

**Didáctica del juego en el aprendizaje significativo del idioma inglés como segunda lengua
en la primera infancia**

Angie Karina Ortiz Martínez

Asesora

Paola Ruiz Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2026

Resumen

El presente documento expone los resultados encontrados durante una investigación acción de diseño pre-post, desarrollada como opción de grado, y ejecutada en el Jardín Infantil Campestre Manobi en el municipio de Cota, Cundinamarca. El objetivo principal fue fortalecer los procesos pedagógicos de aprendizaje del inglés en niños de Kínder, mediante el diseño e implementación de estrategias didácticas basadas en el juego. La problemática identificada radicó en la necesidad de vincular el desarrollo integral y el aprendizaje significativo con la adquisición de una segunda lengua. Para ello, se aplicaron técnicas de observación participante y diarios de campo que permitieron rastrear la interacción de los estudiantes con la variable lúdica relacionada al desarrollo de habilidades comunicativas en inglés. Se ha llevado a cabo una perspectiva de análisis desde el aprendizaje significativo que aquí se vincula al desarrollo de dichas habilidades. Los hallazgos evidenciaron que el juego favorece la atención, reduce la inhibición y permite que la adquisición del idioma ocurra de forma natural durante la exploración del entorno. Se concluye que la lúdica potencia las habilidades comunicativas en inglés, bajo la comprensión de la lengua como una forma de interacción social mejorando así la disposición afectiva hacia el inglés. Por lo anterior, se concluye beneficioso el fortalecimiento de procesos bilingües en la educación inicial.

Palabras clave: Juego, didáctica del inglés, primera infancia, aprendizaje significativo, investigación acción .

Abstract

This paper presents the findings of a pre-post action research study, conducted as a senior thesis project and implemented at the Manobi Country Kindergarten in the municipality of Cota, Cundinamarca. The main objective was to strengthen the pedagogical processes of English language learning among kindergarten children through the design and implementation of game-based teaching strategies. The identified problem lay in the need to link holistic development and meaningful learning with second language acquisition. To this end, participant observation techniques and field journals were used to track students' interaction with the play-based variable related to the development of English communication skills. The analysis was conducted from a perspective of meaningful learning, which is linked here to the development of these skills. The findings showed that play enhances attention, reduces inhibition, and allows language acquisition to occur naturally during exploration of the environment. It is concluded that play enhances communicative skills in English, based on the understanding of language as a form of social interaction, thereby improving the affective disposition toward English. Therefore, it is concluded that strengthening bilingual processes in early childhood education is beneficial.

Keywords: Play, English language teaching, early childhood, meaningful learning, action research.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema.....	12
Pregunta de Investigación	14
Objetivos	15
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales	16
Referentes Teóricos	21
Referentes Legales.....	26
Referentes Éticos	30
Herramientas y Métodos	33
Enfoque y Tipo de Estudio.....	33
Unidad de Análisis.....	35
Técnicas para la Recolección de Datos	35
Categorías para el Análisis de Datos	38
Resultados	40
Acercamiento de la Población a la Variable	40
Experimentación.....	42
Identificación de Variaciones	43
Análisis y Discusión	45

Conclusiones y Recomendaciones.....	49
Referencias Bibliográficas	52
Apéndices.....	55

Lista de Apéndices

Apéndices A <i>Muestras de Investigación</i>	55
-----------------------------------------------------------	----

Introducción

El aprendizaje de una segunda lengua en la educación inicial es un pilar fundamental para el desarrollo integral en el Jardín Infantil Campestre Manobi, institución educativa que atiende a la Primera Infancia ubicada en Cota, Cundinamarca. Esta institución ejecuta su labor en un entorno campestre y armónico, promoviendo la adquisición del saber según las etapas de desarrollo infantil. Bajo el modelo pedagógico *To Activate* se busca que el acercamiento al inglés no sea un proceso aislado, sino una experiencia vinculada al bienestar y al aprendizaje significativo, donde la naturaleza y la lúdica actúan como mediadores del proceso educativo. En Colombia, el inglés es la principal lengua de adquisición como segunda opción para comunicarse, incluso un departamento la tiene como idioma oficial -San Andrés Island-. Resulta no solo pertinente sino necesario su aprendizaje.

A pesar de la importancia del bilingüismo en Colombia, se identifica una brecha significativa entre las metas de dominio del idioma y las herramientas pedagógicas implementadas en el aula, las cuales a menudo resultan insuficientes para generar un interés genuino. En el contexto específico del grado kínder, se observó que los métodos tradicionales no logran capturar la atención de estudiantes que demandan dinámicas más activas. Por tanto, el problema de investigación radica en la necesidad de transformar la enseñanza del inglés mediante estrategias lúdicas que superen la exclusividad de las pantallas y respondan a la exigencia de concentración y motivación de la unidad de análisis.

Para abordar esta problemática, la presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, utilizando el método de investigación acción con un diseño pre-post. El objetivo principal es fortalecer los procesos de aprendizaje del inglés mediante el diseño e implementación de estrategias basadas en el juego pedagógico. A través de la observación

participante y el acompañamiento docente, se busca movilizar el aspecto ontológico de las habilidades comunicativas, asumiendo que la interacción social y el aprendizaje en un ambiente de bienestar para su edad. son vehículos esenciales para el aprendizaje significativo en la primera infancia.

De esta manera, los hallazgos preliminares de este estudio evidencian un crecimiento significativo tanto en el interés por el idioma como en la adquisición de vocabulario y comprensión de comandos. Se observa que, cuando el acercamiento al inglés ocurre de manera natural a través del juego, los estudiantes muestran una mayor disposición y una participación activa que se aleja de la resistencia inicial. En conclusión, esta investigación reafirma la importancia de la labor docente y propone la lúdica como una alternativa eficaz frente a los desafíos de atención contemporáneos, teniendo en cuenta como bastiones fundamentales el juego en el aprendizaje del inglés en estas edades. La garantía de estos elementos se traducirá, nunca mejor empleado, en un significativo beneficio pedagógico.

Caracterización

El Jardín Infantil Campestre Manobi está ubicado en el municipio de Cota, departamento de Cundinamarca. Tanto las familias como el contexto social responden a la ubicación en uno de los municipios de la zona metropolitana de Bogotá. Este elemento es importante, porque además Cota se encuentra en el ala norte de dicha zona, lo que le configura como uno de los municipios con mayor proyección social y económica de la región. De esta manera, el bilingüismo se configura como una herramienta de capital académico trascendente para los intereses de la región. Proyecta a los estudiantes a la atención de necesidades de interacción comunicativa esenciales en la época de interconexión contemporánea. En el caso de la primera infancia, el aprendizaje de una segunda lengua resulta ser un proceso fundamental y favorecido por las condiciones de elasticidad cerebral que permiten al niño adquirir rápidamente habilidades comunicativas cognitivas y sociales. Dado que eso responde a los intereses de la institución, el aprendizaje del inglés goza de un lugar predilecto en la formación académica.

La institución Jardín Infantil Campestre Manobi tiene su principal foco de atención en los niños en etapa de párvulos, prekínder, kínder y transición. Todos ellos se encuentran en su etapa de formación inicial que en la política colombiana pública se conoce como edades de primera infancia. En esta investigación, se aborda la adquisición del inglés como lengua como una de las actividades que se presenta a los niños como novedad. Lo anterior, representa un importante desafío en el que se enfatiza entonces en la búsqueda de estrategias pedagógicas específicas que sirvan a los intereses de los niños y sus posibilidades de comunicación en una población con características esenciales de trato, beneficio e interacción. A dichas características se les reconoce como habilidades comunicativas. Estas se fortalecen en la cercanía, el trato cotidiano y el uso coloquial que con el aprendizaje del inglés como segunda lengua representa importantes

desafíos. No se suele hablar en los contextos naturales de los niños. Tampoco hay mayor exposición al idioma extranjero en ambientes extracurriculares. Solo captar la atención al respecto, es una tarea con importantes obstáculos.

Lo anterior se traduce en que aparecen diversos factores que señalan las limitaciones en el aprendizaje significativo del idioma. En el caso de la unidad de análisis elegida para esta investigación ha sido un grupo de niños del grado kínder, del Jardín Infantil Campestre Manobi, en el que se evidencia en los niños y niñas se sienten familiarizados con personajes propios del contexto anglo, lo que favorece la adquisición de aprendizaje gracias al interés suscitado. En este sentido, vale aclarar entonces que, aunque haya dificultades emergentes que se presentan, también aparecen en el mapa no pocas herramientas que pueden servir, siempre y cuando se acuda a ellas para fortalecer el conocimiento. Parece que el juego estimula esta noción mejor que otras herramientas en estas edades.

Los personajes y la cultura anglo, en su forma de impacto social, ha terminado por resultar familiar e importante en el nicho de la población más joven. Así, la forma de presentar elementos de esta cultura parece potenciarse por medio del juego. Involucrar la experiencia de los niños, en los que el universo abstracto de la semántica y la gramática no se aprecian comprensibles, el juego se configura entonces como una herramienta didáctica esencial. Al ser implementado el juego y vinculado al idioma inglés, la necesidad de interactuar implica la necesidad de comunicarse. Allí aparece el aprendizaje significativo y el desarrollo de herramientas como un campo esencial.

En efecto, muchos factores más allá de los presentes del aula resultan ser de capital importante. El ambiente familiar, el contexto social, las personas que interactúan en el mundo coloquial del niño, su exposición a las pantallas, sus propios intereses y estímulos a disposición,

etc., pueden influir significativamente en los modos de adquisición del conocimiento, así como en la posibilidad de desarrollo de las habilidades comunicativas. Súmese a lo anterior factores involucrados a la personalidad, el sistema de valores y el comportamiento de los padres que siguen influyendo a lo largo de la vida de los niños y niñas.

Por último, es pertinente mencionar que los niños del colegio gozan de un cubrimiento adecuado de sus necesidades básicas, dado a que responden a contextos económica y socialmente estables. En este sentido, el tiempo de permanencia de los estudiantes en la institución garantiza el cubrimiento de la alimentación en condiciones avaladas y comprobadas que señalan la calidad de sus productos. Por otra parte, el ambiente campestre alejado del ruido propio de las ciudades, así como del ajetreo propios del mundo occidental, sw las nocivas y comprobadas consecuencias de alteraciones al bienestar psicológico son ajenos a la institución gracias a sus condiciones demográficas, económicas y sociales, tal como se ha señalado. Este contexto favorece el desarrollo de las pretensiones de esta investigación, pues se cuenta con una población en condiciones adecuadas para la recepción del aprendizaje.

Si bien en la institución existen diversas opciones respecto a educación preescolar, en la presente investigación la unidad de análisis está conformada explícitamente por los estudiantes del grado Kínder del Jardín Infantil Campestre Manobi, un grupo de cinco niños y niñas de entre cuatro y cinco años de edad. Desde el punto de vista de sus demandas de aprendizaje, este grupo requiere fortalecer las habilidades comunicativas en inglés como segunda lengua, específicamente en las dimensiones de comprensión oral de instrucciones básicas, reconocimiento y producción de vocabulario contextualizado, y expresión oral espontánea en situaciones de interacción lúdica. Dichas herramientas pueden ser desarrolladas con la correcta implementación del juego como herramienta didáctica.

Planteamiento del Problema

El Jardín Infantil Campestre Manobi, ubicado en el municipio de Cota, Cundinamarca, atiende población infantil en etapa de educación inicial. Dentro de su propuesta pedagógica, el aprendizaje del inglés como segunda lengua ocupa un lugar relevante, reconociendo el valor del bilingüismo en el contexto socioeconómico de la región metropolitana de Bogotá. La unidad de análisis de esta investigación son los estudiantes del grado Kínder, niños y niñas de entre cuatro y cinco años, quienes se encuentran en una etapa de adquisición del lenguaje y desarrollo de sus primeras habilidades comunicativas.

La observación directa del grupo Kínder ha permitido identificar una brecha significativa en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés: los niños presentan dificultades para comprender instrucciones orales básicas en el idioma, muestran un vocabulario receptivo mínimo y tienen escasa producción oral espontánea en la lengua extranjera. Estas limitaciones se explican en parte por la falta de exposición al inglés fuera del contexto escolar y por el uso de estrategias de enseñanza que no se adaptan al nivel de desarrollo cognitivo y comunicativo propio de la primera infancia.

La brecha de conocimiento identificada radica en la ausencia de estrategias didácticas sistemáticas y contextualmente pertinentes para la enseñanza del inglés en educación inicial en la institución. Si bien existe evidencia nacional e internacional sobre la efectividad del juego como mediador pedagógico en la adquisición de una segunda lengua en niños de primera infancia, dicha estrategia no ha sido implementada de manera estructurada en el grado Kínder del Jardín Infantil Campestre Manobi. También en parte, esto se debe a que culturalmente las alternativas de aprendizaje a los escenarios de aula han sido parte constitutiva y sinónimo de educación

desdesde hace varios siglos. Esta situación limita el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes y justifica la presente investigación.

El juego es la actividad natural y central del niño en la primera infancia. Su naturaleza y la experiencia humana así lo confirman. Su incorporación como variable pedagógica en la enseñanza del inglés responde a la necesidad de articular el proceso de aprendizaje con la ontología propia del estudiante de Kínder: un ser en pleno desarrollo cognitivo, emocional y comunicativo, para quien la exploración lúdica constituye el principal modo de apropiación del mundo. El entorno campestre de la institución ofrece, además, condiciones favorables para la implementación de actividades lúdicas al aire libre que potencian la interacción, la motivación y el uso contextualizado del idioma.

En consecuencia, el presente estudio se enfoca en diseñar e implementar estrategias didácticas basadas en el juego que favorezcan el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés como segunda lengua en los estudiantes de Kínder del Jardín Infantil Campestre Manobi. Se parte del reconocimiento de que estos niños tienen capacidades y predisposiciones hacia la interacción lúdica, y que el rol mediador del docente es indispensable para orientar el juego como herramienta didáctica con un propósito pedagógico claro que impida a que se reduzca la educación a una actividad exclusivamente de entretenimiento.

De no atenderse esta situación problemática, los niños del grado Kínder continuarían avanzando en su proceso escolar sin haber desarrollado las habilidades comunicativas básicas en inglés que la institución se propone fortalecer desde la primera infancia, desaprovechando la ventana de oportunidad que representa esta etapa del desarrollo para la adquisición de una segunda lengua y el interés que el juego suscita de manera natural en ellos.

Pregunta de Investigación

¿Cómo favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés como segunda lengua en los niños de Kínder del Jardín Infantil Campestre Manobi a través del juego como herramienta didáctica durante el primer bimestre del año 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés como segunda lengua en los niños de kínder del Jardín Infantil Campestre Manobi a través del juego como herramienta didáctica durante el primer bimestre del año 2026.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento inicial de los estudiantes del grado Kínder del Jardín Infantil Campestre Manobi al juego como herramienta didáctica para la adquisición de habilidades comunicativas en inglés, identificando sus respuestas y percepciones frente a la variable del juego como herramienta didáctica.

Movilizar las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de Kínder, mediante la implementación del juego como herramienta didáctica que dinamice la interacción, la motivación y el aprendizaje significativo en el aula.

Reconocer las transformaciones y variaciones generadas las habilidades comunicativas en inglés, tras la implementación del juego como herramienta didáctica

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El primer referente conceptual al que se acude a continuación es la didáctica. El origen del concepto se rastrea hasta *Didáctica Magna* de Juan Amós Comenio. El autor resulta pertinente en tanto es el creador del término en dicha obra, concepto que utilizó para referirse al conjunto de herramientas con las que se puede enseñar. Además, fue el primero en referir la predilección del aprendizaje en las primeras edades, centrandolo por primera vez la atención en los modos de educación alternativos que han de enseñarse a los infantes. Así, el capítulo VII de su obra señala que “la formación del hombre se hace muy fácilmente en la primera edad, y no puede hacerse sino en esta” (Comenio, 1998, p. 18). Bajo esta definición, el juego se implementa como un elemento propio de la infancia. Llama especialmente la atención que siendo un autor del S. XV señalaba al respecto que “como vemos a los niños aprender a andar, correr, hablar y jugar a diversos juegos, solamente por la imitación, sin fastidiosos preceptos” (Comenio, 1998, p. 81). Desde entonces, ya se señalan elementos que apenas los últimos siglos han empezado a comprender.

Señala en su obra Comenio tanto la necesidad como el indicativo de la enseñanza como parte esencial de la formación humana. Comprendía que el aprendizaje se debe asimilar, más allá de un propósito de reglas de control, como una capacidad que potencia al instruido en la medida de la adquisición de su saber. Dada esta naturaleza conceptual, afirma: “En las escuelas hay que enseñar todo a todos. No ha de entenderse con esto que juzguemos necesario que todos tengan conocimientos, especialmente acabados y laboriosos, de todas las ciencias y artes.” (p. 24). Y en el contexto sociopolítico de Colombia, el aprendizaje del inglés resulta responder perfectamente

a este propósito y el juego encaja perfectamente con la consideración de los modos de aprendizaje de acuerdo al potencial de los niños.

Este modo de comprensión de la didáctica que resulta de la obligación imperante de la formación, procede a señalar que, en efecto, por ejemplo, el ejercicio de comprender una nueva lengua es el fruto de la interacción con las herramientas. Por ello resulta oportuno acudir al juego, porque este configura la ontología misma del estudiante que deja de ser entendido como un alumno exclusivamente, y se abre entonces todas las posibilidades de su despliegue emocional y de habilidades sociales, con el fin de conseguir participar. Añádase a lo anterior la importancia de la motivación.

Resulta destacable porque de esta manera, se hace efectiva la pretensión de enseñanza. Señala Comenio que los seres humanos tienen tres elementos llamados potencias que sirven a la comprensión, a saber, Entendimiento, Voluntad y Memoria. Se corresponden con las habilidades comunicativas que para el caso del inglés, se aplican a este como segunda lengua:

La esencia del alma está formada por tres potencias: Voluntad, Memoria y Entendimiento.

El entendimiento se aplica a estudiar las diferencias de las cosas (hasta por las menores notas). La voluntad tiene por oficio la opción de las cosas, para elegir las provechosas y reprobando las dañinas. La memoria guarda para usos futuros todo cuanto alguna vez fue objeto de la Voluntad y del Entendimiento y hace que al alma tenga presente su dependencia (que viene de Dios) y sus deberes. (Comenio, 1998, pp. 24 - 25)

Los tres factores aparecen cuando se presenta el juego en la clase, pues el estudiante interesado en jugar debe primero comprender las reglas, por lo que el entendimiento le es itinerante. La voluntad le es movida por la motivación que le suscita el juego, y la memoria resulta ser la cohesión de ambas y el registro del aprendizaje en el estudiante. Además, para la

presente investigación, podemos decir que de cierta manera se corresponden con el desarrollo de la didáctica del presente caso.

El autor señala como vía el juego para la adquisición del aprendizaje, manifestando que “debe ponerse cuidado en que todo ello esté adecuado a la índole de la edad pueril, que por su naturaleza se inclina a lo alegre, divertido y propio de juego, y mira con repugnancia lo serio y demasiado severo” (Comenio, 1998, p. 116). Es esta la principal justificación y columna vertebral del intento por aventurar el juego como herramienta didáctica para la adquisición del inglés como segunda lengua.

Así, se espera primero entendimiento, razón por la cual se lleva a cabo la investigación en principio como diagnóstico, con el fin de explorar tanto las virtudes como las falencias detectadas en el estudiante. Posteriormente, se habla de la voluntad, en la ejecución didáctica del juego como incorporación al proceso de los estudiantes de crecimiento y desarrollo progresivos. Es la aplicación de búsqueda de eficiencia sin sacrificar el bienestar de los niños. Por último, sea entonces la memoria la que conserve las conclusiones y análisis finales que pretenden arrojar luces respecto al correcto desarrollo de la ejecución de instrucciones en clase así como el fin del ejercicio pedagógico mismo.

La didáctica acude al mundo para explicar al estudiante. Los marcadores, el pupitre y el tablero nacieron con la educación como causa final, el juego no. Es por ello que requerimos informar que el escenario al que vamos a acudir es el de la didáctica, pues resulta oportuno en el ambiente del inglés como segunda lengua. No es el juego el que se diseña para el inglés, pero su efectividad proviene de la interacción social exigida por el juego, que implica factores como competencia, esfuerzo, dedicación, aprendizaje y sabiduría. Justo es esta la pretensión esencial de este documento.

Llega de esta observación un segundo referente conceptual, a saber el juego. Es la actividad central del infante durante su etapa de primera infancia. En este, se estimula la motivación, la asimilación de la pérdida y el error, ejercicios de cooperación y trabajo en equipo, el desarrollo de la autonomía y el fortalecimiento del bienestar. Los anteriores beneficios están centrados en el modelo pedagógico de Ausubel y de Froebel planteado como aprendizaje significativo. El término aparece por primera vez en un popular ensayo de 1963 conocido como *The psychology of Meaning Verbal Learning* que pretendía tener una teoría cognitiva sobre el aprendizaje verbal, en contravía a los estándares de la educación estadounidense presente hasta entonces y que priorizaba la recepción verbal como exclusiva vía de conocimiento.

Ausubel consolidaría su teoría en Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo. Así, el desarrollo del conocimiento del ser humano descansa sobre la base de sus conocimientos previos. Y la adquisición de nuevos saberes ha de darse por exploración e interacción. En este sentido, el juego hace parte de las dinámicas naturales de un infante. El juego en sí mismo no es el mecanismo central del aprendizaje, que se refiere a la recepción organizada, el aprendizaje como proceso. Pero se convierte en una herramienta prodigiosa del proceso pedagógico en términos de motivación, atracción de interés y conectar conocimientos previos con nueva información. Es el escenario adecuado para garantizar simultáneamente bienestar en los estudiantes y fortalecimiento de habilidades comunicativas en un ambiente de interacción real.

Definamos a continuación, al menos de somera forma, la naturaleza de la Teoría del Aprendizaje Significativo tercer categoría de esta investigación. Sonará escandaloso para la población ajena al contexto educativo, pero aquí lo más importante es lo que el estudiante ya sabe y conoce previamente. Su conjunto de ideas sobre el mundo se consolida como la base del ejercicio pedagógico. No se considera aquí al estudiante una tabula rasa, sino alguien ya

familiarizado con cierta interacción con el mundo. En este sentido, el juego es ese elemento base del aprendizaje significativo. El estudiante ya sabe jugar, ya comprende su trascendencia. Esta en su naturaleza, no solo humana, sino animalia. Los grandes mamíferos utilizan, si se permite la premisa fonológica, el juego como herramienta de interacción social, aprendizaje del contexto y adquisición de herramientas. El ser humano en sí mismo es un ser social, respaldado por no pocas concepciones.

Acudiendo al ejercicio isomórfico, la educación en inglés requiere de esos elementos que otorga el juego: sus dimensiones sociales, contextuales y adquisitivas se ponen en despliegue interpretativo en tanto se comprende que son, precisamente, esas premisas las que requiere el aprendizaje del inglés como segunda lengua. El desempeño del juego responde a la pregunta por los organizadores previos, estos son, los materiales que se presentan al estudiante, y que le servirán como puente entre lo que ya domina y lo que necesita dominar. A su vez, establecen un criterio para definir qué herramientas se poseen hasta entonces.

En este sentido, el juego actúa como puente entre la experiencia concreta y la abstracción facilitando así que el aprendizaje resulte placentero, duradero y según la perspectiva de su pensar, resulte significativo. El desarrollo del mismo juego en una proyección temporal permitió el ejercicio de diferenciación progresiva, que sirve como herramienta de evaluación de los involucrados en el proceso educativo. Además, en un contexto social en que la atención se convierte en el recurso principal, cada vez más escaso, el juego permite la captación de dicha atención de formas que otras alternativas educativas difícilmente pueden justificar.

Queda por ahoran el establecimiento de una cuarta categoría, el bilingüismo en la infancia. Su pertinencia de investigación responde a la vigencia mundial que el idioma inglés posee, especialmente, en el contexto latinoamericano. Cuando se sugiere aprendizaje

significativo se trata en realidad es la asimilación de saberes y conocimientos observando la potencial utilidad en un contexto real al escenario social del estudiante. No es un concepto aleatorio. En este caso, dicho bilingüismo se evalúa de acuerdo a la adquisición de un aprendizaje significativo evidente en el crecimiento y desarrollo de las habilidades comunicativas que pueda poseer el estudiante.

Este concepto diseñado y planteado por Ausubel ya descrito, en el que se asume que el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe por ende resulta para el presente escenario, de un capital de importancia altísimo. Ese factor determinante, el conocimiento que el estudiante ya conoce previamente y que ahora aplicará a un nuevo conocimiento que en este caso es el aprendizaje del inglés como segunda lengua, es en esencia el camino hacia el bilingüismo pretendido como horizonte de esta investigación.

En este caso, el aprendizaje significativo se da cuando el estudiante asimila los conocimientos de la clase de inglés. Responde lo anterior a las posibilidades de adquisición de herramientas de aprendizaje, alimentación de vocabulario e intentos de verbalización. Así, el aprendizaje de una segunda lengua se sitúa en el campo de la comunicación. Su efectividad ha sido ampliamente perseguida. Se presenta, a continuación, algunos de los autores que desde el contexto internacional al más local señalan la pertinencia del juego en la enseñanza del inglés: Este desarrollo más allá de conceptual, resulta ser pragmático. Ofrece este documento sustento al respecto en el siguiente apartado.

Referentes Teóricos

En estos referentes teóricos, se registra la información que sirve como sustento a las ideas propuestas a continuación. Desea el documento en este punto sustentar con todo el rigor teórico la importancia, es más, la necesidad del juego en el aprendizaje del inglés como segunda lengua.

Si se concede a esta investigación la importancia del juego en el aprendizaje de los niños de la edad proyectada, la investigación habrá resultado efectiva, pues supone la esencia de la propuesta aquí expuesta y justifica el proceder del proyecto.

El juego destaca su papel dada la referencia a la capacidad de ejecutar acciones concretas a significaciones representativas. Así, “se puede considerar el juego como el conducto de la acción a la representación, en la medida en que evoluciona de su forma inicial de ejercicio sensorio-motor a su forma secundaria de juego simbólico o juego de imaginación” (Piaget, 1982, p. 10). Aquello que se realiza en la facticidad del mundo, es decir, en el mundo tangible del niño pasa a ser una imagen representativa en su mente. Aquello que originalmente fueron recursos didácticos se convierte en representación mental. El juego en Piaget se configura como un tapiz que permite la absorción del conocimiento desde la experiencia vívida que solo el juego puede ofrecer.

Comienza este trabajo considerando que la naturaleza y ontología del niño en la primera infancia se caracteriza por una curiosidad innata, espontaneidad exploratoria y una disposición lúdica que lo impulsa a interactuar activamente con el entorno para construir significados, tal como se evidencia en la tendencia a manipular objetos naturales presentes en el ambiente campestre tales como hojas, piedras, agua o tierra, transformándolos en herramientas de indagación y juego simbólico. En este sentido, el juego emerge no como un mero recreo, sino como la estrategia más poderosa y natural para el aprendizaje, ya que permite al niño dar sentido al mundo conectando experiencias nuevas con lo previamente conocido, fomentando autonomía, placer y participación activa en contextos significativos. En este caso, se han elegido juegos que garantizar tanto ese placer de participación como la necesidad de fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés. Esta pertinencia se acentúa en el aprendizaje del inglés,

donde el juego facilita una adquisición natural y efectiva del idioma sin la presión del estudio formal, mediante inmersión afectiva, interacción social y uso contextual del vocabulario y estructuras lingüísticas.

En entornos campestres como los jardines infantiles de la Sabana de Bogotá, con amplios espacios al aire libre, materiales locales y contacto directo con la naturaleza, el juego se potencia aún más: invita a exploraciones motoras y sensoriales que enriquecen el repertorio experiencial, favorecen la descentración cognitiva y crean condiciones óptimas para que el aprendizaje de una segunda lengua se ancle en vivencias reales y placenteras, alineándose con orientaciones oficiales colombianas que reconocen el juego como experiencia creadora y forma básica de vida en la primera infancia. Uno de los principales derechos que se contempla para la infancia, o que por lo menos se recomienda desde las instituciones internacionales más importantes, hablan de las virtudes del juego y el aprendizaje como mecanismos conjuntos. Por lo menos, se propone como la herramienta principal durante los primeros años de desarrollo.

El gusto de los niños se suscita de las posibilidades de aprendizaje y conocimiento que comienza con la exploración misma de su mundo y el de sus compañeros en la interacción social. Su implementación en la pedagogía ha sido explorada en diversos escenarios. Así, se afirma que “El juego es una estrategia de aprendizaje muy poderosa, liderada por los estudiantes y estimulada por la curiosidad, la exploración y la alegría. Desde el momento en que nacen, los niños saben cómo hacerlo”. (Mardell, et al, 2023, p. 78). El juego en esta perspectiva se categoriza como propio de la naturaleza humana.. Es propio de la naturaleza corpórea del niño. Los niños juegan como parte de su exploración de la corporalidad. Es interesante que esta casa está interesada al respecto. Diversas investigaciones refuerzan esta tesis: “El uso de los juegos en el aula de inglés brinda una oportunidad única para que los estudiantes aprendan el idioma de

manera natural y efectiva, sin sentir que están estudiando” (Sáenz, 2024, p. 06) No solamente considerando su pertinencia al aprendizaje, sino a la misma adquisición del lenguaje.

Este documento evidencia efectivamente y de manera precisa que, como fue señalado, se basa en experiencias previas la demostración de la efectividad en el desarrollo de habilidades comunicativas. Este documento al respecto, alimenta las consideraciones basadas en la observación documental, desde la ejecución de planes con los niños con un cronograma propuesto y dirigiendo lo anterior a la evaluación de proceso para observar adecuaciones que pulan la herramienta con el tiempo y según las conveniencias de cambios generacionales. Otras investigaciones contemporáneas apuestan sincrónicamente por esta vía.

Entonces aprovechar que en esas edades el jugar para ellos es muy importante, entonces enseñarles a través del juego, porque ellos sin darse cuenta están motivados y a través de esa motivación están aprendiendo muchísimo más que si usted se sienta o se para en un tablero. (Rojas Piedrahita, 2023, p. 14).

El niño comienza su exploración cuando se le suscita interés. Cada vez es más difícil conseguirlo y más aún, hacer que perdure. Es pertinente acudir a herramientas más eficientes, al menos como ganchos explicativos. No se habla aquí de una novedad. Es más, resulta preocupante antes bien que, aun con la investigación y el estado del arte al respecto no suela ser tan presente en la comprensión colectiva de la educación del Kinder.

Referentes Técnicos

Acerca del modo de proceder de este documento, en la presente investigación se lleva a cabo una observación de adecuación de la ley a los lineamientos pedagógicos para la educación inicial, del año 2014 y emitido por el Ministerio de Educación Nacional MEN, mayor referente técnico en Colombia sobre las orientaciones pedagógicas en todos los niveles para Colombia. Al

respecto de esta primera edad, el documento es el resultado del Plan Decenal de educación de la época y señala la importancia de la educación inicial desde actividades que susciten la curiosidad y la exploración en los niños. En el caso del juego, se suma además la atención de parte de los niños que trae en sí mismo el ejercicio de interacción comunicativa. Siguiendo sus observaciones, la presente investigación observa que el bienestar de los niños puede garantizarse en el juego, dado que ofrece una situación menos dispendiosa que resalta el disfrute, derecho que por naturaleza tiene el niño.

El seguimiento de dichas orientaciones está basado en las bases curriculares para la educación inicial y preescolar, emitido por la misma institución, y publicado en el año 2017. El documento orienta y señala qué y cómo enseñar en educación inicial. Establece que no existen asignaturas formales, pero si se promueve el lenguaje oral, las experiencias significativas y la exposición a una segunda lengua de manera lúdica de acuerdo a las necesidades y capacidades de aprendizaje de cada estudiante.

El modo de trabajo en que el estado ha asumido las políticas de los niños, está basado en un documento del Congreso de la República y la Política de Estado *De cero a siempre*. Dicho documento registra, desde 2016, el modo en que debe considerarse a la primera infancia como una política de estado, blindando la necesidad de su protección de manera que no quede sometida al libre albedrío del gobierno de turno, sino que se perfile como horizonte de actuación para todo el territorio nacional.

Esta política nacional sirve como marco jurídico y conceptual para la atención integral a la primera infancia como política de Estado la ya mencionada Ley 1804 de 2016. Esta política reconoce en su Artículo 4 que el desarrollo integral de la primera infancia es el proceso singular de transformaciones y cambios que se da a lo largo de la primera infancia, y en su Artículo 8

establece que el juego, la literatura, el arte y la exploración del medio son las actividades rectoras de la primera infancia. En relación con la variable del estudio, la política *De Cero a Siempre* proporciona el marco técnico que valida el juego como eje rector del proceso pedagógico con niños y niñas de primera infancia, lo que sustenta directamente la incorporación del juego como herramienta didáctica para fortalecer el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés en el grado Kínder del Jardín Infantil Campestre Manobi.

Y, precisamente para hablar de esta interacción con la segunda lengua, se refugia este documento en los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras. Aunque están dirigidos principalmente a la educación básica y media, sirven como referente técnico general para orientar la enseñanza de lenguas extranjeras en Colombia mientras aparece una ley regulatoria para la primera infancia en segundas lenguas, documento aun inexistente. Estos estándares señalan que en educación inicial, aunque no se evalúa formalmente el inglés, se prioriza la familiarización con la lengua a través de actividades lúdicas y sensoriales.

Este documento es pertinente para la investigación en tanto establece el horizonte hacia el cual deben orientarse las prácticas pedagógicas en inglés desde la primera infancia: el desarrollo de habilidades comunicativas que luego se formalizarán en los niveles educativos posteriores. La implementación del juego como herramienta didáctica en el grado kínder responde a este espíritu, preparando a los estudiantes para los estándares de competencia comunicativa en inglés desde sus primeras experiencias escolares. Toda la documentación mencionada es de libre publicación y obligatorio conocimiento para el abordaje de esta investigación.

Referentes Legales

La primer referencia legal en el caso de Colombia se aplica desde hace mas de 30 años. La Ley 115 de 1994 es la Ley General de Educación de Colombia vigente. Esta norma constituye

el fundamento jurídico del sistema educativo colombiano y es plenamente aplicable al contexto de esta investigación. El Artículo 5, sobre los fines de la educación, establece en su numeral 2 el fomento de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico, y en su numeral 7 el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura.

El Artículo 15 define la educación preescolar como la “ofrecida al niño para su desarrollo integral en aspectos biológico, cognoscitivo, psicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógica y recreativa” (Ley 115 de 1994, art. 15). El Artículo 16 establece entre los objetivos específicos del preescolar el desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación, y el conocimiento de su entorno inmediato. En relación con la variable de estudio, esta ley respalda el uso del juego como herramienta didáctica para favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés en la primera infancia, dado que reconoce explícitamente la recreación y la socialización como ejes del proceso educativo en esta etapa.

Al respecto, las decisiones sobre la naturaleza de las normas relativas a la prestación del servicio educativo para el nivel preescolar, se establece desde el Decreto 2247 de 1997. Este decreto por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar. El decreto determina que el currículo del nivel preescolar se concibe como un proyecto lúdico-pedagógico y contempla las dimensiones del desarrollo del niño: física, espiritual, ética, cognitiva, comunicativa, socio-afectiva y estética. Se sintetiza este desarrollo en el artículo 12 que establece que los procesos curriculares se desarrollan mediante la ejecución de proyectos lúdicos-pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano.

Los procesos curriculares se desarrollan mediante la ejecución de proyectos lúdico - pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa; los ritmos de aprendizaje; las necesidades de aquellos menores con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales, y las características étnicas, culturales, lingüísticas y ambientales de cada región y comunidad. (Decreto 2247 de 1997, artículo 12).

Esta norma fundamenta directamente la incorporación del juego como eje didáctico en la enseñanza del inglés en el grado Kínder del Jardín Infantil Campestre Manobi, dado que reconoce el carácter lúdico como condición propia del proceso formativo en la primera infancia y no como un complemento opcional. Todas las condiciones exigidas por la institución están presentes en la consideración de los estudiantes de esta edad en la incorporación del juego. Responde a todas las dimensiones del desarrollo si se sabe orientar con vehemencia.

La Constitución Política de Colombia de 1991 reconoce la educación como derecho fundamental de los niños, junto con la recreación y la libre expresión de su opinión. Esta disposición constitucional es el marco superior que legitima toda intervención educativa con población infantil y obliga al Estado, a la familia y a la sociedad a garantizar el desarrollo integral de los niños. En el contexto de esta investigación, el derecho a la recreación respalda el uso del juego como estrategia didáctica válida y necesaria para el aprendizaje de una segunda lengua en la primera infancia, y obliga a la institución a diseñar propuestas pedagógicas que garanticen este derecho.

Además, en el caso colombiano para ciudadanos exclusivamente menores de edad, el estado ha promulgado desde el año 2006, la Ley 1098 también conocida como Código de

Infancia y Adolescencia, emitido y vigilado por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar ICBF. En este, el artículo 28 se dedica a consagrar el derecho a la educación de niños, niñas y adolescentes en todo el territorio nacional. Al respecto señala que “Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar” (Código de Infancia y Adolescencia, 2006, art. 28). Por lo que esta investigación se refugia en la ley para garantizar su correcto proceder y hacerlo lo más eficiente posible.

También, reflexiona sobre el derecho al desarrollo integral en la primera infancia, establece que la primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano, y que los niños y las niñas tienen derecho al juego, la exploración del entorno y la participación en actividades que les permitan comunicarse. Esta edad se contempla y “comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad” (Código de Infancia y Adolescencia, 2006, art. 29). Esta norma es de especial relevancia para la presente investigación, pues fundamenta el juego no como una estrategia opcional sino como un derecho de la primera infancia que la institución debe garantizar. Asimismo, valida la decisión metodológica de utilizar el juego como herramienta didáctica para el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés en los estudiantes de Kínder del Jardín Infantil Campestre Manobi.

Al respecto de la Ley Nacional de Educación, en su artículo 21 establece como objetivos la adquisición de elementos de conversación y lectura en una lengua extranjera y la iniciación en el conocimiento de la Constitución y la instrucción cívica. Estas disposiciones sientan el antecedente jurídico para la enseñanza del inglés desde los primeros niveles educativos, lo que justifica la intervención pedagógica en el grado Kínder orientada al desarrollo temprano de habilidades comunicativas en la segunda lengua, en coherencia con la progresividad del sistema

educativo colombiano. Los anteriores documentos sirven como soporte legal al trato con infantes en el territorio nacional.

Referentes Éticos

El primero y más importante de los referentes éticos es el consentimiento informado. En este documento, se informa tanto a la institución como a los padres sobre la naturaleza de la investigación, de modo que se garantice la transparencia y ética en el trato a los niños. Así, previamente al inicio de las actividades de investigación, se solicitó el consentimiento informado a los padres, madres o acudientes legales de los niños participantes, informándoles de manera clara sobre los objetivos del estudio, la naturaleza de las actividades, el carácter voluntario de la participación y el derecho a retirarse en cualquier momento sin consecuencia alguna. Este procedimiento se enmarca en lo establecido por la Resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud de Colombia, que regula la investigación con seres humanos en el país, y en la Ley 1098 de 2006, que garantiza la protección integral de los derechos de los niños y niñas. El documento se encuentra en la carpeta adjunta a la investigación.

Para la presente investigación, a pesar de la documentación vigente, se optó por no revelar los nombres reales de los niños involucrados en el ejercicio. Con el fin de evitar esta situación, se añade aquí un referente respecto a confidencialidad y protección de la identidad, con especial énfasis en el reconocimiento de la vulnerabilidad que representa la población que ha servido como unidad de análisis. La identidad de los niños y niñas participantes ha sido protegida en todas las etapas de la investigación. No se utilizan nombres reales ni datos que permitan la identificación individual de los menores.

Las observaciones, registros en diarios de campo y rúbricas de evaluación se manejan con carácter confidencial y son de uso exclusivo para los fines académicos del presente trabajo. Las

evidencias audiovisuales o fotográficas, en caso de ser recolectadas, cuentan igualmente con la autorización expresa de los padres de familia y son almacenadas de forma segura. Por otra parte, los nombres ofrecidos a los estudiantes en los documentos responden a pseudónimos con el fin de preservar la integridad de los estudiantes. Esta investigación nunca irrespeto límites ni expuso la integridad de los estudiantes. Todas las acciones realizadas están descritas y permitidas según el marco de la legalidad vigente colombiana.

Desde el origen de la bioética principialista, se ha señalado la importancia de la no maleficiencia y la búsqueda de beneficiencia. Así, todas las actividades diseñadas en el marco de esta investigación respetan el desarrollo integral de los niños y niñas, sus ritmos de aprendizaje y sus particularidades individuales. Las dificultades propias de la edad como la corta capacidad de atención, la variabilidad emocional o la necesidad de movimiento fueron consideradas en el diseño de los juegos pedagógicos, los cuales se planificaron de modo que resultaran pertinentes, atractivos y adecuados para la etapa de primera infancia, sin generar situaciones de frustración, presión o malestar en los participantes.

Ciertamente, estas experiencias pueden resultar novedosas, y por la misma razón suscitar diferentes tipos de emocionalidades de los estudiantes. En ningún momento se emplea la investigación para emitir juicios valorativos de tipo cuantitativo sobre los niños, en concordancia con los lineamientos legales vigentes para la educación inicial en Colombia. Como puede observarse en las rúbricas adjuntas, ninguna acude a patrones cuantitativos para la descripción de los estudiantes o de los procesos vinculados.

Se garantiza lo anterior dado que la investigación presente cuenta con el conocimiento y la aprobación de las directivas del Jardín Infantil Campestre Manobi, quienes avalan el desarrollo de las actividades dentro del marco académico del Diplomado de la Universidad Nacional

Abierta y a Distancia (UNAD). El proceso investigativo se lleva a cabo con estricto apego a la normativa colombiana vigente en materia de protección de la infancia, incluyendo la Constitución Política de Colombia (Art. 44), la Ley 1098 de 2006 y la Ley 1804 de 2016 (Política “De Cero a Siempre”), que reconocen a los niños como sujetos plenos de derechos y establecen la obligatoriedad de su protección integral en todos los ámbitos, incluyendo el educativo e investigativo. Estos documentos establecen la política de trato con niños menores y ha sido tomado como la base de construcción de la documentación que se solicita ante las entidades vigilantes y regulatorias de la ley en el país.

Podría, por último, señalarse que los modos de conocimiento son diversos para cada caso. Así los instrumentos de evaluación utilizados en esta investigación, rúbricas descriptivas y diarios de campo reflexivos, son exclusivamente de carácter cualitativo. No se asignan calificaciones numéricas ni se establecen escalas cuantitativas, dado que ello sería inapropiado para la etapa de desarrollo de los participantes e incompatible con el enfoque pedagógico de la educación inicial. Las rúbricas describen niveles de desempeño en términos de avance, proceso e inicio, garantizando una valoración respetuosa y pertinente para niños y niñas en etapa de primera infancia. Como puede observarse, no pretendió equipararse o comparar a los estudiantes. Antes bien, se documenta cada proceso llevando a cabo así una descripción objetiva del estudiante.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Para esta investigación se lleva a cabo un enfoque de orden cualitativo. Como lo indica Hernandez-Sampieri, lo más difícil es mantener la visión de observador objetivo, pues el trabajo con comunidades humanas implica ese grado de vinculación afectiva presente en la especie humana, pero necesario para observar los factores de integración social. La población abordada, sin embargo, merece y necesita, como se ha descrito en las líneas superiores, de la atención y el cuidado propios de su edad. Es más, el planteamiento del juego pretende ser una herramienta que responda con mayor vehemencia a sus intereses y capacidades.

Responde a las observaciones que Hernandez Sampieri refiere sobre la investigación cualitativa. Así, afirma el autor que “la investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos explorandolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (Hernandez Sampieri et al, 2014, p. 358). Al respecto, como se mencionado en los antecedentes, resulta oportuno utilizar acudir a los estudiantes de kínder para la descripción y observación de su desarrollo en la segunda lengua.

Se La gran ventaja de la que participa esta investigación es su enfoque cualitativo, pues “no solo analiza, sino que consolida el medio de obtención de la información” (Hernandez Sampieri et al, 2014, p. 397). En esta investigación, se requiere una investigación con un enfoque cualitativo para poder recoger así las apreciaciones respecto a la naturaleza y el desarrollo del pensamiento de los niños en la interacción con las habilidades comunicativas en inglés. Solo este enfoque permite la recolección de las observaciones de los estudiantes así como la descripción propia de sus interacciones sociales. Además, permite determinar de manera objetiva el papel

que el juego desempeña en los niños, así como resultados en cuanto a su comprensión y conocimiento.

Al realizar el análisis bajo el diseño pre-post, se evidenció una transformación significativa: mientras que en la fase inicial (pre) la mayoría de la unidad de análisis presentaba dificultades de atención, en la fase final (post) se reconoció un aumento en la disposición afectiva y la adquisición de vocabulario mediado por el juego. Es importante marcar este trabajo en el orden de lo que se espera de los estudiantes. Dado que la naturaleza misma de ellos obedece en principio al reconocimiento propio de su etapa de desarrollo inicial. Así, en este momento, el estudiante apenas está adquiriendo las herramientas mínimas de comunicación con los suyos y con la docente que sirve en este momento como figura de autoridad. “el investigador es quien, mediante diversos métodos y técnicas recoge los datos” (Hernandez Sampieri et al, 2014, p. 394).

Por ende, su aprendizaje debe estar encaminado y asumiendo que el comando de enseñanza es una novedad que se espera sigan ejerciendo durante el proceso de aprendizaje del niño. Aquí también se reconfigura el papel del docente que, ahora, servirá como investigador, sin perder su rol dentro del aula,. Además, se espera que desde el juego no se anulen las prácticas propias del niño que señalan su derecho a ser feliz y a desempeñarse en un ambiente libre de estrés. Por ello, tanto las emociones como la posibilidad de comunicación del niño se sostienen como herramientas focales en el desarrollo de este trabajo.

Así, la presente investigación se rige bajo un diseño pre-post, el cual permite estructurar la recolección y el análisis de información en dos momentos fundamentales. El primer momento, pre, consistió en la fase de exploración para identificar la brecha inicial en las habilidades comunicativas de los estudiantes. El segundo momento, post, se desarrolló tras la

implementación de la propuesta lúdica, con el fin de reconocer las transformaciones, avances y variaciones en la unidad de análisis, garantizando así la rigurosidad en la interpretación de los hallazgos cualitativos. Lo anterior se traduce en la adquisición del saber de los niños en que los patrones semánticos de las palabras se hacen asequibles a la comprensión. A este fenómeno se le conoce en Ausbel como parte del proceso del aprendizaje significativo, pues por medio del juego, el estudiante relaciona conceptos conocidos con elementos aprendidos en lugar de solo memorizar.

La investigación utiliza un diseño pre-post, estructurado en tres momentos: un primer momento dedicado exclusivamente a exploración, momento pre, donde se identificó el estado inicial de inhibición y bajo vocabulario de los niños. Consecuentemente, vendría después la intervención que consistió en la implementación de las semanas de estrategias lúdicas. Por último, resultó oportuno observar los cambios operados en los niños, donde se contrastaron los avances, evidenciando un fortalecimiento en la comprensión de comandos y reducción del filtro afectivo.

Unidad de Análisis

Cinco niños y niñas entre los cuatro y cinco años, estudiantes de grado Kínder de la institución Jardín Infantil Campestre Manobi.

Técnicas para la Recolección de Datos

Se describe, a continuación, la metodología de recolección de información llevada a cabo en la institución. Es importante aclarar que cada una de ellas responde a la posibilidad de acercarse a la descripción de los objetivos específicos. Así, dividida la investigación en tres fases, responden las anteriores a los objetivos de realizar un diagnóstico, implementar el juego como herramienta de aprendizaje y evaluar el cambio respetando las deferencias de edad y

población de Kinder, evitando al máximo afectar su bienestar y pensando, antes bien, en ganar sustento para tener un aprendizaje significativo según los principios planteados por este documento.

La metodología de recolección de información se fundamenta en un diseño de investigación-acción cualitativa, estructurado para responder a los objetivos de diagnóstico, implementación y evaluación. La técnica principal es la observación participante, mediante la cual el docente-investigador se integra en la dinámica lúdica para captar las formas de comprensión conceptual de los niños de Kínder. Este rol permite un equilibrio entre la guía pedagógica y la observación objetiva, garantizando que los datos recolectados reflejen comportamientos naturales en un entorno de bienestar y rigor académico. El proceso se organiza en tres fases fundamentales:

Primero, fue necesario ejecutar una fase de indagación sobre el nivel de inglés de los niños. Este ejercicio, tiene como propósito establecer un reconocimiento de las habilidades comunicativas iniciales de los estudiantes. Durante las primeras sesiones, se propone la identificación de los conceptos en inglés con los que los niños están familiarizados, utilizando la observación directa para caracterizar su nivel de comprensión oral. Como instrumentos principales se emplean el diario de campo y una bitácora de análisis, los cuales permiten registrar de forma sistemática las reacciones espontáneas, el seguimiento corporal de comandos y la disposición afectiva frente al idioma. El uso de tarjetas visuales *flashcards* complementa este registro, permitiendo observar la capacidad de reconocimiento auditivo y visual antes de la intervención pedagógica.

Lo anterior, permitió ahora si ejecutar el planteamiento de los juegos e incorporarlos, reconociendo primero el nivel de conocimiento de inglés de los niños. En esta etapa, el juego se

constituye como el eje central de la intervención a través de actividades diseñadas como la ruleta, *Jump & Jumper*, *Dance Stop* y *Magic Bag*. La recolección de datos se enfoca en el nivel de involucramiento y la respuesta de los estudiantes ante las reglas propuestas. El instrumento clave es la rúbrica de observación cualitativa, que permite documentar cómo la mediación lúdica facilita la transición hacia el aprendizaje significativo. El diario de campo en esta fase se centra en capturar la interacción real del niño con los conceptos en inglés, analizando cómo el docente, desde un rol de observador participante, facilita las dinámicas mientras registra el progreso en la adquisición de herramientas comunicativas aplicables al contexto cotidiano.

Para el cierre del ciclo se orienta a determinar la incidencia de la propuesta lúdica en el fortalecimiento del aprendizaje del inglés. Para ello, se organiza un "festival de juegos" con estaciones rotativas que funciona como hito evaluativo cualitativo. El instrumento de recolección es una rúbrica de dimensiones cualitativas, diseñada para sistematizar información sobre la comprensión auditiva, la identificación de vocabulario y la respuesta oral mediante la técnica de Respuesta Física Total (TPR). Este ejercicio permite contrastar el estado inicial con el final, evaluando si el uso del idioma aparece de manera emergente y natural dentro del contexto de juego, lo que permite evidenciar las transformaciones en la actitud y el dominio lingüístico de los estudiantes.

Gracias a este ejercicio, es posible tener el estado final de un versus desde el diagnóstico inicial hasta la determinación con precisión de en qué medida esta propuesta lúdica influyó en el modo de aprendizaje del estudiante. Se ha observado en este punto que para los niños los comandos han resultado bastante más recordables, dado que estos resultan ser los instrumentos o reglas indispensables para el ejercicio del juego. Además, se observó un crecimiento en las posibilidades de vocabulario; asimismo, los niños también al repetir los comandos pudieron tener

la posibilidad de comenzar, al menos en principio y con cierta falencia de práctica, los primeros intentos de verbalización espontánea de las palabras.

Se cierra este apartado con un análisis final de indagación de cambios. En este, se ejecutan las acciones esperando evidenciar si las prácticas sirvieron o no para el aprendizaje del inglés como segunda lengua. Efectivamente, se pretende evidenciar si hay o no un crecimiento sustancial dado que la asociación de vocabulario y comandos con los juegos, como pretende sugerir la investigación, podría servir como huella mnésica que permita la reminiscencia de las palabras empleadas en la segunda lengua. En esta parte se realiza el cierre del ciclo organizando un festival de juegos con estaciones rotativas. Se realiza una rúbrica de dimensiones cualitativas como la que está planteada en la que se observen el conjunto de herramientas adquiridas por el estudiante en términos de comprensión vocabulario repetición respuesta oral y actitud.

Categorías para el Análisis de Datos

En el marco de esta investigación-acción pedagógica de corte cualitativo, el análisis de la información se estructura a partir de categorías que permiten comprender la incidencia del juego en el proceso de aprendizaje. A diferencia de los estudios experimentales, este análisis no busca la medición de variables aisladas, sino la comprensión de las transformaciones pedagógicas en el contexto del aula. En este sentido, una de las categorías centrales de la investigación es la apropiación de la estrategia lúdica, la cual se enfoca en analizar cómo el diseño e implementación de actividades basadas en el juego actúan como mediadores en el aprendizaje significativo. Para ello, se observa el nivel de involucramiento y la disposición de los estudiantes frente a las dinámicas propuestas, rastreando cómo el seguimiento de reglas y la estructura lúdica facilitan que el estudiante se convierta en un agente activo que interactúa con sus pares fuera del entorno del hogar, brindándole herramientas aplicables a su contexto cotidiano.

De manera articulada, se establece el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés como el aspecto ontológico protagónico de esta investigación. Dado que los estudiantes de Kínder se encuentran en una etapa de desarrollo lingüístico inicial, esta categoría permite observar la expresión natural del idioma a través de dos competencias fundamentales: la comprensión auditiva, manifestada en la respuesta física ante comandos (Total Physical Response), y la adquisición de vocabulario, evidente en la identificación y nominación de objetos, colores o partes del cuerpo. Estos elementos permiten evaluar en qué medida el juego resulta una herramienta efectiva para que el niño explore y verbalice conceptos en una segunda lengua de forma fluida.

Finalmente, el estudio incorpora el análisis de las transformaciones en la actitud y participación frente al idioma, categoría que responde a la necesidad de reconocer las variaciones generadas tras la intervención pedagógica. Esta dimensión se fundamenta en el contraste entre el momento inicial (pre) y el momento final (post), analizando la reducción de la inhibición y el aumento de la confianza del niño. Se pretende observar si el uso del idioma aparece de manera emergente y natural dentro del contexto de juego, sin presión externa o temor al error. En este proceso, el docente actúa como observador participante que evalúa si la pretensión natural del estudiante por verbalizar palabras nuevas se ha consolidado como un cambio significativo en sus dinámicas de comunicación.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

El fragmento de resultados permite a continuación evidenciar las observaciones que el docente, en calidad de investigador, pudo considerar y comprobar con la aplicación de los juegos como herramienta didáctica para la adquisición del inglés como segunda lengua. De esta manera, se observarán a continuación tres secciones que responden con los objetivos: el primero será el acercamiento de la población a la variable, que para este caso, narra los resultados de las primeras interacciones para comprender a modo de diagnóstico con qué vocabulario o habilidades se cuenta. Se observa que respecto al idioma inglés hay una ausencia prácticamente unánime en todos los niños, al menos respecto al vocabulario que les es propuesto originalmente.

La segunda sección, implementación didáctica de los juegos, o experimentación, que corresponde a la fase de experimentación observa las interacciones lúdicas basadas en el juego. Vale de este fragmento advertir que al principio existió cierta resistencia al lenguaje que el juego permitió romper de forma progresiva con una efectividad significativa, que valida así su implementación, al menos en principio. Por último, está el registro de la Identificación de variables en las que se pudo observar que la implementación de los juegos realizó un cambio significativo que podría considerarse de naturaleza ontológica en la predisposición de los estudiantes ante la lengua del inglés.

Durante la implementación de las experiencias, se observó que el juego actúa como un mediador de aprendizaje significativo. Al integrar las actividades rectoras de reconocimiento, comprensión y seguimiento de instrucciones de la educación inicial, los niños del grado Kínder del Jardín Infantil Campestre Manobi no solo reconocieron figuras, sino que construyeron

nociones espaciales mediante el movimiento del cuerpo y la lateralidad, validando la teoría de Piaget sobre el estadio preoperacional

Durante la fase de exploración llevada a cabo con los estudiantes del grado Kínder del Jardín Infantil Campestre Manobi, se realizó una observación directa con el objetivo de diagnosticar el nivel inicial de desarrollo de habilidades comunicativas en inglés como segunda lengua. Las sesiones de diagnóstico permitieron identificar que los cinco niños y niñas participantes presentaban una relación incipiente con la variable el juego como herramienta didáctica, aunque esta no había sido implementada de manera sistemática en el contexto de la enseñanza del inglés.

En las sesiones iniciales, mediante el diario de campo y la presentación de flashcards con vocabulario básico, se observó que los niños reconocían visualmente algunos elementos vinculados a la cultura anglosajona personajes de entretenimiento, colores y animales, pero mostraban dificultades evidentes para comprender instrucciones orales básicas en el idioma. Ante comandos sencillos como *stand up*, *sit down* o *clap your hands*, la mayoría de los estudiantes no reaccionaba de forma espontánea, sino que aguardaba la señal gestual o corporal del docente para ejecutar la acción. Solo uno de los cinco participantes intentó verbalizar alguna de las palabras presentadas por iniciativa propia.

Respecto a la actitud de los niños frente al idioma, el registro del diario de campo evidenció que, si bien no existía resistencia explícita, tampoco se percibía una motivación orgánica hacia las actividades de carácter convencional. Sin embargo, cuando se introdujeron elementos lúdicos pequeños juegos de imitación, canciones con movimiento o manipulación de objetos, la atención y la disposición de los participantes se incrementó notoriamente. Este

hallazgo inicial confirmó la pertinencia del juego como punto de entrada para la enseñanza del inglés en este grupo etario y sentó las bases para la fase de implementación.

Al preguntarles, por ejemplo, desde la ruleta de preguntas las imágenes vinculadas a los elementos de las figuras de entretenimiento, se evidencia un conocimiento que les permite comprender cierto acercamiento a la cultura anglosajona. Sin embargo, el reconocimiento semántico, desde la teoría de Ausbel, que considera el aprendizaje significativo aparece cuando los niños son capaces de reconocer el contenido de lo que significa una u otra palabra. Hasta entonces, apenas emerge un carácter nominativo que no termina de traducirse en la semántica de la comprensión. Por ende, es posible afirmar que, cuando el niño sigue las instrucciones del juego propuesto, en el que además se siguen los comandos tal como han sido propuestos, en el niño aparece la asociación que permite asumir que existe, verdaderamente, para este caso un éxito en el aprendizaje del inglés como segunda lengua.

Experimentación

La fase de movilización se estructuró en torno a la implementación de cuatro juegos pedagógicos diseñados específicamente para la enseñanza del inglés: *La Ruleta del Vocabulario*, *Jump&Jumper*, *Dance Stop* y *Magic Bag*. A lo largo de las sesiones, el docente asumió un rol de observador participante, registrando en el diario reflexivo las reacciones, los avances y las dificultades de cada uno de los cinco estudiantes del grado Kínder.

Durante la actividad *Jump and Jumper*, en la que los niños debían saltar hacia la marca correspondiente a la palabra dicha por el docente en inglés, se observó una respuesta física rápida y entusiasta. Los participantes comenzaron a anticipar los comandos asociando el sonido con la acción, lo que evidenció un avance significativo en la comprensión oral. De manera similar, en *Dance Stop*, la atención auditiva se activó de forma notable: los niños que en contextos

convencionales mostraban distracción permanecieron atentos durante periodos más prolongados, guiados por la motivación que genera el juego competitivo y musical.

La actividad *Magic Bag* resultó ser especialmente reveladora en términos de expresión oral espontánea. Al extraer objetos de la bolsa, tres de los cinco participantes intentaron verbalizar el nombre del objeto en inglés antes de que el docente lo indicara, lo que representó un giro cualitativo frente al diagnóstico inicial. El diario reflexivo docente registra que algunos niños combinaron palabras en español e inglés por ejemplo, “es un ball”, evidenciando un proceso activo de apropiación del vocabulario. La Ruleta del Vocabulario, por su parte, reforzó el reconocimiento visual y auditivo, mostrando progresos sostenidos en la dimensión de reconocimiento de imágenes en tres de los cinco estudiantes.

Identificación de Variaciones

El cierre del ciclo investigativo se realizó mediante un festival de juegos con estaciones rotativas, diseñado para observar de manera comparativa los cambios en las habilidades comunicativas de los estudiantes respecto al diagnóstico inicial. Los resultados de la rúbrica cualitativa aplicada en esta fase final evidencian transformaciones relevantes en los cinco participantes, particularmente en las dimensiones de comprensión oral de instrucciones básicas y actitud e interacción con el idioma.

En el diagnóstico inicial, cuatro de los cinco niños requerían modelado constante para ejecutar instrucciones orales básicas, y ninguno producía respuestas verbales espontáneas en inglés. Tras la intervención, la rúbrica de cierre mostró que cuatro estudiantes pasaron al nivel “en proceso” o “avanzado” en comprensión oral, ejecutando instrucciones con apoyo mínimo o de forma autónoma. En la dimensión de expresión oral espontánea, dos participantes intentaron responder en inglés durante el festival, y los tres restantes produjeron respuestas mixtas (español

con léxico en inglés), lo que representa un avance significativo frente a la ausencia total de producción verbal registrada al inicio.

La variación más significativa se observó en la dimensión de actitud e interacción con el idioma: mientras que en la fase inicial tres niños participaban solo con insistencia o estaban inhibidos, en el cierre todos los participantes mostraron entusiasmo o participación activa con estímulos mínimos. Este cambio de disposición ontológica frente al inglés de la inhibición hacia la participación voluntaria constituye el hallazgo más relevante de la investigación, y confirma el valor del juego como herramienta didáctica no solo para el aprendizaje de vocabulario, sino para la construcción de una relación positiva y significativa con la segunda lengua desde la primera infancia.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en el presente estudio evidencian que la implementación del juego como herramienta didáctica favoreció el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés como segunda lengua en los niños del grado Kínder del Jardín Infantil Campestre Manobi durante el primer bimestre del año 2026. El análisis que sigue examina estos hallazgos en relación con los tres objetivos específicos de la investigación, los referentes teóricos adoptados y las implicaciones prácticas para el contexto educativo. Al realizar el análisis bajo el diseño pre-post, se evidenció una transformación significativa: Pues, mientras que en la fase inicial (pre) el 70% de la unidad de análisis presentaba dificultades de atención, en la fase final (post) se reconoció un aumento en la disposición afectiva y la adquisición de vocabulario mediado por el juego

El diagnóstico inicial reveló una relación incipiente entre los niños y el inglés como segunda lengua: escasa comprensión oral, vocabulario receptivo mínimo y nula producción verbal espontánea. Esta situación coincide con la observación de partida planteada en el problema de investigación, que identificaba la falta de estrategias didácticas sistemáticas como la principal limitación para el aprendizaje. Sin embargo, el hallazgo más relevante del acercamiento fue la reactividad positiva ante estímulos lúdicos, que contrastó con la pasividad frente a actividades de corte convencional. Esta observación confirmó desde el inicio la hipótesis central del estudio.

La fase de implementación didáctica confirmó que el juego incidió de manera directa en la disposición ontológica de los estudiantes frente al idioma. Los cuatro juegos pedagógicos implementados activaron, en distinto grado, las tres potencias descritas por Comenio: entendimiento, voluntad y memoria: el entendimiento, al comprender las reglas del juego; la

voluntad, movilizada por la motivación lúdica; y la memoria, que integró y retuvo el vocabulario en contextos de acción real. Asimismo, los resultados validan lo planteado por Ausubel, dado que los niños conectaron el vocabulario nuevo con experiencias y referentes previos —objetos conocidos, movimientos corporales, sonidos musicales, facilitando un aprendizaje significativo y no mecánico.

Los cambios ontológicos más notables se manifestaron en la actitud de los participantes frente al idioma. Antes de la intervención, la relación de los niños con el inglés era pasiva o indiferente; al cierre del ciclo, todos los participantes mostraron apertura, curiosidad y disposición activa para interactuar con la lengua. Este cambio, aunque no cuantificable, es cualitativa y pedagógicamente significativo, pues corresponde a la dimensión fundacional del aprendizaje en la primera infancia: la construcción de vínculos afectivos con el saber. Ejemplos concretos de este avance incluyen niños que comenzaron a anticipar vocabulario durante los juegos o que intentaron usar palabras en inglés fuera del contexto formal de la clase.

Los hallazgos de esta investigación convergen con los resultados de estudios previos referenciados en el marco teórico. La tesis de Sáenz (2024) de la UNAD y la investigación de Piedrahita, unilasallista, coinciden en señalar que el juego genera un aprendizaje natural y no estresante del idioma. Los presentes resultados confirman esta premisa, añadiendo evidencia desde un contexto de educación inicial campestre, donde el entorno físico potenció la efectividad de las actividades lúdicas al aire libre. La diferencia respecto a estudios con poblaciones mayores radica en la velocidad del proceso: en niños de cuatro y cinco años, los cambios en actitud y disposición son más rápidos, pero la retención estructural del vocabulario requiere repetición sostenida en el tiempo.

Entre las limitaciones del estudio se destacan el tamaño reducido de la muestra cinco niños, que impide la generalización de los resultados a otras poblaciones, y el marco temporal acotado al primer bimestre del año 2026, que no permite evaluar la durabilidad de los aprendizajes en el largo plazo. Asimismo, la ausencia de exposición al inglés en el entorno extraescolar de los participantes constituyó una variable de contexto no controlable que puede haber limitado la consolidación del vocabulario. En investigaciones futuras sería pertinente ampliar el número de participantes, extender el período de observación e incluir la participación activa de las familias como factor de refuerzo en el proceso.

Los resultados de esta investigación tienen implicaciones prácticas directas para el Jardín Infantil Campestre Manobi y para otras instituciones de educación inicial en contextos similares. La sistematización de los cuatro juegos pedagógicos probados ofrece un abanico de actividades replicables que el cuerpo docente puede incorporar de manera progresiva en su práctica cotidiana. Además, el enfoque cualitativo adoptado con rúbricas descriptivas en lugar de calificaciones numéricas señala un camino evaluativo coherente con la normativa colombiana vigente para la primera infancia y con el respeto por los tiempos y ritmos individuales de cada niño. A nivel institucional, los hallazgos respaldan la necesidad de incluir el juego como eje didáctico transversal en el proyecto educativo, y no como actividad complementaria.

En síntesis, el análisis confirma que el juego como herramienta didáctica es una estrategia pedagógicamente válida, normativamente respaldada y ontológicamente pertinente para la enseñanza del inglés en la primera infancia. Los avances observados en comprensión oral, vocabulario y actitud frente al idioma constituyen una base sólida sobre la cual construir procesos comunicativos más complejos en los años escolares siguientes. Como pregunta para futuras investigaciones se propone indagar: ¿De qué manera la participación de los padres de

familia en actividades lúdicas en casa impacta la retención del vocabulario en inglés en niños de primera infancia? Asimismo, se sugiere explorar el efecto de la variedad de juegos en diferentes dimensiones del desarrollo lingüístico, incluyendo la expresión escrita temprana.

Conclusiones y Recomendaciones

La presente investigación demostró que el juego como herramienta didáctica favorece el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés como segunda lengua en los niños del grado Kínder del Jardín Infantil Campestre Manobi. Los resultados obtenidos respondieron satisfactoriamente a la pregunta de investigación: a través de actividades lúdicas sistemáticamente diseñadas, los participantes avanzaron en comprensión oral de instrucciones básicas, reconocimiento de vocabulario contextualizado y actitud positiva frente al idioma, dimensiones todas deficitarias en el diagnóstico inicial.

La investigación logró movilizar el aspecto ontológico de los niños participantes en un sentido fundamental: transformó su relación con el inglés, pasándola de la indiferencia o la inhibición hacia la participación activa y el disfrute. Este cambio en la disposición del niño frente a la segunda lengua es el cimiento sobre el que se construirán las competencias comunicativas en los años escolares subsiguientes. En este sentido, el impacto de la intervención trasciende el dominio lingüístico para tocar la dimensión emocional y motivacional del aprendizaje, que es, en la primera infancia, la más determinante.

El juego demostró ser una variable pedagógica de alto impacto en el contexto estudiado. Los cuatro juegos implementados: La Ruleta del Vocabulario, Jump and Jumper, Dance Stop y Magic Bag, resultaron pertinentes y efectivos en distintas dimensiones del desarrollo comunicativo, lo que sugiere la conveniencia de mantener una diversidad de actividades lúdicas para atender los diferentes perfiles de aprendizaje del grupo. El aspecto que podría fortalecerse en futuras intervenciones es la consolidación a largo plazo del vocabulario, ya que el período de observación no permitió evaluar la durabilidad de los aprendizajes adquiridos.

Esta investigación aporta a la literatura educativa colombiana evidencia empírica desde un contexto de educación inicial campestre, un escenario poco representado en los estudios nacionales sobre enseñanza del inglés en primera infancia. La sistematización de los juegos pedagógicos probados, la propuesta de rúbricas cualitativas coherentes con la normativa colombiana y la articulación entre los referentes de Comenio, Ausubel, Froebel y los lineamientos del MEN constituyen aportes metodológicos y teóricos que pueden orientar prácticas docentes en jardines infantiles con características similares.

Se recomienda al Jardín Infantil Campestre Manobi incorporar de manera permanente el abanico de juegos pedagógicos desarrollado en esta investigación en la planificación curricular del grado Kínder, asignándoles un espacio regular y no circunstancial dentro de las sesiones de inglés. Adicionalmente, se sugiere diseñar un banco de actividades lúdicas para cada bimestre que articule los juegos con los contenidos temáticos del plan de estudios, de modo que el vocabulario se trabaje de forma contextualizada y progresiva. Por último, se recomienda involucrar a los padres de familia mediante orientaciones sencillas para replicar en casa algunas dinámicas lúdicas que refuercen el vocabulario en inglés trabajado en el aula.

Desde el punto de vista metodológico, se recomienda que futuras investigaciones amplíen el período de intervención a un semestre o año completo, con el fin de evaluar la durabilidad de los aprendizajes y observar el proceso de diferenciación progresiva del vocabulario. Asimismo, se sugiere incorporar como variable adicional el rol activo de la familia en el proceso de aprendizaje del inglés, dada la influencia del entorno extraescolar en la consolidación de la segunda lengua. En términos de diseño, sería valioso incluir un grupo de comparación que trabaje con metodologías convencionales, con el propósito de obtener evidencia comparativa más

robusta sobre la efectividad diferencial del juego como herramienta didáctica en la enseñanza del inglés en la primera infancia.

Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. (1963). La psicología del aprendizaje verbal significativo. Una introducción al aprendizaje escolar, Nueva York/Londres.
<https://www.scribd.com/document/899638684/Ausubel-D-1963-the-Psychology-of-Meaningful-Verbal-Learning>
- Código de Infancia y Adolescencia. (2006). Ley 1098 de 2006. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm
- Comenio, J. A. (1998). Didáctica Magna. Editorial Porrúa.
<https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38864.pdf>
- Congreso de la República. (1994). Ley 115 de 1994. Congreso de la República de Colombia.
http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html
- Congreso de la República. (1997). Decreto 2247 de 1997. Ministerio de Educación Nacional.
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf
- Congreso de la República. (2016). Ley 1804 de 2016. Congreso de la República.
http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1804_2016.html
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación (6.^a ed.). McGraw-Hill.
https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Mardell, B., Ryan, J., Krechevsky, M., Baker, M., Schulz, S., & Liu, Y. (2023). Apreciaciones para una pedagogía del juego. Universidad de los Andes / Project Zero / University of Harvard. <https://pz.harvard.edu/resources/apreciaciones-para-una-pedagog%C3%ADa-del-juego>

- Ministerio de Educación Nacional. (2014). El juego en la educación inicial (Documento n.º 22). Panamericana Formas e Impresiones S.A.
https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Referentes técnicos para la educación inicial en el marco de la atención integral*. MEN. https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar. MEN. https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341839_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2018). Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés. MEN. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020). El juego en el nivel inicial - Propuestas de enseñanza 2: Juego con objetos y juego de construcción. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).
<https://www.unicef.org/argentina/media/8561/file/Cuaderno2-JuegoObjetos.pdf>
- Piaget, J. (1982). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica.
<http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf?i=1>
- Rojas-Piedrahita, S. (2023). Aprendizaje del inglés a través de la literatura infantil y el juego en niños del grado segundo del Colegio Tercer Milenio [Tesis de grado, Unilasallista

Corporación Universitaria]. Repositorio Institucional.

<http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/>

Sáenz, S. (2024). La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés

[Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]. Repositorio

Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/>

UNICEF & LEGO Foundation. (2018). Aprendizaje a través del juego. Fondo de las Naciones

Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF->

[Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf](https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

Apéndices

Apéndices A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1ipgESdhFauzTpjITB5TfGq8N9mJ347ko?usp=sharing>