de aprendizaje vivencial que combate el sedentarismo digital de manera sostenible.

**Tabla 1***Resumen Comparativo de Hallazgos*

Dimensión de Análisis	Hallazgos Iniciales (Menos efectivos)	Hallazgos Finales (Más efectivos)
Uso del Tiempo	Predominio del sedentarismo digital y uso de pantallas como distractor.	Transición hacia el juego lúdico con una reducción considerable en el uso de dispositivos.
Interacción Familiar	Relaciones basadas en la "soledad acompañada" y comunicación mínima.	Fortalecimiento del vínculo afectivo y comunicación asertiva a través de actividades conjuntas.
Proceso Educativo	El aprendizaje se percibía como una obligación externa y monótona.	El hogar se transforma en un escenario de aprendizaje significativo y exploración creativa.
Rol del Cuidador	Cuidador como supervisor pasivo o limitador de conductas.	Cuidador como mediador pedagógico con intencionalidad clara en la rutina diaria.

*Nota:* Esta tabla permite visualizar un resumen de los hallazgos encontrados durante el desarrollo del proyecto. *Obtenido de:* Elaboración propia

Para obtener una visión más completa del fenómeno en futuras investigaciones, se recomienda ampliar la unidad de análisis a familias con niños con necesidades educativas diversas o en contextos rurales. Asimismo, sería valioso explorar la variable del "Rol de los Hermanos" como mediadores pedagógicos, especialmente en hogares monoparentales donde el

padre o madre tiene limitaciones de tiempo. Finalmente, se sugiere incorporar herramientas de registro audiovisual más frecuentes para captar los lenguajes no verbales de los niños, proporcionando una base de datos más rica para el análisis cualitativo del afecto.

### Referencias Bibliográficas

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF.

[https://www.academia.edu/35515321/Teoria\\_Del\\_Aprendizaje\\_Significativo\\_David\\_Ausubel](https://www.academia.edu/35515321/Teoria_Del_Aprendizaje_Significativo_David_Ausubel)

Cerrón Rojas, W. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17). <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2019.17.510>

Congreso de la República de Colombia. (1994, 8 de febrero). Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación. Diario Oficial No. 41.214.

[http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_0115\\_1994.html](http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html)

Congreso de la República de Colombia. (2006, 8 de noviembre). Ley 1098 de 2006. Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia. Diario Oficial No. 46.446.

[https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley\\_1098\\_2006.htm](https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm)

Constitución Política de Colombia. (1991). Artículo 44. Derechos fundamentales de los niños.

[http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion\\_politica\\_1991\\_pr001.html#44](http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion_politica_1991_pr001.html#44)

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Kappa Delta Pi.

<https://tecnoeducativas.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/08/dewey-experiencia-y-educacion.pdf>

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

Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341835\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_juego.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341835_archivo_pdf_educacion_juego.pdf)

- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar. [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341880\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf)
- MONETA C, MARÍA EUGENIA. (2014). Apego y pérdida: redescubriendo a John Bowlby. *Revista chilena de pediatría*, 85(3), 265-268. <https://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062014000300001>
- Montes del Castillo, Á., & Montes Martínez, A. (2014). Guía para proyectos de investigación. *Universitas-XXI, Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, (20), 91-126. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476147260005>
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Fortalecimiento de la educación de calidad en la primera infancia. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Grijalbo. [https://web.archive.org/web/20200331185420/http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA\\_Vygotzky\\_Unidad\\_1.pdf](https://web.archive.org/web/20200331185420/http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotzky_Unidad_1.pdf)

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ocvillamizarp\\_unadvirtual\\_edu\\_co/IgCGV2umNgJESa](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ocvillamizarp_unadvirtual_edu_co/IgCGV2umNgJESa)

[AJWqpgCqnXARUiQQ2knRbriGCyx8vwM3I?e=LWsgn6](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ocvillamizarp_unadvirtual_edu_co/IgCGV2umNgJESa)