

**Participación infantil en la planificación de actividades lúdicas y la construcción de  
identidad en educación inicial**

Yuranis María Severiche Sánchez

Marisol Ruiz Bello

Asesora

Eliana Cruz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2026

## Resumen

La educación inicial valora el juego como una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños. En este sentido, fomentar la participación de los pequeños en la planificación de actividades lúdicas se convierte en una gran oportunidad para fortalecer sus procesos cognitivos, sociales y emocionales, especialmente en lo que respecta a la construcción de su identidad. En instituciones educativas como el Colegio El Divino Salvador de Cartagena de Indias, este tema cobra especial importancia debido a su impacto en la formación integral de los estudiantes. No obstante, se observa una falta de participación de los niños en la toma de decisiones relacionadas con el juego. Varios estudios destacan que cuando los niños no están involucrados activamente en la planificación de sus experiencias lúdicas, se les niegan oportunidades de autonomía y expresión. Esta situación subraya la necesidad de investigar estrategias que incluyan la voz de los niños en el aula. El propósito de esta investigación fue promover la participación de los niños en la planificación y ejecución de actividades lúdicas que apoyen la construcción de su identidad, utilizando un enfoque cualitativo experimental basado en observaciones, actividades participativas y registros reflexivos. El hallazgo más relevante indica que la participación guiada en el diseño de juegos potencia la autoestima y el sentido de pertenencia. Se invita al lector a revisar el informe para entender mejor el proceso investigativo llevado a cabo.

**Palabras clave:** Participación, educación, infancia, identidad, juego.

### **Abstract**

Early childhood education values play as a fundamental tool for the comprehensive development of children. In this sense, encouraging children to participate in the planning of recreational activities becomes a great opportunity to strengthen their cognitive, social, and emotional processes, especially regarding the construction of their identity. In educational institutions such as the Colegio El Divino Salvador in Cartagena de Indias, this issue is particularly important due to its impact on the comprehensive education of students. However, a lack of children's participation in decision-making related to play is observed. Several studies highlight that when children are not actively involved in planning their recreational experiences, they are denied opportunities for autonomy and expression. This situation underscores the need to investigate strategies that include children's voices in the classroom. The purpose of this research was to promote children's participation in the planning and execution of recreational activities that support the construction of their identity, using a qualitative experimental approach based on observations, participatory activities, and reflective records. The most relevant finding indicates that guided participation in game design enhances self-esteem and sense of belonging. The reader is invited to review the report to better understand the research process carried out.

***Keywords:*** Participation, education, childhood, identity, play.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	8
Planteamiento del Problema .....	10
Pregunta de Investigación .....	12
Objetivos .....	13
Objetivo General .....	13
Objetivos Específicos.....	13
Marcos de Referencia .....	14
Referentes Conceptuales .....	14
Referentes Teóricos .....	15
Referentes Técnicos .....	20
Referentes Legales .....	21
Referentes Éticos .....	22
Herramientas y Métodos .....	23
Enfoque y Tipo de Estudio .....	23
Unidad de Análisis .....	24
Técnicas para la Recolección de Datos.....	25
Categorías para el Análisis de Datos .....	26
Resultados .....	28
Acercamiento de la Población a la Variable .....	28
Experimentación .....	29
Identificación de Variaciones .....	30

Análisis y Discusión .....	31
Conclusiones y Recomendaciones .....	35
Referencias Bibliográficas .....	38
Apéndices.....	41

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndices A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	41
---	----

## **Introducción**

La educación inicial valora el juego como una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños. En este sentido, fomentar la participación de los pequeños en la planificación de actividades lúdicas se convierte en una gran oportunidad para fortalecer sus procesos cognitivos, sociales y emocionales, especialmente en lo que respecta a la construcción de su identidad. En instituciones educativas como el Colegio El Divino Salvador de Cartagena de Indias, este tema cobra especial importancia debido a su impacto en la formación integral de los estudiantes.

No obstante, se observa una falta de participación de los niños en la toma de decisiones relacionadas con el juego. Varios estudios destacan que cuando los niños no están involucrados activamente en la planificación de sus experiencias lúdicas, se les niegan oportunidades de autonomía y expresión. Esta situación subraya la necesidad de investigar estrategias que incluyan la voz de los niños en el aula.

El propósito de esta investigación fue promover la participación de los niños en la planificación y ejecución de actividades lúdicas que apoyen la construcción de su identidad, utilizando un enfoque cualitativo experimental basado en observaciones, actividades participativas y registros reflexivos.

El hallazgo más relevante indica que la participación guiada en el diseño de juegos potencia la autoestima y el sentido de pertenencia. Se invita al lector a revisar el informe para entender mejor el proceso investigativo llevado a cabo.

## Caracterización

Cartagena de Indias, situada en la costa norte de Colombia, es una ciudad portuaria que abraza las aguas del Mar Caribe. Su ubicación estratégica la convierte en un importante centro cultural, histórico y turístico. El Colegio El Divino Salvador es una institución educativa privada y mixta ubicada en el barrio Socorro, en la comuna 12 de la Alcaldía Menor UNALDE Industrial y de la Bahía, en el municipio de Cartagena de Indias D. T. y C., departamento de Bolívar.

El Colegio El Divino Salvador cuenta con una población de estudiantes de 244 niños, con un calendario (A) jornada de la mañana, y ofrece los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media académica. La institución tiene una estructura administrativa que incluye un rector, una secretaria, tres coordinadores, 14 docentes y una psicóloga. Los estudiantes se encuentran en la etapa de educación inicial, con edades comprendidas entre 3 y 5 años en el nivel de transición, y entre 6 y 11 años en el nivel de primaria. En el contexto actual de la educación preescolar en el Colegio El Divino Salvador, se evidencia una carencia significativa en la participación de los niños en la toma de decisiones relacionadas con la planificación y ejecución de actividades lúdicas. Esta falta de involucramiento limita no solo su desarrollo cognitivo y emocional, sino también la posibilidad de fomentar una identidad autónoma y creativa desde las etapas iniciales de formación. Es fundamental abordar esta situación para garantizar un entorno educativo inclusivo y respetuoso de la diversidad, donde los niños tengan la oportunidad de expresar sus preferencias y gustos a través del juego.

Los factores contextuales que afectan el aprendizaje en el Colegio El Divino Salvador incluyen la falta de recursos y espacios adecuados para el juego y la exploración, la limitada participación de los padres en el proceso educativo y la percepción limitada del juego como una actividad sin un proceso integral. Además, la estructura y organización del aula, la relación entre

el docente y los estudiantes, y la cultura institucional también influyen en el proceso de aprendizaje. La falta de oportunidades para que los niños tomen decisiones y ejerzan su autonomía, la limitada flexibilidad en el currículo y la evaluación, y la presión para cumplir con objetivos académicos también son factores que pueden afectar negativamente el aprendizaje. Estos factores contextuales pueden influir en la motivación, la autoestima y la confianza de los estudiantes, y pueden limitar su capacidad para desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

### **Planteamiento del Problema**

En el Colegio El Divino Salvador, los estudiantes de preescolar muestran un gran entusiasmo y curiosidad por aprender, y se benefician de las interacciones con sus pares y docentes. A pesar de los desafíos, los estudiantes han desarrollado habilidades sociales y emocionales importantes, como la cooperación y la empatía. La mayoría de los estudiantes participan activamente en las actividades propuestas por la docente, y algunos incluso toman la iniciativa para liderar juegos y actividades. La creatividad y la imaginación de los estudiantes son evidentes en sus producciones artísticas y en sus juegos simbólicos.

La mediación del aprendizaje en el Colegio El Divino Salvador se enfoca en el constructivismo, lo que permite a los estudiantes aprender de manera activa y significativa. La creación de un ambiente de aprendizaje estimulante y la utilización de materiales didácticos adecuados son estrategias efectivas que fomentan la exploración y el descubrimiento. Sin embargo, la falta de oportunidades para que los estudiantes tomen decisiones y ejerzan su autonomía limita la efectividad de esta mediación. La evaluación también se enfoca más en la memorización que en la comprensión y aplicación de conocimientos.

Se propone introducir una variable de mediación que fomente la participación activa de los estudiantes en la planificación y ejecución de actividades lúdicas. Esto podría ser beneficioso ya que permitiría a los estudiantes desarrollar habilidades de toma de decisiones, resolución de conflictos y comunicación efectiva. La hipótesis es que al dar a los estudiantes más control sobre su aprendizaje, se aumentará su motivación y compromiso con el proceso educativo, lo que a su vez mejorará su rendimiento académico y su desarrollo integral.

En resumen, la brecha de conocimiento identificada es la falta de oportunidades para que los estudiantes de preescolar en el Colegio El Divino Salvador participen activamente en la

planificación y ejecución de actividades lúdicas, lo que limita su desarrollo integral y su capacidad para ejercer su autonomía y creatividad. Esta investigación busca abordar esta brecha y explorar cómo la introducción de una variable de mediación que fomente la participación activa de los estudiantes puede mejorar el proceso de aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fomentar la participación por parte de estudiantes del grado 1° del Colegio Divino Salvador de Cartagena de Indias en la planificación y ejecución de actividades lúdicas para fortalecer la construcción de su identidad, durante el segundo semestre de 2026?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fomentar la participación de los estudiantes del grado 1° del Colegio Divino Salvador de Cartagena de Indias en la planificación y ejecución de actividades lúdicas, con el fin de fortalecer la construcción de su identidad, durante el segundo semestre de 2026.

### **Objetivos Específicos**

Identificar las necesidades, preferencias e intereses de los estudiantes en relación con las actividades lúdicas.

Diseñar e implementar estrategias y recursos educativos que promuevan la participación de los estudiantes en la planificación y ejecución de actividades lúdicas.

Evaluar el impacto de las intervenciones realizadas en la participación de los estudiantes y en la calidad de su experiencia educativa.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

Este apartado tiene como objetivo presentar el marco teórico que sustenta la investigación educativa sobre el concepto ontológico de participación estudiantil, donde se analizarán aportes conceptuales y teóricos que proporcionan sustento para respaldar el enfoque metodológico y justificar su pertinencia. La participación estudiantil se comprende en relación con la Teoría del Juego de Vygotsky.

La participación infantil se refiere al proceso de involucrar a los niños en la toma de decisiones y cómo estas afectan sus vidas, incluyendo aspectos educativos. Es el proceso de involucrar activamente a los niños en actividades académicas, en la toma de decisiones y en ser protagonistas en la construcción de su propio conocimiento, lo que les permite fortalecer sus habilidades comunicativas, el trabajo colaborativo y la autonomía (Hart, 2014).

En este sentido, tal como lo define Bernal (2010), la primera infancia es el periodo del ciclo vital de mayor desarrollo cerebral, emocional y social. Este marco resalta la importancia crítica de las experiencias tempranas, que configuran las capacidades humanas de manera decisiva, haciendo de esta etapa el momento ideal para la construcción de la autonomía. Además

La educación preescolar es una etapa crucial en el desarrollo infantil, donde los niños comienzan a construir los cimientos de su conocimiento y comprensión del mundo que les rodea (Sánchez, 2019).

Así mismo desde la pedagogía, la identidad se concibe como la imagen o representación que el niño tiene de sí mismo, respecto a sus características personales, como también de la valoración tanto positiva como negativa. Se configura durante la niñez y está fuertemente influenciada por las experiencias en las relaciones interpersonales en las que participa, y está

ligada a la representación de la propia imagen corporal, la percepción de características y capacidades físicas, la representación de género y la percepción del contexto personal (DLAE, 2003, citado por Cáceres-Suárez et al., 2024).

Además, los ambientes educativos inclusivos se refieren a espacios de aprendizaje que promueven la participación y el respeto hacia todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o necesidades (Martín-González et al., 2017). Desde este punto, la gamificación es el uso de elementos y técnicas de diseño de juego en contextos no lúdicos, como la educación, donde es considerada una estrategia que tiene como propósito aumentar la motivación, participación y compromiso. Incorpora elementos y mecánicas de juego con la finalidad de mejorar el aprendizaje y el compromiso de los alumnos (Aguayo et al., 2025).

### **Referentes Teóricos**

La principal teoría en la que se fundamenta esta investigación es la teoría de desarrollo próximo de Vygotsky, o la teoría del juego, la cual considera al juego como la actividad central de la infancia. Además, señala que el aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia y que todo niño ha tenido una experiencia. Por tanto, el aprendizaje y el desarrollo están relacionados desde los primeros años de vida, donde se ofrece ayuda al niño o se le muestra cómo resolver un problema, y se observa si el niño no logra una solución independientemente del problema, sino que llega a ella con la ayuda de otros.

Lo que Vygotsky denominó “desarrollo próximo” determina la capacidad de resolver inmediatamente el problema y el nivel de desarrollo potencial del niño, afirmando que a través de la resolución de un problema bajo la guía del adulto o en colaboración con otro compañero más capaz, se definen aquellas funciones en proceso de maduración del aprendizaje y desarrollo mental. La escuela desempeña un papel especial en la construcción del desarrollo integral de los

miembros de la sociedad y los procesos de aprendizaje, poniendo en marcha el proceso de desarrollo de tal forma que la trayectoria del desarrollo es de afuera hacia adentro, por medio de la internalización de procesos. De este modo, se considera que el aprendizaje impulsa el desarrollo (Sánchez, 2019).

En los artículos consultados sobre aspectos ontológicos, particularmente aquellos que conciben al niño como un ser en constante cambio, se evidencia que la interacción con el entorno guarda una relación estrecha con el papel que desempeña la escuela en la construcción del desarrollo integral de los miembros de la sociedad y en los procesos de aprendizaje. Bajo esta perspectiva, la trayectoria del desarrollo se da de afuera hacia adentro, mediante la internalización de los procesos sociales, y es así como el aprendizaje impulsa el desarrollo integral del niño.

La presente investigación analiza cómo la familia contribuye al fortalecimiento de la autonomía en niños de primera infancia, basándose en Shrivastava y Shukla (2021), citado por Nocua y Nocua (2025). La construcción de la autonomía infantil se aborda desde la teoría sociocultural de Vygotsky, en la que la familia contribuye a dicho fortalecimiento mediante estilos de crianza que favorecen el desarrollo socioemocional, los cuales se asocian con una mayor autonomía en preescolar. El estudio referido resulta relevante para esta investigación porque permite comprender que las funciones psicológicas superiores, como la atención voluntaria y la memoria lógica, se originan en las relaciones reales entre individuos antes de internalizarse en el niño. En este sentido, la primera infancia se constituye en una etapa decisiva para consolidar la autonomía, en la que la familia desempeña un papel fundamental cuyos efectos se proyectan en el desarrollo posterior del niño.

Desde esta perspectiva, la gamificación es considerada una tecnología para el aprendizaje y el conocimiento en las acciones educativas, razón por la cual Torres (2022), citado en Gualera (2024), afirma que constituye una estrategia innovadora en la cual el docente debe valerse de la motivación al diseñar actividades didácticas y pedagógicas. Esto enriquece el proceso investigativo al vincular la didáctica con la pedagogía, involucra a los estudiantes en la creación del conocimiento y despierta emociones que favorecen el aprendizaje significativo. Al activar dichas emociones, se generan huellas significativas que dan lugar a aprendizajes más duraderos y facilitan la comprensión, fortaleciendo además la motivación intrínseca y consolidando a la gamificación como una herramienta valiosa para alcanzar aprendizajes más efectivos en el contexto educativo.

Los escenarios para la participación real de niños y niñas de primera infancia revelan la necesidad de ampliar los procesos de escucha y participación, reconociéndolos como sujetos activos y agentes transformadores, según Castro y Manzanares (2016), citados en Pinzón (2023). Este aporte contribuye a la exploración del tema y ofrece una mirada distinta de la participación activa, mediante el fortalecimiento de habilidades. Asimismo, se evidencia un cambio de perspectiva docente hacia una participación más genuina, que fortalece habilidades sociales y numéricas. En este sentido, escuchar e incorporar los intereses de los niños favorece el ejercicio de habilidades para la vida ciudadana y democrática, ya que la participación activa resulta clave para su desarrollo y constituye un enfoque necesario en el cual la escucha se convierte en un elemento fundamental.

Con la revisión sistémica se permitió comprender que la metodología relacionada con la forma de aprender a aprender y la percepción de la gamificación en la educación, como argumenta Izaguirre-Olmedo et al. (2025), se relaciona con la forma de aprender a aprender. La

percepción de la gamificación en la educación se concibe como un medio para aumentar el aprendizaje desde la perspectiva estudiantil. Representa una metodología flexible, dinámica y adaptable, buscando garantizar la transferencia de conocimiento significativo. Estos aspectos enriquecen esta investigación hacia una reorientación de prácticas educativas.

De acuerdo con los temas propuestos de investigación, se fundamenta la propuesta pedagógica. Según Rincón-Gómez (2023), el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana indica que las actividades lúdicas fortalecen en los niños las relaciones sociales, la independencia y la capacidad de desenvolverse en su cotidianidad, debido a que despiertan, a través de esta estrategia pedagógica, un pensamiento crítico, permitiéndoles resolver situaciones desde temprana edad, resultando fundamental para promover la autonomía en los primeros años de vida, siendo elementos relevantes para las variables de este estudio y la orientación investigativa, ya que respalda que en los primeros años de vida es la etapa cuando se absorbe más conocimiento de manera significativa.

Por otra parte, los autores de artículos como “La gamificación y el juego facilitadores de aprendizaje” (Peñafiel Villavicencio et al., 2025) presentan el juego como una herramienta eficaz para alcanzar el aprendizaje significativo y crear un ambiente motivador en el aula. Aguayo et al.

(2025), a través de un estudio aplicado, analizaron la efectividad de la gamificación en la educación, considerándola una estrategia didáctica y efectiva para fortalecer la evolución formativa. Esta investigación destaca la importancia del docente como facilitador en el aprendizaje y la necesidad de incorporar actividades lúdicas en el aula, un aspecto que puede considerarse relevante y significativo para esta investigación.

La gamificación en la educación es una estrategia didáctica efectiva para fortalecer la evolución formativa. González-Martínez et al. (2022) consideran que favorece la participación

de los estudiantes en la educación básica primaria. De igual forma, destaca la relación entre lo pedagógico y el aumento de interés, lo cual es clave para desarrollar una actitud positiva frente al aprendizaje, destacando variables importantes como la inclusión educativa, que pretende no dejar a nadie atrás ni fuera del proceso educativo, con el propósito de que los aprendizajes adquiridos sean significativos y relevantes para el infante, percibiendo el juego como una herramienta educativa que representa cambios y es empleada para establecer y entablar relaciones sanas y cooperativas.

Por otra parte, teniendo en cuenta el impacto de las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales, se reconoce que las estrategias lúdico-pedagógicas, como lo menciona LópezJiménez et al. (2023), son de utilidad para fortalecer habilidades sociales en niños de primera infancia. El estudio demuestra resultados donde, a través del juego, se fortalecen sus habilidades y el aprendizaje es mucho más asertivo, se refuerzan habilidades de escucha, toma de decisiones y se mejora el autocontrol. Esta investigación aporta y resalta la importancia de la educación inclusiva, que no solo forme individuos capaces de transformar su propia realidad, sino de generar impactos positivos en la sociedad. Se comprueba la importancia del juego y la propuesta de estrategias con el fin de implementarlo de manera efectiva en el contexto educativo.

Igualmente, se pudo reconocer en la literatura, de acuerdo con Zumba-Game et al. (2024), la gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación básica. La gamificación contribuye a la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, con una valoración positiva de las experiencias en la motivación, el aprendizaje y la capacidad de innovación de los sistemas de enseñanza. Esto contribuye a la presente investigación, ya que supone un reto de desarrollo científico y de innovación, pero a su vez, de cambio en la educación, con la necesidad de explorar nuevos métodos de enseñanza y capacidad

de poner a disposición de los estudiantes nuevos recursos y enriquecer su proceso de aprendizaje, generando un impacto positivo en la educación.

Por su parte, Vargas-Morúa (2022) presenta la educación emprendedora como estrategia de aprendizaje, identificando perspectivas teóricas que promueven el desarrollo de habilidades blandas. La pedagogía y el empoderamiento se vinculan mediante la participación de los estudiantes, aportando un enfoque experiencial que contribuye a identificar áreas susceptibles de ajuste y a analizar los efectos de las estrategias en la educación. La efectividad de la enseñanza es determinante para valorar el impacto de estas prácticas, lo cual exige innovación constante y disposición para adaptar el entorno educativo a las necesidades reales de los estudiantes, condición clave para el éxito de los procesos formativos.

### **Referentes Técnicos**

Documento de Orientación para la Implementación de la Educación Inicial del Ministerio de Educación Nacional (MEN). Este documento proporciona orientaciones para la implementación de la educación inicial en Colombia, incluyendo la importancia del juego y la participación infantil en el proceso de aprendizaje. Para implementar estrategias que promuevan la participación infantil dentro del contexto educativo, es fundamental tener en cuenta las orientaciones y lineamientos establecidos por entidades educativas como la Secretaría de Educación y el Ministerio de Educación Nacional (MEN). Estas instituciones proporcionan políticas y directrices que buscan fortalecer la participación activa de los estudiantes en los procesos escolares. De igual manera, organismos internacionales como la UNESCO y UNICEF ofrecen guías y marcos de acción que orientan la promoción de espacios educativos participativos, donde los niños y niñas puedan expresar sus opiniones, interactuar con sus compañeros y formar parte de la construcción de su aprendizaje dentro del entorno escolar.

## **Referentes Legales**

En términos normativos, la investigación se fundamenta en la Ley 1804, denominada Política de Cero a Siempre, una política pública que representa la postura y comprensión que tiene el Estado colombiano sobre la primera infancia. Esta política cuenta con un conjunto de normas, procesos, valores, estructuras y roles institucionales, y estrategias lideradas por el gobierno para esta población, en corresponsabilidad con las familias y la sociedad, para asegurar la protección integral y garantía del goce efectivo de los derechos, tanto de las mujeres en estado de embarazo como de los niños y niñas de cero a 6 años de edad.

Esta política se sustenta en principios consagrados en la Constitución Política, como también en el Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de 2006), así como en la legislación nacional e internacional asociada, que reafirma los 10 principios consagrados en la Convención de los Derechos del Niño (1989), que reconoce y promueve los derechos del niño como parte fundamental de la sociedad, y la Ley 12 de 1991, como base legal para la protección de los derechos de la infancia.

Igualmente, los referentes legales en Colombia que respaldan la participación estudiantil incluyen la Ley 1757 de 2015, que regula la participación ciudadana y establece mecanismos de participación estudiantil; la Ley 115 de 1994, que fomenta la participación estudiantil en la gestión educativa y establece derechos y deberes de los estudiantes; y la Ley 1098 de 2006, Código de la Infancia y la Adolescencia. Esta ley establece los derechos y garantías de los niños, niñas y adolescentes en Colombia, incluyendo el derecho a la educación y la participación en decisiones que afectan sus vidas.

## **Referentes Éticos**

La obtención del consentimiento informado de los padres o tutores de niños es fundamental en el ejercicio investigativo. Es de vital importancia tener el consentimiento informado de los padres o tutores legales de los niños que participan en la investigación, asegurando que comprendan el propósito y procedimientos del estudio, manifestando su participación voluntaria en cualquier ámbito, representando una muestra de respeto a la dignidad de los participantes y a su capacidad para expresar sus puntos de vista y su derecho a que sus puntos de vista sean escuchados. Debe darse voluntariamente y no renegociarse ninguno de los términos (UNICEF, 2022).

## Herramientas y Métodos

### Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se trata de un enfoque cualitativo. Se desarrolló a partir de una revisión sistemática documental, con enfoque cualitativo centrado en estudios sobre participación en niños y la gamificación como estrategia de enseñanza en niños entre cuatro y seis años de edad, de grado primero. Además, analiza sus percepciones e incidencias en la construcción de su identidad. Este enfoque permite examinar desde una perspectiva contextualizada la realidad educativa de los niños como protagonistas activos dentro del proceso de aprendizaje.

Se emplearon términos de búsqueda específicos, relacionados con los conceptos de “jóvenes”, “participación infantil”, “La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica”, “gamificación como estrategia didáctico-pedagógica en el aprendizaje” y autonomía. La selección de estudios se basó en criterios multidimensionales y pedagógicos. Para ello, se utilizaron diversas bases de datos académicas, entre ellas el repositorio institucional de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), Dialnet, Redalyc, LatinAmerican Journal of Physics Education y el Repositorio Institucional Unicórdoba. Del mismo modo, del total de publicaciones revisadas, correspondieron a investigaciones publicadas entre los años 2019 y 2025; con una vigencia no menor a seis años, es decir, desde 2019 hasta la fecha.

El enfoque cualitativo es bastante pertinente para este estudio, ya que profundiza en los significados que los niños atribuyen a sus procesos de aprendizaje dentro del aula, la interacción con sus docentes, el comportamiento, la autonomía y la participación. Además, permite

fortalecer de manera directa y natural los procesos pedagógicos mediante la observación sin necesidad de medir variables de manera cuantificable.

En cuanto al tipo de estudio, esta investigación se enmarca en un diseño de investigación pedagógica con alcance descriptivo e interpretativo, debido a que se implementa una intervención pedagógica directa basada principalmente en la participación activa de los niños en las actividades lúdicas, esto con el fin de examinar el comportamiento y el desarrollo. A su vez, es descriptivo porque permite describir las características de la participación infantil dentro del aula de clases, e interpretativo porque permite analizar la construcción de la identidad mediante las experiencias. Este tipo de estudio posee una amplia relación directa entre la implementación de las estrategias lúdicas participativas y el fortalecimiento del desarrollo infantil, la autonomía, la motivación y la interacción social.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis está conformada por seis estudiantes del grado 1° del Colegio El Divino Salvador de Cartagena de Indias, quienes se encuentran en un rango de edad aproximado entre los 4 y 6 años. La selección de los participantes fue realizada por un muestreo intencional por conveniencia, teniendo en cuenta la accesibilidad del grupo y su participación directa en el contexto donde se desarrolla la intervención pedagógica. Este grupo de niños pertenece a la etapa de educación inicial y básica primaria, que se caracteriza principalmente por poseer un desarrollo cognitivo bastante alto, emocional y social, donde el juego cumple un papel fundamental en el aprendizaje, ya que ellos exploran, comprenden el mundo y fortalecen sus habilidades, motivación y participación en actividades pedagógicas mediadas por estrategias lúdicas dentro del aula y fuera del mundo que los rodea. El contexto institucional se caracteriza por implementar prácticas pedagógicas tradicionales con algunas estrategias innovadoras que

facilitan la participación activa de los niños mediante actividades lúdicas y creativas para su proceso de aprendizaje.

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

Para el desarrollo de esta investigación y dando cumplimiento a los objetivos planteados, se emplearán diversas técnicas de recolección de datos propias del enfoque cualitativo, las cuales permitieron comprender y analizar la participación activa de los niños en las actividades lúdicas y su influencia en la construcción de la identidad. Estas técnicas fueron aplicadas de manera organizada en tres momentos: exploración, experimentación y evaluación de cambios.

Para dar cumplimiento al primer objetivo en este momento inicial nos enfocamos en identificar los intereses, necesidades y la participación de los niños mediante diferentes técnicas de recolección de información. En primer lugar, se implementará la observación directa no participante, la cual permitirá analizar y examinar el comportamiento de los niños en el aula, evaluando su interacción y disposición frente a las actividades lúdicas propuestas. Asimismo, se utilizarán conversaciones guiadas, adaptadas al nivel de comprensión de los niños, con el propósito de identificar sus gustos, preferencias y opiniones mediante diálogos, juegos y actividades desarrolladas en el aula. De igual manera, se empleará el análisis de producciones gráficas (dibujos) como una técnica cualitativa que permitirá interpretar sus gustos, juegos de preferencia e intereses desde una perspectiva simbólica y acorde a su edad. Como producto de este proceso se obtendrán diarios de campo, preguntas orientadoras, dibujos y notas de observación.

Para el objetivo 2 desde la implementación y experimentación se implementarán estrategias pedagógicas orientadas a promover la participación activa de los estudiantes en las diferentes actividades desarrolladas en el aula. Para ello, se llevarán a cabo actividades lúdicas

participativas en las que los niños estarán involucrados en la planificación y ejecución de juegos, favoreciendo la autonomía, la toma de decisiones y la expresión de ideas. Asimismo, se implementará un diario de campo que permitirá mantener una observación continua y registrar de manera sistemática los avances significativos, comportamientos, experiencias, fortalezas y dificultades evidenciadas durante el desarrollo de las actividades. De igual manera, se utilizará el registro audiovisual o fotográfico como estrategia para recopilar evidencias mediante fotografías o videos, preservando así la memoria visual de las experiencias significativas vividas en el proceso. Como producto de esta fase se obtendrán diarios reflexivos, evidencias fotográficas y registros de actividades.

Finalmente para el objetivo 3 se tendrá en cuenta la evaluación de cambios. En este momento final identificaremos las transformaciones generadas a partir de la intervención.

Entrevistas semiestructuradas: implementaremos entrevistas semiestructuradas adaptadas a su nivel de aprendizaje para conocer sus percepciones y participación en las actividades.

Cuestionarios sencillos y preguntas orales: utilizaremos cuestionarios sencillos y preguntas orales que permitieron identificar cambios en la motivación, participación y percepción de sí mismos dentro del aula. Producto: registro de entrevistas, respuestas a cuestionarios y análisis de los resultados iniciales y finales.

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

La categoría de análisis se establece en coherencia con los objetivos de la investigación y el aspecto ontológico relacionado con la participación estudiantil y la construcción de identidad.

En este sentido, la participación infantil se entiende como el proceso mediante el cual los niños y niñas se involucran activamente en la toma de decisiones y en aquellas situaciones que

afectan sus vidas, especialmente en el ámbito educativo, favoreciendo el reconocimiento de sus voces, intereses y experiencias dentro de los procesos formativos.

De esta categoría se derivan subcategorías relevantes como la autonomía, la motivación y la interacción social, las cuales permiten comprender de manera más profunda la participación infantil en los procesos educativos. La autonomía se entiende como la capacidad de los niños para tomar decisiones, actuar de manera independiente y proponer ideas que favorezcan sus aprendizajes. Por su parte, la motivación hace referencia al interés, entusiasmo, disposición y compromiso que manifiestan los niños durante el desarrollo de actividades lúdicas y pedagógicas. Finalmente, la interacción social comprende las relaciones que los niños establecen con sus docentes y compañeros, favoreciendo la comunicación, la colaboración y la construcción conjunta de aprendizajes durante las diferentes actividades.

La categoría construcción de la identidad se refiere al proceso mediante el cual los niños reconocen sus características personales, gustos, preferencias, emociones y capacidades, fortaleciendo progresivamente su autoestima y sentido de pertenencia. En la primera infancia, este concepto se analiza a partir de indicadores observables en su comportamiento. De esta categoría se derivan subcategorías como la expresión de preferencias y la pertenencia al grupo. La expresión de preferencias corresponde a la capacidad que tienen los niños para manifestar sus gustos, intereses, actividades, juegos y dinámicas de su elección, expresando libremente las razones que sustentan dichas preferencias y evidenciando sus intereses personales. Por su parte, la pertenencia al grupo hace referencia al sentido de integración social que desarrollan los niños, el cual se manifiesta a través de la participación, el trabajo colaborativo, el uso de expresiones colectivas como “nosotros” y la interacción activa con sus compañeros durante las diferentes actividades.

## **Resultados**

La investigación sobre la participación infantil y la construcción de la identidad en niños de 1° grado del Colegio El Divino Salvador de Cartagena de Indias proporcionó resultados importantes que responden a los objetivos propuestos. Los hallazgos revelan un aumento en la participación activa, la autonomía y la motivación de los niños con actividades lúdicas, lo que, a su vez, influyó en la construcción de su identidad. En este sentido, los resultados se relacionan con la variable de participación infantil y el aspecto ontológico de la construcción de la identidad, destacando la importancia de analizar estos hallazgos en el contexto de la educación inicial y básica primaria.

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

En cuanto a la relación y el acercamiento inicial con la población participante, este se llevó a cabo mediante observaciones directas en el aula, permitiendo apreciar detalladamente que los niños presentaban una baja participación en las actividades lúdicas propuestas por la docente. En algunos casos, los niños se enfocaban en seguir las directrices sin cuestionar ni proponer alternativas, limitándose a seguir las orientaciones para cumplir con las actividades, lo que evidencia un rol pasivo dentro del proceso de aprendizaje. En varias oportunidades, se pudo observar que, cuando se les formulaban preguntas, mostraban inseguridad, evitaban responder y se quedaban mirándose unos a otros; escasamente participaban uno o dos niños, mientras que los demás permanecían en silencio.

Por ejemplo, en una actividad en la que se les preguntó qué juegos querían realizar, varios estudiantes respondieron: “Cualquiera, profe”. La profesora les indicó que expresaran, mediante dibujos, sus juegos de preferencia. Ellos, de manera muy comprometida, iniciaron la actividad y, en su gran mayoría, representaron juegos como la creación de plastilina, actividades

grupales, juegos con pelotas, juegos de texturas, adivinanzas, collage y lectura de cuentos, entre otros. Esto deja en evidencia que poseen baja autonomía para tomar decisiones, a pesar de que sí tenían intereses definidos que no estaban siendo integrados en la dinámica del aula. En general, se evidenció que los niños no participaban activamente, lo que limita que sus ideas sean tenidas en cuenta por la docente, ya que no expresan con autonomía sus gustos y preferencias.

### **Experimentación**

Durante la fase de intervención, se implementaron actividades en las que los niños pudieron participar directamente en la elección de juegos, actividades lúdicas y dinámicas en parejas. Al inicio, algunos de los niños estaban muy tímidos en la participación, eran poco expresivos, no proponían ni hacían sugerencias en la actividad, pero a medida que avanzaban las sesiones, se observó un cambio progresivo y positivo para el aprendizaje de los niños, que se fueron involucrando poco a poco en la dinámica de la clase, comenzaron a levantar la mano, expresar opiniones, sugerir juegos, y mostraron autonomía para decidir lo que realmente querían hacer sin miedo y con plena confianza.

De ahí que varios de ellos propusieron jugar “lengua de señas”, además de hacer plastilinas caseras y juego de texturas, y organizaron entre ellos mismos las reglas del juego, mostrando iniciativa, participación, seguridad, autonomía, interacción en el grupo, motivación, entusiasmo y libertad de expresión durante las actividades. Asimismo, fue registrado en el diario de campo que al inicio no participaban, pero en el desarrollo de la clase empezaron a integrarse y a expresar con mayor autonomía y confianza sus opiniones e intereses.

Como evidencia de este proceso, al proponer el juego de la plastilina, uno de los estudiantes mencionó: “Yo quiero hacer un perro porque es mi animal favorito”, evidenciando el ejercicio de su autonomía (Diario de campo, sesión 3). De igual manera, otra estudiante

manifestó: “Profe, yo quiero enseñar a los compañeros las señas que aprendí” (Diario de campo, sesión 4), lo que demuestra cómo, a partir de las experiencias lúdicas, los niños comenzaron a asumir un rol activo, proponiendo actividades desde sus propios intereses y reconociéndose como parte fundamental del proceso de aprendizaje.

### **Identificación de Variaciones**

Al comparar la fase inicial con la fase final, se pudo evidenciar cambios significativos en los niños. En cuanto a la participación, se pasó de una participación pasiva a una participación más activa, donde los niños fueron protagonistas de sus propios gustos, intervenían con plena confianza en las actividades, y proponían ideas y juegos de sus preferencias. Respecto a la autonomía, los niños mostraron seguridad al expresar ideas, tomaban decisiones sin depender completamente de la docente. En términos de la motivación e interacción social, el cambio fue bastante evidente y significativo, ya que fue notorio el interés de los niños por las actividades lúdicas y los juegos que fomentaron el desarrollo cognitivo, físico y social. Además de estimular la motricidad, se involucraron con mucho entusiasmo, fortalecieron también el trabajo colaborativo, la comunicación y el respeto por las ideas de los demás.

### **Análisis y Discusión**

El análisis de los resultados permite comprender cómo la implementación de actividades lúdicas participativas influyó en el desarrollo de la autonomía, la participación y la expresión de los niños dentro del aula de clases. En concordancia con los objetivos de la investigación, orientados al fortalecimiento de estos procesos, se identificaron cambios significativos tanto en la forma en que los estudiantes se relacionaban con la participación estudiantil como en su manera de asumirse dentro del proceso de aprendizaje. Este análisis se aborda integrando la relación entre la participación estudiantil y el aspecto ontológico, comprendiendo este último como la manera en que los niños se perciben a sí mismos como sujetos activos, capaces de decidir, opinar y construir su propio aprendizaje.

Con respecto al acercamiento de la población a la variable, se observó una participación limitada y un rol mayormente pasivo. Los niños se inclinaban a seguir instrucciones sin cuestionar ni proponer, lo cual es propio de contextos educativos tradicionales. Por otro lado, la inseguridad percibida al responder preguntas y la tendencia al silencio reflejaron una baja confianza en su capacidad de expresión. Sin embargo, cabe resaltar un hallazgo importante: aunque verbalmente no expresaban sus preferencias, al emplear estrategias diferentes e innovadoras, como el dibujo, lograron manifestar intereses claros. Esto no solo confirma en parte la baja participación, sino que también muestra que la problemática no era la ausencia de intereses, sino la falta de espacios para expresarlos, evidenciando la necesidad de renovar los recursos pedagógicos más allá de lo convencional.

En la experimentación se observó un impacto significativo en relación con la participación estudiantil en la dinámica del grupo. El uso de estrategias lúdicas impulsó la participación activa, permitiendo, poco a poco, que los estudiantes superaran la timidez por

medio de la interacción. Este cambio se alinea con el enfoque de desarrollo que plantea que el aprendizaje surge de la interacción y la ayuda del otro, donde la colaboración y el diálogo son pilares del desarrollo integral. Al fomentar la autonomía y la creación, los niños ganaron seguridad y sentido de pertenencia; las teorías revisadas sustentan que las prácticas centradas en el alumno son efectivas en el proceso educativo. Finalmente, los resultados revelan que el conocimiento se construye colectivamente, otorgando al lenguaje un papel fundamental en el proceso de enseñanza.

Se evidenció un avance progresivo en los participantes, quienes pasaron de una identidad pasiva a asumirse como agentes activos dentro del proceso educativo. Por ejemplo, en los primeros acercamientos se evidenciaban silencios y respuestas como: “No sé qué juego hacer, profe”. Sin embargo, mediante el desarrollo de estrategias lúdico-participativas, los niños lograron asumir un rol más activo en el aula; por ejemplo, después de la intervención, el mismo niño expresó: “¡Hoy quiero hacer el juego de las lenguas de señas!”. Esto evidencia un aumento en su autonomía y en su capacidad para tomar decisiones. Estos comportamientos demuestran mayor autoconfianza, autonomía y capacidad de decisión. Asimismo, el aumento en la participación, junto con el respeto mutuo, refleja un cambio positivo en su forma de interactuar y de ser dentro del aula.

En contraste con hallazgos de estudios previos, se percibe un amplio respaldo a investigaciones que destacan el valor del juego como herramienta pedagógica orientada a fomentar la participación. Otros estudios confirman que metodologías participativas como la gamificación no potencian únicamente habilidades cognitivas, sino también sociales y emocionales. No obstante, una diferencia relevante radica en que los resultados demuestran que, incluso en contextos donde inicialmente se presenta baja participación, los niños poseen intereses

definidos que emergen cuando se implementan estrategias adecuadas e innovadoras. Estos resultados ratifican la teoría de Vygotsky sobre el fortalecimiento de la autonomía con la interacción social. Asimismo, la transición de ellos hacia una participación activa valida las posturas de Castro y Manzanares (2016) y de Rincón-Gómez (2023) sobre la autonomía.

Entre las principales limitaciones del estudio se encuentran el tiempo reducido, tanto para la indagación como para la intervención, lo que impidió una exploración más detallada de temas relacionados con la construcción de identidad y la participación infantil. Igualmente, el tamaño de la muestra fue pequeño, lo que incidió en el alcance de los resultados. Asimismo, factores como la adaptación inicial de los niños a una metodología innovadora y el control de grupo pudieron influir en la dificultad de adaptación al cambio observado inicialmente. Estas limitaciones sugieren que sería pertinente ampliar el tiempo de indagación y experimentación, así como incluir estudiantes de diversos niveles educativos. Del mismo modo, se considera pertinente construir una etapa de seguimiento, con los ajustes necesarios para futuros procesos investigativos en contextos educativos.

Los resultados obtenidos presentan relevantes implicaciones prácticas en el contexto educativo, ya que evidencian la necesidad de promover estrategias pedagógicas centradas en la participación activa del estudiante. La incorporación de actividades lúdicas, donde los niños puedan decidir, proponer y crear, no solo fortalece su aprendizaje, sino que también contribuye a su desarrollo personal y social. A nivel comunitario, estos hallazgos pueden orientar prácticas educativas más inclusivas y participativas, favoreciendo entornos donde los niños se sientan escuchados y valorados, lo que impacta positivamente en su bienestar y en la construcción de relaciones más saludables.

En conclusión, el análisis demuestra que la implementación de estrategias lúdicas participativas genera cambios significativos en la participación, la autonomía y la construcción de la identidad en los niños. Estos hallazgos abren nuevas líneas de investigación orientadas a profundizar en el impacto a largo plazo de estas metodologías, así como en su aplicación en distintos contextos educativos. Surgen preguntas como: ¿cómo se mantienen estos cambios en el tiempo?, ¿qué papel juegan las familias en el fortalecimiento de la autonomía y la participación?, y ¿cómo pueden integrarse estas estrategias innovadoras en políticas educativas institucionales? Explorar estas preguntas permitirá seguir avanzando en la construcción de prácticas educativas ajustadas a las necesidades actuales, inclusivas y transformadoras.

## Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos más relevantes de la investigación permitieron constatar que la implementación de actividades lúdicas participativas contribuyó a generar cambios positivos en la dinámica del aula, pasando de una participación pasiva a una activa, reflexiva y autónoma por parte de los niños. Estos resultados responden a los objetivos formulados, orientados a fomentar la participación, la autonomía y la expresión dentro del proceso educativo, donde el uso de metodologías como la gamificación fue determinante. En relación con la pregunta de investigación, se confirma directamente que la incorporación de estrategias enfocadas en la participación estructurada contribuye positivamente, permitiendo que los estudiantes se vinculen con el aprendizaje, favoreciendo no solo su implicación, sino también su desarrollo integral, mediante el rompimiento de las barreras de la pasividad escolar, el reconocimiento de sus capacidades y el fortalecimiento de su identidad dentro de la comunidad educativa.

En cuanto al aspecto ontológico, la investigación permitió observar cambios significativos en la manera en que los niños se reconocen a sí mismos dentro del aula. Inicialmente, se percibían como sujetos pasivos, inseguros y dependientes de las instrucciones del docente; sin embargo, a lo largo de la experimentación, comenzaron a asumirse como participantes activos, capaces de opinar, decidir y construir en grupo. Estos cambios se observaron tanto en lo individual como en lo colectivo. El aumento en el respeto mutuo y la mejora en las interacciones demuestran que la identidad se fortaleció a través de una convivencia más armoniosa y participativa. De esta manera, fue posible estimular al estudiante hacia una identidad de liderazgo y autogestión, impactando directamente en la calidad de su experiencia educativa.

El uso de estrategias lúdicas participativas transformó la dinámica grupal al crear espacios de confianza y construcción colectiva. Entre los principales logros se destaca el aumento en la participación, lo que permitió que los estudiantes descubrieran su capacidad de propuesta. El resultado más visible fue la transición del silencio inicial hacia la iniciativa propia y el fortalecimiento de la autonomía. Esto no solo mejoró la interacción social, sino que también moldeó la forma de convivir en el aula, validando que el juego es un lenguaje natural que incrementa la motivación hacia el aprendizaje. No obstante, también se identificó que el cambio fue progresivo y no inmediato, pues requiere un periodo de familiarización más extenso para adaptarse a la nueva dinámica. Lo anterior evidencia que este tipo de estrategias demanda continuidad y un acompañamiento constante para consolidar sus efectos.

Esta investigación aporta a la literatura sobre pedagogía infantil al respaldar las metodologías lúdico-participativas frente a la enseñanza convencional, destacando como contribución novedosa el hecho de que, incluso en contextos de baja participación, los estudiantes poseen intereses definidos que emergen con el reconocimiento de su voz en las decisiones del aula. Metodológicamente, la articulación de observación directa, diarios de campo y actividades participativas permitió comprender que la autonomía y la identidad se construyen cuando el aula deja de ser un espacio de transmisión de conocimiento para convertirse en un escenario de cocreación. Finalmente, estos hallazgos sirven de referente para futuras investigaciones y sugieren la necesidad de sistemas de formación docente que prioricen la gamificación y la flexibilidad pedagógica, promoviendo escenarios de construcción de la identidad.

A partir de los hallazgos, se recomienda promover de manera intencionada el uso de estrategias pedagógicas centradas en la participación lúdica del estudiante, tales como el diseño

colaborativo, la elección de juegos y el trabajo en equipo. Es fundamental generar espacios donde los docentes no entreguen actividades prediseñadas, sino que actúen como mediadores para que los estudiantes propongan y elijan las dinámicas a desarrollar durante las actividades académicas.

En el contexto educativo donde se desarrolló la investigación, resulta vital que los docentes se orienten hacia prácticas más flexibles e inclusivas, donde se reconozca la voz del niño como un elemento protagonista de su proceso de aprendizaje. Asimismo, se propone incorporar de manera permanente actividades lúdicas que respondan a las preferencias de los estudiantes, favoreciendo así su motivación, autonomía y sentido de pertenencia mediante la escucha activa.

En términos metodológicos, se recomienda ampliar el tiempo de experimentación en futuras investigaciones, con el fin de observar la permanencia de los cambios a largo plazo, así como incluir una muestra más grande y diversa que permita enriquecer el análisis. Igualmente, sería pertinente la indagación de nuevas variables, como el rol de la familia en el fortalecimiento de la autonomía, el impacto emocional de las estrategias lúdicas o la relación entre participación y rendimiento académico. Estos ajustes permitirían obtener una perspectiva más integral del objeto de estudio y seguir profundizando en la construcción de prácticas educativas más innovadoras, participativas y transformadoras, ajustadas a necesidades reales.

### Referencias Bibliográficas

- Abarca, J. C. (2017). Jerome Seymour Bruner (1915-2016). *Revista de psicología*, 35(2), 773-781. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6123382.pdf>
- Aguayo Litardo, J. P., Lozano Rivera, M. W., Alejandro Franco, A. I., Sierra Alvarado, R. E., & Villao Jácome, K. K. (2025). Gamificación en la educación: estrategias didácticas para fortalecer la evaluación formativa. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 29(ESPECIAL), 50-59. <https://ve.scielo.org/pdf/uct/v29nespecial/2542-3401-uct-29-especial-50.pdf>
- Bernal, R., & Camacho, A. (2010). *La importancia de los programas para la primera infancia en Colombia* (pp. 1-114). Universidad de los Andes, Facultad de Economía. [https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Sinergia/Documentos/308\\_Programa\\_para\\_la\\_Primerera\\_Infancia\\_en\\_Colombia\\_DOC.pdf](https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Sinergia/Documentos/308_Programa_para_la_Primerera_Infancia_en_Colombia_DOC.pdf)
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Congreso de la República de Colombia. (2006). Ley 1098 de 2006: Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia. <https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>
- Congreso de la República de Colombia. (2015). Ley 1757 de 2015. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=65335>
- Congreso de la República. (1994). Ley 115 de 1994. Congreso de la República de Colombia. [http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_0115\\_1994.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html)
- Congreso de la República. (2016). Ley 1804 de 2016. Congreso de la República. [http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_1804\\_2016.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1804_2016.html)

- Game, P. I. Z., Zúñiga, V. J. C., Murrieta, N. P. G., & Gómez, L. X. R. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. *Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 11(1), 32-44. <https://www.redalyc.org/journal/5646/564677294003/564677294003.pdf>
- González, D. M. M., Medina, M. G., Pérez, Y. N., & Estupiñan, L. L. (2017). Teorías que promueven la inclusión educativa. *Atenas*, 4(40), 90-104. <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055150007/478055150007.pdf>
- González-Martínez, F., González-Hernández, A., & De Jesús-Esquivel, N. (2022). El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje y la inclusión de los alumnos dentro del salón de clases. *Revista RedCA*, 5(13), 133-143. <https://www.redalyc.org/journal/7487/748780990009/748780990009.pdf>
- Jimenez, L. M. L., Garces, C. F. F., & Bernal, J. A. D. (2024). El juego como Estrategia Lúdico Pedagógica para Fortalecer las Habilidades Sociales en Niños de Preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 2711-2722. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/11493/16775>
- Nocua González, P. K., & Nocua González, L. V. (2025). *Construyendo autonomía en niños y niñas: un enfoque integral a la primera infancia* [Monografía]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/77015>
- Olmedo, J. I., Correa, D. J., & Brunett, A. L. (2025). Percepción estudiantil de la estrategia de gamificación en educación superior. Estudio experimental. *I+ D Revista de Investigaciones*, 20(1), 79-88. <https://www.redalyc.org/journal/5337/533782727007/533782727007.pdf>

Pai Pascal, J. L., & Guanga García, Y. S. (2025). *Juegos tradicionales como estrategia para fomentar la participación activa en el aula de los estudiantes del grado segundo de la institución indígena AWA, IETABA* [Proyecto aplicado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/68197>

Peñañiel Villavicencio, P. V., Ordoñez Reino, B. K., & Fernández-Sánchez, L. (2025). El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes. *Revista InveCom*, 5(3).

[https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2739-00632025000300109](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632025000300109)

Sánchez, R. S. (2019). El pensamiento de Vygotsky y su influencia en la educación. *Latin-American Journal of Physics Education*, 13(4), 1.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7587110.pdf>

Suárez, Y. C., Vicente, M. D., & Perera, Z. B. (2024). Los rasgos de identidad social personal en el desarrollo emocional de la primera infancia. *Varela*, 24(69), 187-195.

<https://www.redalyc.org/journal/7322/732278867004/732278867004.pdf>

UNICEF. (2022). *Orientación ética sobre consentimiento informado, ética infantil*. Equipo ERIC, Universidad de Southern Cross. [https://childethics.com/wp-content/uploads/2022/04/ERIC-compendium-ES\\_LR.pdf](https://childethics.com/wp-content/uploads/2022/04/ERIC-compendium-ES_LR.pdf)

Universidad de Playa Ancha. (2014). *La escalera de la participación*.

[https://www.upla.cl/noticias/wp-](https://www.upla.cl/noticias/wp-content/uploads/2014/08/2014_0805_faceduc_orientacion_escalera_participacion.pdf)

[content/uploads/2014/08/2014\\_0805\\_faceduc\\_orientacion\\_escalera\\_participacion.pdf](https://www.upla.cl/noticias/wp-content/uploads/2014/08/2014_0805_faceduc_orientacion_escalera_participacion.pdf)

Vargas-Morúa, G. (2022). Educación emprendedora y gamificación como estrategia de aprendizaje. *Revista Espiga*, 21(43), 127-155.

[https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-454X2022000100127&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-454X2022000100127&script=sci_arttext)

## Apéndices

### Apéndices A

#### *Muestras de Investigación*

<https://drive.google.com/file/d/1AR8F0zIFzjHibCVjKfeycShEaNxt3qPV/view?usp=sh>

aring