

Estrategias Lúdico-Pedagógicas Basadas En El Juego Para El Fortalecimiento De Las  
Habilidades Sociales Y El Aprendizaje De Las Ciencias Naturales En Niños De 6 A 11

Años Del Proyecto Santotokids

Ana Carolina Gil Pineda

Asesorado por:

Gustavo Laverde

Universidad Santo Tomás

Decanatura de división de educación abierta y a distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en biología

2026

## Tabla de Contenido

|                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| Introducción .....                                                          | 8  |
| 1. Planteamiento Del Problema.....                                          | 10 |
| 1.1. Pregunta problema .....                                                | 12 |
| 2. Justificación .....                                                      | 13 |
| 3. Objetivos .....                                                          | 15 |
| 3.1. Objetivo general.....                                                  | 15 |
| 3.2. Objetivos específicos .....                                            | 15 |
| 4. Marcos referenciales .....                                               | 16 |
| 4.1. Antecedentes .....                                                     | 16 |
| 4.1.1. Antecedentes Internacionales.....                                    | 16 |
| 4.1.2. Antecedentes Nacionales.....                                         | 17 |
| 4.1.1. Antecedentes Regionales.....                                         | 20 |
| 4.2. Marco Teórico.....                                                     | 21 |
| 4.2.1. El desarrollo infantil en la niñez media.....                        | 21 |
| 4.2.2. El juego como herramienta de desarrollo integral.....                | 22 |
| 4.2.3. Las estrategias lúdico-pedagógicas .....                             | 23 |
| 4.2.4. Las habilidades sociales en el contexto escolar.....                 | 24 |
| 4.2.5. El aprendizaje de las ciencias naturales en la educación básica..... | 25 |
| 4.2.6. La pedagogía activa y centrada en el niño.....                       | 26 |
| 4.2.7. El clima escolar y su influencia en el aprendizaje.....              | 27 |
| 4.2.8. Educación inclusiva y metodologías diferenciadas .....               | 28 |
| 4.3. Marco Conceptual .....                                                 | 30 |

|        |                                                     |    |
|--------|-----------------------------------------------------|----|
| 4.3.1. | Estrategias lúdico-pedagógicas .....                | 30 |
| 4.3.2. | Juego .....                                         | 30 |
| 4.3.3. | Habilidades sociales .....                          | 31 |
| 4.3.4. | Ciencias naturales.....                             | 31 |
| 4.3.5. | Aprendizaje significativo .....                     | 31 |
| 4.3.6. | Niñez media (6 a 11 años).....                      | 32 |
| 4.3.7. | Aprendizaje colaborativo.....                       | 32 |
| 4.3.8. | Proyecto Santotokis (contexto de intervención)..... | 32 |
| 4.4.   | Marco Legal .....                                   | 33 |
| 4.4.1. | Normativa nacional.....                             | 33 |
| 5.     | Metodología .....                                   | 36 |
| 5.1.   | Enfoque de la investigación.....                    | 36 |
| 5.2.   | Tipo de investigación .....                         | 37 |
| 5.3.   | Diseño de la investigación.....                     | 37 |
| 5.4.   | Método .....                                        | 38 |
|        | Hipótesis.....                                      | 38 |
| 5.5.   | Criterios éticos.....                               | 38 |
| 5.6.   | Población y muestra .....                           | 39 |
| 5.7.   | Instrumentos De Recolección De Información .....    | 39 |
| 5.7.1. | Observación participante.....                       | 39 |
| 5.7.2. | Entrevistas semiestructuradas .....                 | 40 |
| 5.7.3. | Talleres de expresión creativa .....                | 40 |
| 5.7.4. | Portafolio de evidencias .....                      | 40 |

|                                                                                                                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 5.7.5. Rúbricas de evaluación cualitativa .....                                                                                                                    | 41 |
| 5.7.6. Encuestas de percepción adaptadas .....                                                                                                                     | 41 |
| 5. Resultados Caracterización De Los Procesos En La Enseñanza De Las Ciencias<br>Naturales Mediante Estrategias Lúdico-Pedagógicas En El Proyecto Santotokids..... | 42 |
| 5.5.1. Alcances Y Limitaciones .....                                                                                                                               | 58 |
| 5.5.1.1. Estrategia Didáctica Para La Enseñanza De Las Ciencias Naturales Desde La<br>Lúdica                                                                       | 58 |
| 5.5.2. Evaluación De Los Cambios Y Resultados Generados Por La Estrategia<br>Didáctica Implementada .....                                                          | 61 |
| 6. Conclusiones Y Sugerencias.....                                                                                                                                 | 64 |
| 6.1. Conclusiones .....                                                                                                                                            | 64 |
| 6.2. Recomendaciones .....                                                                                                                                         | 65 |
| Referencias Bibliográficas.....                                                                                                                                    | 67 |

## Índice de tablas

|               |    |
|---------------|----|
| Tabla 1. .... | 59 |
| Tabla 2. .... | 60 |
| Tabla 3. .... | 61 |

## Índice de figuras

|                 |    |
|-----------------|----|
| Figura 1. ....  | 43 |
| Figura 2. ....  | 44 |
| Figura 3. ....  | 45 |
| Figura 4. ....  | 46 |
| Figura 5. ....  | 47 |
| Figura 6. ....  | 48 |
| Figura 7. ....  | 49 |
| Figura 8. ....  | 50 |
| Figura 9. ....  | 51 |
| Figura 10. .... | 52 |
| Figura 11. .... | 53 |
| Figura 12. .... | 54 |
| Figura 13. .... | 55 |
| Figura 14. .... | 56 |
| Figura 15. .... | 57 |

## Índice De Anexos

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Anexo 1. Actividad entrevista semiestructura dirigida a docente..... | 72 |
|----------------------------------------------------------------------|----|

## **Introducción**

En el proceso educativo, los niños y niñas entre los 6 y 11 años se encuentran en una etapa crucial de su desarrollo cognitivo, emocional y social. Durante este periodo, el juego se convierte en una herramienta esencial no solo para el entretenimiento, sino también para la construcción del conocimiento y el fortalecimiento de las habilidades sociales. En este sentido, las estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego se han consolidado como metodologías efectivas en el contexto de la educación básica, permitiendo una enseñanza más significativa, dinámica y adaptada a las necesidades de los estudiantes.

Diversos estudios han demostrado que el juego no solo favorece el aprendizaje, sino que también estimula la creatividad, el pensamiento crítico, la cooperación y la resolución de conflictos, componentes clave para el desarrollo integral del ser humano (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Al integrar el componente lúdico en las dinámicas escolares, se promueve una mayor motivación por aprender, especialmente en áreas como las ciencias naturales, que en ocasiones pueden resultar abstractas o difíciles de comprender para los estudiantes de primaria. La ciencia, enseñada desde una perspectiva práctica y vivencial, se convierte en una experiencia exploratoria y significativa.

El Proyecto Santotokids, orientado a promover la inclusión y el desarrollo de niños y niñas con diversas condiciones y estilos de aprendizaje, representa un escenario ideal para la implementación de propuestas innovadoras que contribuyan a la formación integral de los niños. En este contexto, las estrategias lúdico-pedagógicas tienen el potencial de mejorar no solo el aprendizaje en ciencias naturales, sino también el fortalecimiento de habilidades sociales fundamentales como la empatía, la cooperación, el respeto y la comunicación asertiva.

Este trabajo de grado tiene como propósito diseñar, implementar y evaluar estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego para fomentar las habilidades sociales y facilitar el aprendizaje de las ciencias naturales en los niños del Proyecto Santotokids, reconociendo la importancia de un

enfoque educativo holístico e inclusivo.

## **1. Planteamiento Del Problema**

A nivel internacional, la enseñanza de las Ciencias Naturales en educación primaria ha sido identificada como un campo que requiere mayor fortalecimiento pedagógico. Informes de la UNESCO (2024) indican que alrededor del 40% de los estudiantes de primaria no alcanzan los niveles básicos de desempeño en ciencias, lo que evidencia la necesidad de metodologías que favorezcan la comprensión de fenómenos naturales desde edades tempranas. Este comportamiento se relaciona con la prevalencia de enfoques tradicionales de enseñanza que priorizan la transmisión de contenidos sobre la experimentación, el juego y la interacción social, elementos reconocidos por Bruner (1997) y Vygotski (1978) como fundamentales en el desarrollo del pensamiento científico infantil.

En el contexto latinoamericano, esta tendencia adquiere particular relevancia. La CEPAL (2022) reporta que el 52% de los estudiantes de primaria presentan dificultades para interpretar conceptos relacionados con las ciencias naturales, lo que sugiere limitaciones en la aplicación de metodologías activas y en el uso de recursos pedagógicos variados. Diversos estudios (Zabalza, et al. 2025; Caballero, 2021) señalan que la integración de estrategias lúdicas contribuye a la motivación y a la apropiación de contenidos, por lo que su ausencia limita el desarrollo de procesos cognitivos esenciales para el aprendizaje científico.

En Colombia, los resultados de las Pruebas Saber del ICFES (2023) muestran que uno de cada tres estudiantes obtiene un nivel insuficiente en Ciencias Naturales, especialmente en competencias relacionadas con la observación, clasificación y análisis de fenómenos naturales. Según el Ministerio de Educación Nacional (2018) estas cifras se asocian con la limitada implementación de metodologías activas, la escasez de recursos didácticos y la falta de estrategias que integren el componente lúdico en los procesos de enseñanza.

En concordancia con Ausubel (2002) y Díaz & Hernández (2010), la construcción de aprendizajes significativos se facilita cuando los contenidos se relacionan con experiencias concretas y con dinámicas participativas. En relación con este panorama, el Proyecto Santotokids, que atiende a niños entre 6 y 11 años, evidencia la necesidad de fortalecer los procesos pedagógicos vinculados con la enseñanza de las Ciencias Naturales. Las actividades realizadas en este espacio no integran de manera sistemática estrategias lúdico-pedagógicas que permitan relacionar los contenidos científicos con la exploración, el juego o la experimentación directa.

Según Piaget (1970) la acción, la manipulación y el juego constituyen vías clave para la construcción del pensamiento lógico y científico durante la niñez media, por lo que su ausencia dificulta la comprensión de fenómenos asociados al entorno natural. Autores como Moyles (2005) y Sarmiento (2003) destacan que las estrategias lúdico- pedagógicas basadas en el juego no solo favorecen el aprendizaje activo y la creatividad, sino que también fortalecen la autoestima, la autorregulación emocional y la capacidad de interactuar en grupos, aspectos cruciales para el desenvolvimiento social. A pesar de ello, su implementación en el aula suele ser limitada o improvisada, ya sea por desconocimiento docente, falta de formación pedagógica en metodologías activas o escasez de recursos didácticos adaptados a estas propuestas.

Por su parte, Goleman (1995) advierte que el desarrollo de la inteligencia emocional y social en los primeros años escolares es un predictor clave del éxito académico y personal. En efecto, un niño que aprende a comunicarse, a resolver conflictos de manera pacífica y a trabajar en equipo, está más preparado para afrontar los retos escolares y para integrarse en la vida en comunidad. Esto cobra especial relevancia cuando se abordan asignaturas como las ciencias naturales, cuyo aprendizaje puede potenciarse a través de dinámicas de grupo, experimentación guiada, juegos de roles, simulaciones y actividades prácticas que despierten la curiosidad y el deseo de investigar.

Ante este panorama, se hace evidente la necesidad de transformar las metodologías de enseñanza en el nivel de educación básica primaria, buscando integrar estrategias lúdico-pedagógicas que estimulen tanto el desarrollo cognitivo como el afectivo y social de los niños. Particularmente, en espacios como el Proyecto Santotokids, estas estrategias pueden representar una alternativa didáctica innovadora para potenciar el aprendizaje significativo y las habilidades interpersonales, partiendo de la experiencia, la cooperación y el descubrimiento.

### **1.1.Pregunta problema**

¿Cómo pueden las estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego fortalecer las habilidades sociales y mejorar el aprendizaje de las ciencias naturales en niños de 6 a 11 años del Proyecto Santotokis?

## **2. Justificación**

La presente investigación se justifica desde múltiples perspectivas: pedagógica, social, psicológica y científica. En primer lugar, desde el ámbito pedagógico, responde a la necesidad de renovar las prácticas de enseñanza en la educación básica primaria mediante el uso de metodologías activas centradas en el estudiante. Tal como lo plantea Bruner (1997), el aprendizaje se vuelve más efectivo cuando el estudiante es protagonista de su proceso educativo, participando activamente a través de la experimentación, el descubrimiento y la reflexión. En este sentido, las estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego favorecen la apropiación de conceptos científicos mediante experiencias prácticas, dinámicas e interactivas.

En segundo lugar, desde una perspectiva psicológica y del desarrollo infantil, se considera que el juego es una herramienta esencial para el fortalecimiento de funciones cognitivas y emocionales. Erikson (1968) sostiene que durante la niñez media los niños construyen su sentido de competencia y autoeficacia a través del juego, el trabajo en grupo y el cumplimiento de metas compartidas. Por tanto, una propuesta educativa que incorpore el juego de forma estructurada contribuye no solo al desarrollo intelectual, sino también al bienestar emocional y social del estudiante.

Desde el enfoque socioeducativo, autores como Goleman (1995) y Gardner (1993) coinciden en que la inteligencia interpersonal e intrapersonal son tan importantes como las habilidades académicas tradicionales. El fortalecimiento de estas dimensiones a través del juego facilita la creación de ambientes escolares más armónicos, inclusivos y cooperativos. En este contexto, la educación no solo debe preparar a los estudiantes para aprobar exámenes, sino también para convivir con otros, resolver conflictos, expresar sus ideas con respeto y comprender diferentes puntos de vista.

Además, la enseñanza de las ciencias naturales cobra una importancia especial, ya que permite a los estudiantes comprender el mundo que los rodea, formular preguntas, investigar y desarrollar una visión crítica de la realidad. Sin embargo, como afirma Ausubel (2002), el aprendizaje de conceptos científicos requiere ser significativo, es decir, vinculado a los conocimientos previos, los intereses y las experiencias del estudiante. El juego, al conectar con la realidad del niño y permitir el aprendizaje en movimiento, se convierte en un recurso clave para lograr esa conexión.

En el caso particular del **Proyecto Santotokis**, esta investigación cobra especial relevancia, ya que se trata de una población con características sociales y educativas particulares, donde muchos niños presentan dificultades de socialización, baja autoestima y bajo rendimiento académico. Implementar una propuesta que articule el juego con el desarrollo de habilidades sociales y el aprendizaje de las ciencias naturales, no solo mejorará los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino que también contribuirá a una formación más humana, afectiva y contextualizada.

Este trabajo de grado también se justifica por su valor investigativo y su aporte a la práctica pedagógica. Sus resultados podrán ser replicados o adaptados en otros entornos escolares, ofreciendo una alternativa metodológica sustentada teóricamente y probada empíricamente. De este modo, se aportará al fortalecimiento de una educación más integral, inclusiva y transformadora, que reconozca al niño como sujeto activo, capaz de aprender, socializar y desarrollarse plenamente mediante experiencias educativas significativas y basadas en el juego.

### **3. Objetivos**

#### **3.1.Objetivo general**

Implementar estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego que contribuyan al fortalecimiento de las habilidades sociales y el aprendizaje de las ciencias naturales en niños de 6 a 11 años del Proyecto Santotokis.

#### **3.2.Objetivos específicos**

Identificar las principales necesidades en el desarrollo de habilidades sociales y en el aprendizaje de las ciencias naturales en los niños participantes del Proyecto Santotokis.

Diseñar estrategias lúdico-pedagógicas integradas al currículo de ciencias naturales que promuevan el trabajo en equipo, la comunicación y la participación activa.

Evaluar el impacto de la implementación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales y el rendimiento académico en ciencias naturales de los niños.

## **4. Marcos referenciales**

### **4.1. Antecedentes**

#### **4.1.1. Antecedentes Internacionales**

Rodríguez (2021) en su investigación titulada: Estrategia lúdico- pedagógica flexible para la estimulación de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de quinto grado de la escuela rural de 28 Millas, Matina, propone una intervención educativa centrada en el fortalecimiento de habilidades cognitivas y sociales en contextos rurales de alta vulnerabilidad social. La propuesta se desarrolla como una respuesta a la limitada oferta de programas de estimulación para estudiantes mayores de ocho años en el sistema educativo costarricense, especialmente en zonas rurales como el cantón de Matina, el cual en 2018 presentó el índice de desarrollo humano más bajo del país.

El objetivo principal de este estudio fue diseñar y aplicar una estrategia pedagógica flexible y lúdica, que respondiera a las características particulares del entorno y de los estudiantes. Se optó por una metodología cualitativa con un enfoque participativo, incorporando observaciones, entrevistas y talleres colaborativos con docentes y estudiantes. Los resultados evidenciaron que, mediante el uso de juegos educativos, dinámicas grupales y recursos adaptativos, se logró fomentar la atención, la memoria, la empatía, el trabajo en equipo y otras habilidades fundamentales para el desarrollo integral de los niños y niñas.

La estrategia desarrollada por Rodríguez se caracteriza por su adaptabilidad al contexto rural y por su enfoque inclusivo, reconociendo la diversidad de capacidades presentes en el aula. El estudio subraya además la importancia de invertir en programas educativos diferenciados en las regiones con menor desarrollo, para reducir las brechas socioeconómicas y garantizar una educación de calidad para todos.

Vargas (2022) en su investigación titulada: Estrategia Pedagógica para Potenciar las Habilidades Sociales en los estudiantes de quinto grado de secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima, desarrolla una propuesta educativa orientada a fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes en contextos escolares públicos. La investigación parte del diagnóstico de una limitada participación activa del estudiantado, baja motivación en las clases y una ausencia de estrategias pedagógicas centradas en el desarrollo de habilidades sociales.

El estudio se enmarca en el paradigma sociocrítico, con un enfoque cualitativo y de tipo aplicado, empleando un diseño no experimental de corte transversal descriptivo. Se utilizaron técnicas como la entrevista semiestructurada, la encuesta y la observación de clase para recopilar información relevante de una muestra conformada por 46 estudiantes y tres docentes. A partir de este análisis, se diseñó una estrategia pedagógica basada en talleres de socialización guiados por el docente tutor, con el propósito de fomentar una participación más activa y fortalecer las relaciones interpersonales entre los estudiantes.

#### 4.1.2. Antecedentes Nacionales

Amaya (2020), en su trabajo titulado Fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de transición a través de una propuesta pedagógica en una institución pública de la ciudad de Bucaramanga, presenta una iniciativa educativa orientada a mejorar las interacciones interpersonales de los niños en edad preescolar mediante el desarrollo de habilidades sociales. El estudio parte del principio fundamental de la educación inicial: aprender a vivir juntos, tal como lo establece el Ministerio de Educación Nacional (2018), resaltando la importancia de promover el reconocimiento del otro, la participación y la resolución de conflictos en entornos colectivos.

La propuesta se materializa en una cartilla educativa titulada “Fortaleciendo mis habilidades sociales: compartir es vivir y una manera de ser feliz”, que reúne talleres lúdicos diseñados para ser aplicados en el aula y en conjunto con las familias, a través de una escuela de formación de padres y

madres. El objetivo general del estudio fue fortalecer las habilidades sociales en niños de grado transición. La investigación se desarrolló bajo el paradigma cualitativo, con un enfoque metodológico descriptivo. Las técnicas de recolección de datos incluyeron la observación participante, mientras que los instrumentos utilizados fueron el diario pedagógico y el cuestionario. Estos permitieron diagnosticar las necesidades sociales de los estudiantes y orientar la propuesta hacia el fortalecimiento de comportamientos socialmente aceptables, mediante actividades lúdicas que fomentan el juego, la cooperación, la recreación y el disfrute en el proceso educativo.

Esta propuesta, además de responder a una necesidad identificada en el aula, brinda a los docentes de preescolares herramientas concretas para promover el desarrollo socioemocional de sus estudiantes desde una perspectiva integral y participativa.

Gómez (2022) en su investigación titulada Propuesta pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades sociales en estudiantes de 8 a 10 años de edad en el centro educativo Agualasal, ciudad San José de Cúcuta (Norte de Santander), desarrolla una estrategia educativa orientada a promover el desarrollo emocional y social en niños de primaria. El estudio parte de la necesidad de fortalecer habilidades sociales fundamentales en la infancia, tales como el apego, la empatía, la cooperación, la comunicación asertiva, el control emocional y la resolución de conflictos, con el fin de mejorar la calidad de las interacciones en el entorno escolar.

El proyecto se llevó a cabo mediante una investigación acción educativa, con enfoque cualitativo. La población total estuvo compuesta por 208 estudiantes, 1 directivo y 15 docentes del Centro Educativo Agualasal. La muestra intencional fue de 20 estudiantes del grado tercero, con edades entre 8 y 10 años. A través del diagnóstico inicial, se identificaron debilidades en el desarrollo de habilidades sociales básicas, lo que fundamentó el diseño de una propuesta pedagógica dirigida a su fortalecimiento.

Los resultados obtenidos reflejaron que las actividades implementadas promovieron un aprendizaje significativo que involucró el componente emocional de los estudiantes, permitiéndoles desarrollar su inteligencia emocional. La propuesta pedagógica contribuyó al mejoramiento de sus relaciones interpersonales y a una mejor adaptación al entorno social, consolidando así competencias clave para la vida en comunidad.

Sandoval & Rodríguez (2022) en su trabajo titulado Fortalecer habilidades sociales, a través del juego como estrategia lúdica en niños y niñas del Hogar Infantil Mi Pequeño Mundo, municipio de Málaga, Santander, propone una intervención pedagógica centrada en el juego como herramienta clave para el desarrollo social y emocional en la primera infancia. La propuesta parte del reconocimiento de que muchos niños y niñas crecen sin disponer de herramientas adecuadas para relacionarse de forma sana y equilibrada, lo cual incide negativamente en su desarrollo afectivo y escolar.

El objetivo central de la investigación fue fortalecer las habilidades sociales mediante estrategias lúdicas, específicamente a través del juego, como medio para promover valores como la empatía, el respeto, el buen trato y la sana convivencia. La autora destaca que el juego, al ser una actividad natural en la infancia, permite construir relaciones positivas, favoreciendo el manejo de emociones y la resolución de conflictos de manera adecuada.

A través de esta estrategia, se busca contrarrestar conductas agresivas y prevenir futuras dificultades escolares asociadas a la falta de habilidades sociales. La propuesta lúdica se convierte así en una vía efectiva para fomentar el desarrollo integral del niño, contribuyendo a la formación de vínculos afectivos saludables dentro del entorno educativo. El estudio resalta la importancia de implementar en los espacios escolares metodologías que integren el juego como una herramienta formativa, reconociendo su potencial para transformar las dinámicas sociales del aula y promover una convivencia armónica desde los primeros años de vida.

#### 4.1.1. Antecedentes Regionales

Ruiz (2017) en su investigación titulada Los juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental del grado 5°B de la Institución Educativa Manuel Ruiz Álvarez de la ciudad de Montería-Córdoba, propone una intervención pedagógica basada en el uso de juegos como herramienta didáctica para mejorar el aprendizaje de las ciencias naturales. El estudio surge como respuesta a la desmotivación de los estudiantes hacia esta área del conocimiento y a la escasa aplicación de estrategias innovadoras por parte del docente.

El objetivo fue implementar juegos didácticos como una estrategia activa de enseñanza y aprendizaje, con el propósito de generar mayor interés y participación en los estudiantes. La metodología utilizada se enmarcó en la investigación acción participación (IAP), desarrollada en cuatro fases: identificación, caracterización, desarrollo y evaluación, lo que permitió un abordaje sistemático del proceso educativo.

Los resultados evidenciaron que el uso del juego como recurso pedagógico facilitó la comprensión de los temas, promovió la colaboración entre pares y aumentó el entusiasmo por el aprendizaje. Los estudiantes mostraron una actitud más positiva hacia las ciencias naturales, lo cual refleja la efectividad de la estrategia implementada para hacer del aprendizaje una experiencia más significativa y participativa. Esta propuesta destaca el valor de los juegos didácticos como medio para dinamizar el aula, fomentar el aprendizaje activo y lograr que los estudiantes se apropien del conocimiento a través de la interacción, el juego y la exploración cooperativa.

## **4.2.Marco Teórico**

El presente trabajo de grado se sustenta en diversos pilares conceptuales que permiten comprender la relación entre las estrategias lúdico-pedagógicas, el desarrollo de las habilidades sociales y el aprendizaje de las Ciencias Naturales en niños de 6 a 11 años del Proyecto Santotokis. Para ello, se integran aportes de la psicología del desarrollo, la pedagogía activa, la educación inclusiva y los fundamentos de la enseñanza de las ciencias, articulando cada componente de manera coherente.

### **4.2.1. El desarrollo infantil en la niñez media**

Para comprender la pertinencia de las estrategias lúdico-pedagógicas, es necesario partir del desarrollo infantil durante la niñez media, etapa que comprende aproximadamente entre los 6 y los 11 años. En este período se consolidan procesos cognitivos, emocionales, sociales y físicos que influyen en la manera como los niños interactúan con el entorno escolar. Desde la teoría psicosocial, Erikson (1968) caracteriza esta etapa como el estadio del "esfuerzo frente a la inferioridad", en el cual los niños construyen su autoconcepto a partir de experiencias académicas y sociales que fortalecen su sentido de competencia.

En el plano cognitivo, Piaget (1972) ubica esta etapa en el estadio de las operaciones concretas, caracterizado por el desarrollo del pensamiento lógico, aunque aún limitado a situaciones observables y manipulables. Los niños adquieren nociones de clasificación, seriación, conservación y reversibilidad, lo que les permite entender relaciones de causa- efecto, reglas matemáticas y fenómenos naturales de manera más estructurada. Este avance cognitivo abre las puertas para una comprensión más profunda de los contenidos escolares, siempre que se les presenten de forma concreta y significativa.

En paralelo, se fortalecen las habilidades sociales. Los niños comienzan a establecer relaciones más complejas con sus compañeros, desarrollan la capacidad de tomar la perspectiva del otro y muestran un creciente interés por pertenecer a grupos y cumplir roles sociales. Por lo tanto, la escuela no solo es un espacio académico, sino también social y afectivo, donde se modelan valores, actitudes y comportamientos.

En este sentido, los educadores deben diseñar estrategias pedagógicas que respondan a las necesidades específicas de esta etapa, promoviendo aprendizajes significativos, el desarrollo de la autonomía, la autorregulación emocional y la capacidad de colaborar. Así, se garantiza un entorno educativo favorable para el desarrollo integral del niño.

#### 4.2.2. El juego como herramienta de desarrollo integral

En continuidad con lo anterior, el juego constituye un elemento esencial para el desarrollo integral durante la niñez media. Lejos de ser una actividad meramente recreativa, diversos autores reconocen su papel como motor de la exploración, la imaginación y el aprendizaje. Huizinga (2007), en *Homo Ludens*, plantea que el juego es un fenómeno cultural originario que contribuye a la formación simbólica, la adopción de roles y la construcción de reglas. Huizinga (2007), en su obra *Homo Ludens*, plantea que el juego es un fenómeno cultural originario que antecede incluso al pensamiento racional. Considera que a través del juego se desarrollan reglas, se asumen roles, se construye significado simbólico y se expresan valores. En este sentido, el juego no es una actividad secundaria, sino un acto profundamente humano, que estructura la cultura y el aprendizaje desde los primeros años de vida.

Ahora bien, complementando esta perspectiva, Vygotsky (1978), desde el enfoque histórico-cultural, sostiene que el juego permite al niño actuar en un nivel de desarrollo potencial, es decir, más allá de lo que podría lograr por sí solo en condiciones normales. En el juego simbólico, el niño asume roles sociales, imita comportamientos adultos, internaliza reglas y desarrolla funciones

psicológicas superiores como la memoria voluntaria, la atención sostenida y el lenguaje. De este modo, el juego actúa como un puente entre lo real y lo imaginado, entre el presente y el desarrollo futuro del niño.

Asimismo, es importante señalar que el juego favorece el desarrollo socioemocional, ya que implica interacción, cooperación, negociación, autorregulación y resolución de conflictos. En un entorno lúdico, los niños aprenden a compartir, a ponerse en el lugar del otro, a establecer normas de convivencia y a comunicarse de manera efectiva. Por ello, su incorporación en los espacios educativos no debe ser vista como un complemento o una recompensa, sino como una estrategia central en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, la evidencia empírica respalda el impacto positivo del juego en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, así como en el fortalecimiento del vínculo afectivo con docentes y compañeros.

#### 4.2.3. Las estrategias lúdico-pedagógicas

A partir de lo anterior, las estrategias lúdico-pedagógicas se entienden como enfoques metodológicos que incorporan el juego de manera intencional en el proceso educativo. Estas estrategias se sustentan en principios del aprendizaje activo y centrado en el estudiante. Según Moyles (2005), la pedagogía lúdica genera experiencias integrales que involucran dimensiones cognitivas, emocionales y sociales, facilitando la participación y la motivación. En esta línea, Moyles (2005) explica que la pedagogía lúdica genera experiencias integrales que involucran dimensiones cognitivas, emocionales y sociales, facilitando la participación y la motivación.

En coherencia con esta visión, la misma autora sostiene que el juego transforma el aprendizaje en una experiencia plena, al movilizar la curiosidad del niño y favorecer su implicación emocional. Al jugar, el niño participa de forma espontánea y significativa, lo que constituye una base sólida para la construcción de aprendizajes duraderos y relevantes. Asimismo, desde la perspectiva constructivista, Bruner (1997) argumenta que el aprendizaje se fortalece cuando el estudiante

descubre por sí mismo, en lugar de recibir la información de manera pasiva. Las estrategias lúdico-pedagógicas ofrecen precisamente estos entornos ricos en estímulos, en los cuales el niño puede investigar, experimentar, equivocarse, reflexionar y crear. Además, dichas estrategias promueven el trabajo colaborativo, respetan el ritmo de cada estudiante y atienden la diversidad en el aula, lo que permite fortalecer habilidades sociales como la empatía, la cooperación y la comunicación. Al mismo tiempo, el carácter flexible del juego facilita la inclusión de estudiantes con necesidades educativas diversas, ya que se adapta con facilidad a distintos estilos y ritmos de aprendizaje.

Del mismo modo, en áreas como las Ciencias Naturales, donde muchos conceptos pueden resultar abstractos o complejos, las estrategias lúdico-pedagógicas permiten traducir los contenidos a experiencias concretas, manipulables y contextualizadas. Gracias a ello, el aprendizaje científico se convierte en un proceso comprensible, atractivo y significativo, en el que el niño no solo memoriza información, sino que observa, experimenta, aplica y disfruta del conocimiento adquirido.

#### 4.2.4. Las habilidades sociales en el contexto escolar

En primer lugar, las habilidades sociales se entienden como un conjunto de comportamientos y capacidades que permiten a las personas interactuar de manera adecuada con los demás, establecer relaciones interpersonales satisfactorias, expresar emociones de forma asertiva y resolver conflictos de manera pacífica y constructiva. Estas habilidades incluyen desde aspectos básicos como saludar, escuchar o pedir ayuda, hasta componentes más complejos como la empatía, la cooperación, la toma de decisiones grupales y la regulación emocional (Goldstein et al.1997)

A continuación, en el contexto escolar, estas habilidades adquieren una relevancia particular, puesto que la escuela constituye no solo un espacio de transmisión de conocimientos, sino también un entorno social en el que los niños aprenden a convivir, compartir, trabajar en equipo y resolver diferencias. Según Goleman (1995), en su teoría de la inteligencia emocional, la competencia emocional que integra la empatía, la autorregulación, la motivación y la habilidad para establecer

relaciones sanas resulta tan determinante como la inteligencia académica para el desarrollo integral del ser humano. Además, el desarrollo de habilidades sociales en la infancia se relaciona con la adaptación escolar, el desempeño académico y el bienestar emocional a largo plazo.

De manera complementaria, Caballo (2005) identifica un conjunto estructurado de habilidades sociales fundamentales, entre las que se incluyen la expresión de sentimientos y emociones, la capacidad para iniciar y mantener conversaciones, la resolución de desacuerdos de forma asertiva, la escucha activa, la cooperación, el respeto por las normas y la toma de perspectiva. Estas capacidades favorecen que el niño se desenvuelva de forma más eficaz en su entorno social, prevenga situaciones de conflicto y contribuya a la construcción de ambientes escolares inclusivos y organizados.

Posteriormente, es importante señalar que estas habilidades no surgen de manera espontánea, sino que requieren ser enseñadas, practicadas y reforzadas de forma constante. En este proceso, el rol del docente adquiere un papel fundamental como mediador y modelo de comportamiento socialmente competente. Asimismo, resulta necesario crear espacios dentro del aula que favorezcan el trabajo colaborativo, el diálogo y la reflexión sobre las emociones y las conductas. Desde esta perspectiva, las estrategias lúdico-pedagógicas se configuran como una herramienta pertinente para promover el desarrollo de las habilidades sociales. Los juegos cooperativos, los juegos de roles, las simulaciones y las dinámicas grupales permiten que los niños interactúen, resuelvan problemas, negocien normas, se escuchen mutuamente y experimenten diversas situaciones sociales en un ambiente seguro y estructurado.

#### 4.2.5. El aprendizaje de las ciencias naturales en la educación básica

El aprendizaje de las ciencias naturales en la educación básica tiene un papel fundamental en la formación de ciudadanos críticos, curiosos, responsables con el entorno y capaces de tomar decisiones informadas. Esta área del conocimiento no solo proporciona información sobre el mundo

natural, sino que también cultiva habilidades de pensamiento científico, como la observación, la formulación de hipótesis, la recolección y análisis de datos, la argumentación basada en evidencias y la resolución de problemas. Estas competencias son esenciales para desenvolverse activamente en una sociedad basada en el conocimiento, la tecnología y la sostenibilidad.

No obstante, en muchos contextos educativos, especialmente en escenarios con limitaciones de recursos o prácticas pedagógicas tradicionales, la enseñanza de las ciencias naturales tiende a centrarse en la simple transmisión de contenidos teóricos, muchas veces descontextualizados de la realidad del estudiante. Esta metodología genera desinterés, memorismo sin comprensión y una desconexión entre lo que se aprende y lo que se vive. Tal como lo señala Ausubel (2002), el aprendizaje significativo solo ocurre cuando los nuevos conocimientos pueden relacionarse de manera sustancial con lo que el alumno ya sabe, lo que implica tener en cuenta su entorno, sus experiencias previas y su nivel de desarrollo cognitivo.

Por ello, se hace indispensable recurrir a metodologías activas que acerquen las ciencias al niño desde su propia curiosidad y experiencias cotidianas. La experimentación, el juego, la manipulación de materiales concretos, el trabajo por proyectos y las salidas pedagógicas son estrategias clave para enseñar ciencias de manera vivencial. Estas permiten que el niño adopte un rol activo, investigue, se equivoque, rectifique y aprenda en contacto directo con la realidad.

#### 4.2.6. La pedagogía activa y centrada en el niño

En primer lugar, la pedagogía activa propone un cambio significativo en el paradigma educativo tradicional, al ubicar al niño como protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Inspirada por pedagogos como Decroly, Freinet, Montessori, Dewey y Piaget, esta corriente plantea que el conocimiento no se transmite de manera pasiva, sino que se construye activamente mediante la interacción con el entorno, la experiencia directa, el juego, la investigación y la reflexión.

A continuación, dentro de este marco conceptual, Decroly (1934) afirmaba que el aprendizaje debía originarse en los intereses vitales del niño y vincularse con su contexto inmediato. Del mismo modo, Freinet (1979) proponía una escuela cooperativa y participativa, en la que los estudiantes pudieran expresarse libremente, organizar su trabajo en equipo, emplear el texto libre como medio de comunicación y experimentar la vida escolar de forma significativa. En conjunto, estas propuestas coinciden en señalar la importancia de respetar el ritmo individual, fomentar la autonomía, estimular la curiosidad y entender el aprendizaje como un proceso social y afectivo.

Posteriormente, en este enfoque, los errores se interpretan como oportunidades de análisis y mejora, mientras que el docente asume el rol de guía o mediador que facilita el acceso al conocimiento. Las metodologías activas, como los talleres, los rincones de aprendizaje, los proyectos interdisciplinarios y las actividades lúdicas, ofrecen escenarios donde el niño puede explorar, descubrir y participar en situaciones auténticas que requieren tomar decisiones, resolver problemas y trabajar colaborativamente.

Finalmente, las estrategias lúdico-pedagógicas se integran de manera coherente con esta visión educativa. Al combinar el juego con propósitos pedagógicos definidos, estas estrategias permiten crear ambientes de aprendizaje dinámicos, flexibles y centrados en los intereses del estudiante. Con ello, se favorece el desarrollo integral del niño en dimensiones cognitivas, emocionales, sociales y éticas, contribuyendo a procesos educativos que reconocen la diversidad, promueven la participación y fortalecen la experiencia formativa.

#### 4.2.7. El clima escolar y su influencia en el aprendizaje

Por una parte, el clima escolar constituye un elemento clave en los procesos de enseñanza-aprendizaje y en el bienestar emocional del estudiantado. Este concepto comprende el conjunto de relaciones, normas, percepciones, actitudes y emociones que se configuran dentro del espacio escolar y que influyen en la motivación, la participación y el desempeño académico. Según Cohen &

Michelli (2009), un clima escolar positivo se caracteriza por vínculos afectivos sólidos, respeto mutuo, sentido de pertenencia, equidad, diálogo y oportunidades de participación significativa.

Por otra parte, diversas investigaciones señalan que un clima escolar favorable se asocia con la reducción de conductas disruptivas, el incremento del compromiso con las actividades académicas, la consolidación de la autoestima y el fortalecimiento del aprendizaje cooperativo. En contraste, entornos marcados por prácticas rígidas, ausencia de reconocimiento o tensiones emocionales pueden relacionarse con desinterés, dificultades de adaptación y bajo rendimiento académico.

En este marco, el juego, cuando se integra de manera planificada con fines pedagógicos, se presenta como una herramienta pertinente para contribuir al fortalecimiento del clima escolar. A través de la interacción, la cooperación, la negociación y la expresión de emociones, el juego favorece la construcción de relaciones positivas entre los estudiantes y entre estos y sus docentes. De igual manera, su implementación permite abordar situaciones de convivencia, promover la autorregulación y facilitar la construcción participativa de normas.

En coherencia con lo anterior, en el contexto del Proyecto Santotokis, donde algunos niños enfrentan barreras para la socialización o presentan dificultades en los procesos de adaptación, el uso de estrategias lúdico-pedagógicas resulta especialmente relevante. Estas estrategias contribuyen a generar ambientes organizados, accesibles y emocionalmente estables, lo cual favorece la participación y el desarrollo de experiencias de aprendizaje acordes con las necesidades del estudiantado.

#### 4.2.8. Educación inclusiva y metodologías diferenciadas

En primera instancia, la educación inclusiva parte del reconocimiento de que todos los niños y niñas tienen acceso legítimo a una educación de calidad dentro del sistema escolar regular, independientemente de sus particularidades individuales. Este enfoque implica, además de su

participación en el aula, la necesidad de transformar las prácticas educativas para responder adecuadamente a la diversidad presente en los contextos escolares.

A continuación, Sandoval et al. (2002) explican que una escuela inclusiva es aquella que identifica y reduce los obstáculos que afectan el aprendizaje y la participación. En esta línea, proponen la creación de entornos accesibles, flexibles y organizados, capaces de considerar los distintos ritmos de aprendizaje, estilos cognitivos, historias personales y contextos socioculturales del estudiantado. Esto supone implementar metodologías que se ajusten a las particularidades de cada niño.

Seguidamente, las estrategias lúdico-pedagógicas aparecen como una alternativa que contribuye al cumplimiento de estos principios. Su versatilidad y carácter dinámico permiten diseñar actividades multisensoriales, cooperativas y adaptables, lo que facilita la participación de todos los estudiantes. Del mismo modo, el juego actúa como un medio compartido que posibilita la interacción entre niños con diversas condiciones, incluidas discapacidades, talentos excepcionales, dificultades de aprendizaje o situaciones de vulnerabilidad.

Por último, en lo referido al Proyecto Santotokis, esta perspectiva adquiere pertinencia debido a la diversidad presente en su población infantil. En este escenario, la inclusión se expresa a través de prácticas pedagógicas que integran el juego como recurso para favorecer la participación, fortalecer la interacción y apoyar el acceso al aprendizaje, promoviendo así un ambiente educativo respetuoso y ajustado a las características de cada estudiante.

### **4.3.Marco Conceptual**

El presente trabajo de grado gira en torno a una serie de conceptos fundamentales que orientan el diseño y aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas para el fortalecimiento de las habilidades sociales y el aprendizaje de las ciencias naturales en niños de 6 a 11 años del Proyecto Santotokis. A continuación, se definen y contextualizan los términos centrales que guían esta investigación:

#### **4.3.1. Estrategias lúdico-pedagógicas**

Las estrategias lúdico-pedagógicas son metodologías de enseñanza-aprendizaje que integran el juego como elemento central para promover la motivación, el pensamiento crítico, la cooperación y el aprendizaje significativo. Estas estrategias no solo buscan el entretenimiento, sino que están diseñadas intencionalmente con fines educativos, estimulando el desarrollo integral del niño. Desde el enfoque constructivista, se consideran como una forma efectiva de vincular los contenidos curriculares con la experiencia vivencial del estudiante, facilitando la comprensión y aplicación de conceptos abstractos mediante la acción y la interacción.

#### **4.3.2. Juego**

El juego es una actividad espontánea, libre, creativa y placentera, inherente al desarrollo infantil. En el contexto educativo, el juego adquiere una función pedagógica cuando se estructura con objetivos de aprendizaje definidos. Vygotsky (1978) argumenta que el juego contribuye al desarrollo de funciones psicológicas superiores y facilita la internalización de normas sociales, roles y conocimientos. Se convierte en una herramienta valiosa para el trabajo en aula cuando se orienta al desarrollo cognitivo, afectivo, social y motriz de los estudiantes. Existen diversos tipos de juegos aplicables a contextos educativos, como juegos simbólicos, de reglas, cooperativos, de roles, de experimentación y científicos.

#### 4.3.3. Habilidades sociales

Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos interpersonales que permiten a los individuos relacionarse de manera adecuada con los demás, estableciendo vínculos saludables, empáticos y respetuosos. Incluyen la capacidad de comunicarse eficazmente, escuchar activamente, resolver conflictos, trabajar en equipo y regular las emociones. Según Goleman (1995), estas habilidades hacen parte de la inteligencia emocional y son fundamentales para la adaptación escolar, la convivencia y el éxito en el aprendizaje. En el aula, su fortalecimiento favorece un clima positivo, reduce los comportamientos disruptivos y mejora las relaciones entre pares y docentes.

#### 4.3.4. Ciencias naturales

Las ciencias naturales constituyen un área del conocimiento que permite a los estudiantes observar, describir, explicar y transformar fenómenos del entorno físico y biológico. Su enseñanza en la educación básica busca fomentar el pensamiento científico, la curiosidad, la capacidad de observación, el análisis de datos y la comprensión de principios que rigen el mundo natural. Según Ausubel (2002), el aprendizaje de las ciencias debe ser significativo, es decir, vinculado a los conocimientos previos y al contexto del estudiante. Esto implica superar enfoques puramente memorísticos e introducir metodologías activas como el juego, el experimento y la resolución de problemas.

#### 4.3.5. Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo, propuesto por Ausubel (1976) ocurre cuando la nueva información se conecta de manera sustancial y no arbitraria con los conocimientos previos del estudiante, generando una transformación en sus estructuras cognitivas. Para que este tipo de aprendizaje se dé, es necesario que los contenidos tengan sentido para el alumno y que se presenten de manera motivadora, clara y contextualizada. Las estrategias lúdico- pedagógicas, al relacionar los saberes escolares con las vivencias cotidianas del niño, se convierten en una vía eficaz para promover

aprendizajes profundos, duraderos y transferibles.

#### 4.3.6. Niñez media (6 a 11 años)

La niñez media es una etapa del desarrollo humano que se extiende aproximadamente entre los 6 y 11 años de edad. En este periodo, los niños consolidan habilidades cognitivas más complejas, desarrollan una mayor autonomía, fortalecen su identidad y comienzan a ampliar su red de relaciones sociales. Piaget (1972) caracteriza esta etapa como el momento de las operaciones concretas, donde los niños logran realizar razonamientos lógicos aplicados a situaciones reales. Es una etapa sensible para el aprendizaje escolar, la adquisición de normas de convivencia y la construcción de vínculos afectivos, por lo que las estrategias educativas deben responder a las necesidades particulares de esta fase del desarrollo.

#### 4.3.7. Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo es un enfoque educativo en el cual los estudiantes trabajan juntos en la construcción del conocimiento, compartiendo responsabilidades, ideas y soluciones. De acuerdo con Johnson et al. (1999) el trabajo colaborativo promueve la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción cara a cara, el desarrollo de habilidades interpersonales y la evaluación grupal. Esta modalidad favorece tanto el desarrollo académico como el crecimiento personal y social de los estudiantes, especialmente cuando se utiliza el juego como facilitador de interacciones significativas.

#### 4.3.8. Proyecto Santotokis (contexto de intervención)

El Proyecto Santotokis es una iniciativa educativa y comunitaria localizada en un entorno vulnerable que atiende a niños y niñas en edad escolar, brindando espacios de apoyo pedagógico y socioemocional. Su enfoque se centra en la atención integral, el respeto por la diversidad, el fortalecimiento de habilidades para la vida y la promoción de metodologías alternativas e inclusivas. En este contexto, la implementación de estrategias lúdico- pedagógicas basadas en el juego se

presenta como una respuesta innovadora a las necesidades formativas de los estudiantes, con miras a mejorar su convivencia, autoestima y rendimiento académico en áreas como las ciencias naturales.

#### **4.4.Marco Legal**

El presente trabajo de grado se sustenta en un conjunto de normas y disposiciones legales tanto nacionales como internacionales, que garantizan el derecho de los niños a una educación integral, inclusiva, pertinente y de calidad, donde el juego, la lúdica, el desarrollo de habilidades sociales y el aprendizaje de las ciencias naturales ocupan un lugar fundamental. Estas leyes respaldan el uso de metodologías activas y participativas, y promueven el desarrollo pleno de los niños como sujetos de derechos.

##### **4.4.1. Normativa nacional**

La Constitución Política de 1991, es la norma suprema que rige el ordenamiento jurídico colombiano. En su **Artículo 44**, se consagran los derechos fundamentales de los niños, entre los cuales se encuentra el derecho a la educación, al desarrollo integral y a la recreación. Asimismo, este artículo establece que los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás, lo cual legitima la implementación de estrategias pedagógicas centradas en sus necesidades y características específicas. Además, el **Artículo 67** señala que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con el objetivo de lograr el pleno desarrollo de la personalidad.

La Ley General de Educación – (Ley 115, 1995), establece los principios, fines y estructuras del sistema educativo colombiano. En su **Artículo 5**, se resalta que uno de los fines de la educación es “el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica” y la formación integral del educando. En el **Artículo 14**, sobre la educación básica, se señala que esta debe proporcionar una formación común que fortalezca los valores humanos, el conocimiento científico y tecnológico, y la capacidad de convivencia. Además, en el **Artículo 36**, se reconoce la importancia de aplicar métodos

pedagógicos activos y participativos que promuevan el desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños, lo cual se alinea con el enfoque lúdico propuesto en esta investigación.

La ley 1098, de 2006, Código de Infancia y Adolescencia, establece que el juego es un derecho fundamental de los niños y niñas. En el **Artículo 31**, se señala explícitamente que “los niños tienen derecho al juego, al descanso y a las actividades recreativas propias de su edad”. Este reconocimiento legal respalda el uso del juego como herramienta pedagógica, no solo como actividad recreativa, sino como medio de aprendizaje y desarrollo integral. Asimismo, el Código promueve entornos protectores, incluyentes y estimulantes que favorezcan la participación activa del niño en los procesos educativos, en concordancia con las estrategias lúdico-pedagógicas propuestas.

La Convención Sobre Los Derechos Del Niño (1989), tratado internacional, adoptado por la Asamblea General de las Naciones Unidas y ratificado por Colombia mediante la Ley 12 de 1991, establece en su **Artículo 31** que los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad, y a participar libremente en la vida cultural y artística. Esta convención constituye un pilar fundamental en la defensa de metodologías educativas que integren el juego como parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por su parte la Ley 1804 de 2016, Ley de Cero a Siempre, establece la política pública para el desarrollo integral de la primera infancia. Si bien su aplicación se centra en los primeros años de vida, extiende principios aplicables a todo el proceso educativo inicial, como la necesidad de una educación sensible, lúdica, participativa, contextualizada y basada en el respeto por la individualidad del niño. El enfoque de atención integral implica también la promoción de habilidades socioemocionales y cognitivas desde los primeros niveles de formación. El Decreto 1860 de 1994– Organización del Servicio Educativo, reglamenta la organización de los currículos escolares. En su **Artículo 13**, establece que los proyectos pedagógicos deben atender las características del contexto sociocultural

del estudiante y fomentar el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y comunicativas. De igual forma, reconoce la importancia del diseño de estrategias metodológicas que respondan a las necesidades y potencialidades de los niños, lo cual justifica plenamente el uso del juego como medio para enseñar ciencias naturales y fortalecer la interacción social.

Con los Lineamientos Curriculares y Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Naturales, el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2004) a través de estos documentos, establece la orientación pedagógica para la enseñanza de las ciencias naturales en Colombia. Se promueve un aprendizaje activo, basado en la indagación, la experimentación, la observación y la formulación de hipótesis, metodologías que pueden ser reforzadas mediante el uso de estrategias lúdicas. Además, se plantea la necesidad de integrar las ciencias naturales con el contexto cotidiano de los estudiantes, lo cual se logra de manera efectiva con actividades lúdicas y significativas.

La Ley 1620 de 2013– Convivencia Escolar, crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar. En ella se resalta la necesidad de fortalecer las habilidades sociales, la empatía, la resolución de conflictos y la convivencia pacífica. Las estrategias lúdico- pedagógicas basadas en el juego permiten trabajar estos aspectos de manera vivencial, desarrollando en los niños competencias ciudadanas desde la práctica y la interacción respetuosa.

## **5. Metodología**

A continuación, se presenta el diseño metodológico de la presente investigación, detallando el enfoque, tipo de investigación, método, supuestos de trabajo, criterios éticos, población, muestra, diseño de la investigación y procedimientos que guiarán el desarrollo del proyecto.

### **5.1. Enfoque de la investigación**

El presente estudio adopta un enfoque mixto (cualitativo–cuantitativo), ya que combina el análisis interpretativo de las experiencias y significados construidos por los participantes, con la recolección y análisis de datos numéricos que permiten medir cambios concretos en las variables de estudio. Según Hernández et al. (2014), el enfoque mixto posibilita obtener una visión más integral del fenómeno educativo al articular la comprensión profunda de los procesos con la verificación empírica de los resultados.

En el contexto del Proyecto Santotokis, este enfoque resulta pertinente porque los niños entre 6 y 10 años no solo expresan aprendizajes y habilidades sociales de manera observable y cuantificable, sino también a través de sus emociones, comportamientos, actitudes y expresiones simbólicas. Por tanto, se requiere un modelo metodológico que capte tanto los aspectos cualitativos del proceso pedagógico (motivación, participación, interacción social) como los aspectos cuantitativos del impacto (niveles de logro, frecuencia de participación y mejoras en desempeño académico en ciencias naturales).

De este modo, el enfoque mixto permitirá triangular datos provenientes de la observación, entrevistas, talleres y rúbricas (de tipo cualitativo), con los resultados de encuestas de percepción y evaluaciones adaptadas (de tipo cuantitativo), garantizando así una comprensión más amplia y fiable del efecto de las estrategias lúdico-pedagógicas.

## **5.2.Tipo de investigación**

La investigación se enmarca en la Investigación-Acción Educativa (IAE), pues no solo busca describir una realidad escolar, sino transformarla. Según Elliot (1993) la investigación- acción articula reflexión y práctica pedagógica, generando cambios a partir de la participación de los actores educativos. En este estudio, la IAE permitirá que los docentes y estudiantes del Proyecto Santotokis participen activamente en la planeación, aplicación y evaluación de las actividades lúdicas, contribuyendo a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

## **5.3.Diseño de la investigación**

El diseño metodológico contempla el desarrollo de una serie de acciones que permitirán dar cumplimiento a los objetivos específicos planteados en este trabajo de grado:

Para el primer objetivo, orientado a identificar las principales necesidades en el desarrollo de habilidades sociales y en el aprendizaje de las ciencias naturales de los estudiantes del Proyecto Santotokis, se aplicará la observación participante en el aula, se realizarán entrevistas semiestructuradas a docentes y padres de familia, y se llevará un registro sistemático en diarios de campo. Este proceso permitirá reconocer las dificultades actuales, así como las fortalezas presentes en los niños, con el fin de establecer un diagnóstico pedagógico inicial que sirva de base para el diseño de las estrategias.

Respecto al segundo objetivo, centrado en el diseño e implementación de estrategias lúdico-pedagógicas que fortalezcan las habilidades sociales y favorezcan el aprendizaje de las ciencias naturales, se emplearán talleres exploratorios, actividades cooperativas y experimentales, así como dinámicas de juego adaptadas a la edad y características de los estudiantes. La planificación de estas actividades se desarrollará de manera colaborativa entre el investigador y los docentes del proyecto, garantizando su pertinencia, adecuación curricular y viabilidad en el contexto institucional.

En relación con el tercer objetivo, orientado a evaluar el impacto de las estrategias lúdico-pedagógicas aplicadas en los estudiantes, se hará uso de rúbricas cualitativas de observación, encuestas de percepción adaptadas a los niños mediante escalas gráficas, grupos focales con docentes y un portafolio de evidencias que recopile los productos, registros fotográficos y experiencias de aprendizaje de los estudiantes. Con ello se pretende valorar los logros alcanzados en dimensiones cognitivas, sociales y actitudinales, así como identificar los aspectos que requieren ajustes para el mejoramiento continuo de la propuesta pedagógica.

#### **5.4.Método**

Se emplea el método inductivo, ya que parte de la observación de situaciones concretas en el aula para generar interpretaciones generales sobre el papel del juego en la formación de los estudiantes. (Taylor & Bogdan, 1987) señalan que este método es esencial en la investigación cualitativa, porque construye conocimiento desde lo cotidiano y contextual.

#### **Hipótesis**

**Supuesto 1:** Las estrategias lúdico-pedagógicas favorecen la comprensión de conceptos básicos de ciencias naturales en los niños del Proyecto Santotokis.

**Supuesto 2:** El uso del juego como herramienta pedagógica fortalece las habilidades sociales al incentivar la cooperación, el respeto y la participación activa.

#### **5.5.Criterios éticos**

La investigación seguirá principios de respeto, consentimiento informado y confidencialidad. Se solicitará autorización de la institución y consentimiento de los padres o acudientes. Los datos recolectados serán tratados con anonimato y únicamente con fines académicos, garantizando la dignidad y el bienestar de los participantes.

## **5.6.Población y muestra**

La población está conformada por los niños y niñas de 6 a 10 años del Proyecto Santotokis. La muestra será intencional y estará integrada por 15 estudiantes, seleccionados por su participación activa en las actividades del proyecto. También se contará con la colaboración de docentes de ciencias naturales y docentes de apoyo, quienes acompañarán el proceso de implementación y evaluación.

## **5.7.Instrumentos De Recolección De Información**

La investigación empleará diversos instrumentos de carácter cualitativo que permitirán obtener información rica, detallada y contextualizada sobre los procesos de aprendizaje y desarrollo social de los niños del Proyecto Santotokis. Estos instrumentos se seleccionaron teniendo en cuenta los objetivos específicos planteados, la naturaleza del enfoque cualitativo y las características de la población participante.

### **5.7.1. Observación participante**

La observación participante será uno de los principales instrumentos para identificar las necesidades y dificultades de los estudiantes. Según Flick (2004) este recurso metodológico permite al investigador integrarse al contexto educativo, captando no solo lo que dicen los actores, sino también lo que hacen en situaciones concretas. Se utilizarán diarios de campo y listas de cotejo previamente diseñadas, en las que se consignarán aspectos como:

Nivel de interacción entre los estudiantes.

Evidencias de cooperación, empatía y comunicación.

Grado de participación en las actividades lúdicas.

Comprensión de los conceptos de ciencias naturales en situaciones prácticas.

Este instrumento permitirá sistematizar la información de manera ordenada y servirá de base para contrastar los hallazgos con otros medios de recolección.

### 5.7.2. Entrevistas semiestructuradas

Se aplicarán entrevistas semiestructuradas a docentes y padres de familia, buscando recoger sus percepciones sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes Kvale (2011) señala que este tipo de entrevista es flexible, pues parte de un guion con preguntas orientadoras, pero permite al entrevistado profundizar en sus experiencias y opiniones. Los ejes temáticos de las entrevistas estarán relacionados con:

Dificultades observadas en el aprendizaje de ciencias naturales.

Desarrollo de habilidades sociales en el aula y en el hogar.

Valoración de las estrategias lúdico-pedagógicas implementadas.

Estas entrevistas posibilitarán la triangulación de información, aportando una visión más completa del impacto de la propuesta. (ver anexo 1, lista de chequeo)

### 5.7.3. Talleres de expresión creativa

Con el propósito de recoger evidencias desde la perspectiva de los estudiantes, se desarrollarán talleres de expresión creativa en los que los niños podrán plasmar sus aprendizajes mediante **dibujos, dramatizaciones, juegos de roles o cuentos cortos**. De acuerdo con Vygotsky (1978), el juego simbólico es una vía privilegiada para que los niños expresen sus emociones, comprensiones y experiencias de forma espontánea. Este instrumento facilitará la identificación de logros no siempre visibles en pruebas tradicionales, permitiendo acceder al mundo simbólico de los niños y al sentido que otorgan a los aprendizajes adquiridos.

### 5.7.4. Portafolio de evidencias

El portafolio se construirá con la recopilación de materiales elaborados por los estudiantes durante la implementación de las actividades: dibujos, esquemas, maquetas, experimentos, registros fotográficos y notas de las actividades de aula. Según Díaz Barriga y Hernández (2010), el portafolio constituye una estrategia de evaluación formativa que refleja la evolución del estudiante, integrando

tanto sus producciones como la reflexión sobre ellas. En este proyecto, el portafolio permitirá documentar los avances individuales y colectivos, sirviendo como insumo para la evaluación final de las estrategias.

#### 5.7.5. Rúbricas de evaluación cualitativa

Se diseñarán rúbricas adaptadas a las características de los estudiantes, con indicadores cualitativos que valoren dimensiones como:

Participación activa en las actividades.

Comprensión de conceptos de ciencias naturales.

Colaboración y trabajo en equipo.

Creatividad y motivación en el desarrollo de las dinámicas lúdicas.

Marchesi et al. (2021) destacan que este tipo de rúbricas son herramientas inclusivas, ya que no buscan comparar a los estudiantes entre sí, sino valorar el progreso personal de cada uno.

#### 5.7.6. Encuestas de percepción adaptadas

Finalmente, se aplicarán encuestas sencillas a los estudiantes, utilizando escalas gráficas (caritas felices, neutras y tristes) que faciliten expresar su nivel de motivación e interés hacia las actividades realizadas. Este instrumento es especialmente útil con niños, ya que traduce emociones y percepciones en un formato accesible y comprensible para ellos (Piaget, 1972).

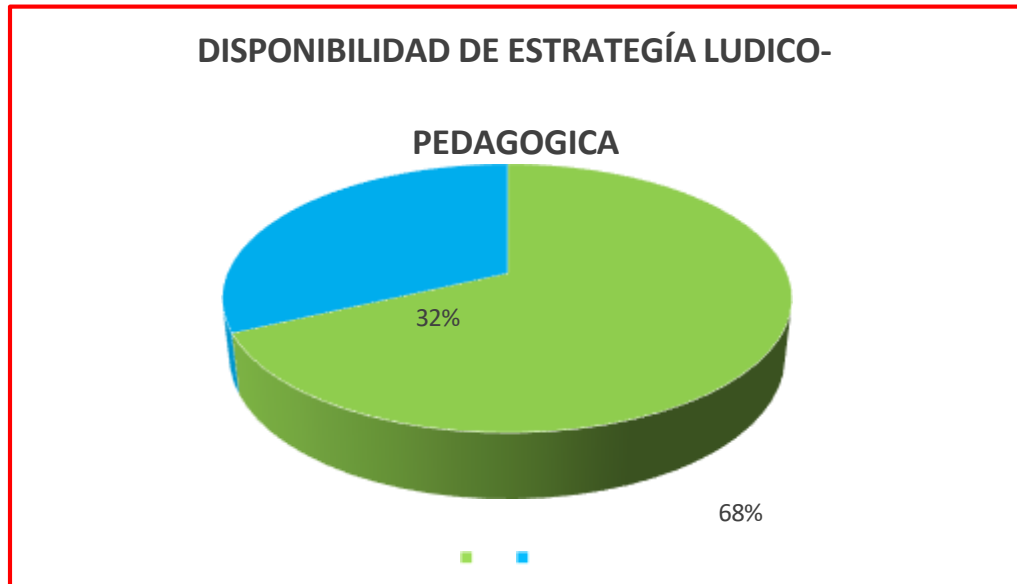
## **5. Resultados Caracterización De Los Procesos En La Enseñanza De Las Ciencias Naturales Mediante Estrategias Lúdico-Pedagógicas En El Proyecto Santotokids**

En este apartado se presentan los resultados derivados de la caracterización de la población docente y de los procesos pedagógicos implementados durante la intervención, con el fin de determinar el grado de apropiación, aceptación e impacto de las estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego para el fortalecimiento de las habilidades sociales y el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los niños de 6 a 11 años del Proyecto Santotokis. Para ello, se aplicó un cuestionario estructurado a 12 docentes que acompañan los procesos educativos del proyecto.

El Proyecto Santotokids se desarrolla en la ciudad de Medellín, y trabaja con niños de 6 a 11 años en actividades de refuerzo escolar, juego pedagógico, apoyo emocional y fortalecimiento de habilidades para la vida. La mayoría de docentes desempeña roles de acompañamiento pedagógico, apoyo psicosocial y facilitación de procesos lúdicos dentro de espacios educativos no convencionales. La caracterización permitió identificar las percepciones, prácticas y niveles de apropiación pedagógica de los docentes frente a la enseñanza de las Ciencias Naturales a través de actividades lúdicas, así como los cambios observados en el comportamiento, participación e interacción social de los estudiantes. Se evidenciaron las siguientes respuestas de la caracterización, que se presentan a continuación:

**Pregunta 1. ¿El Proyecto Santotokids cuenta con materiales y estrategias lúdico-pedagógicas suficientes para apoyar el aprendizaje de las Ciencias Naturales?**

**Figura 1.**  
*Disponibilidad de estrategias lúdico-pedagógicas*



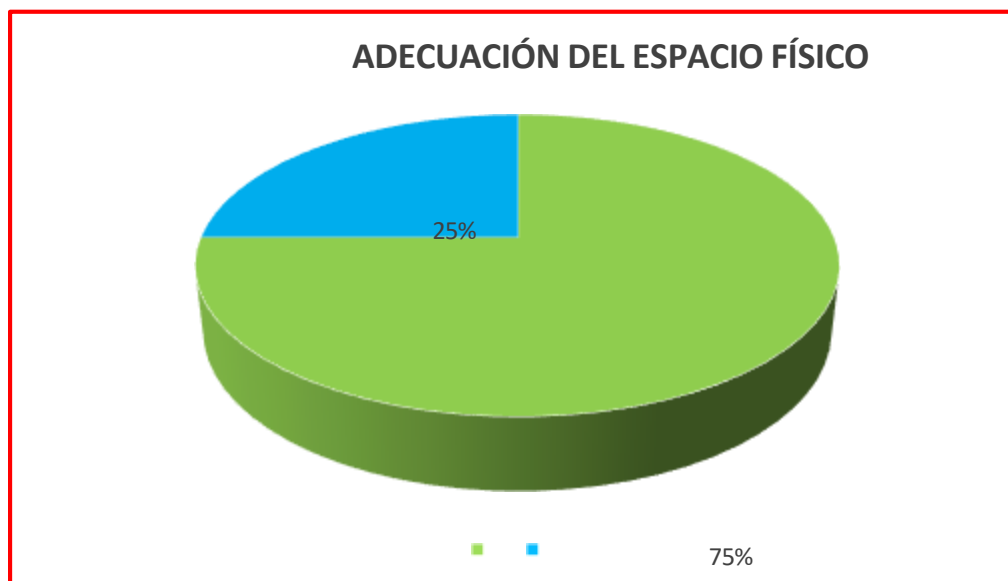
*Fuente: Autora de la Investigación*

Los resultados de esta pregunta evidencian que el 68% de los docentes afirma que el proyecto sí cuenta con materiales básicos y juegos didácticos para apoyar el aprendizaje de las Ciencias Naturales, mientras que el 32% considera que estos recursos son limitados o no suficientes para desarrollar todas las actividades planeadas.

Los docentes mencionaron que, aunque existen juegos, tarjetas didácticas, material reciclado, láminas y videos educativos, se requieren más recursos manipulativos, especialmente para procesos de experimentación, exploración del entorno y actividades sensoriales.

**Pregunta 2. ¿El espacio físico donde se desarrollan las actividades es adecuado para implementar estrategias lúdicas?**

**Figura 2.**  
*Adecuación del espacio físico*



*Fuente: Autora de la Investigación*

Los resultados evidencian que el 75% de los docentes considera que el espacio físico disponible es “adecuado pero limitado”, lo que indica que, si bien permite el desarrollo de actividades lúdico- pedagógicas básicas, presenta restricciones cuando se requieren dinámicas que implican mayor movilidad, interacción grupal o el uso de estaciones de trabajo simultáneas. Por su parte, el 25% restante afirma que el espacio es óptimo, especialmente cuando se cuenta con zonas externas o aulas más amplias disponibles de manera ocasional.

**Pregunta 3. ¿Los estudiantes demuestran interés y motivación al participar en actividades lúdicas de Ciencias Naturales?**

**Figura 3.**  
*Motivación estudiantil*



*Fuente: Autora de la Investigación*

Los resultados evidencian que el 100% de los docentes reportó un alto nivel de interés, motivación y entusiasmo por parte de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades lúdicas relacionadas con las Ciencias Naturales. Este consenso total destaca la efectividad del enfoque lúdico como mecanismo para captar la atención de los niños y favorecer un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

Los docentes expresaron que las actividades basadas en el juego estimulan la curiosidad científica, la creatividad, la observación y la disposición al descubrimiento, lo que facilita que los estudiantes se involucren activamente en las tareas. De acuerdo con sus respuestas, el componente lúdico no solo genera motivación inmediata, sino que promueve una actitud positiva y sostenida hacia la exploración del entorno y la comprensión de fenómenos naturales.

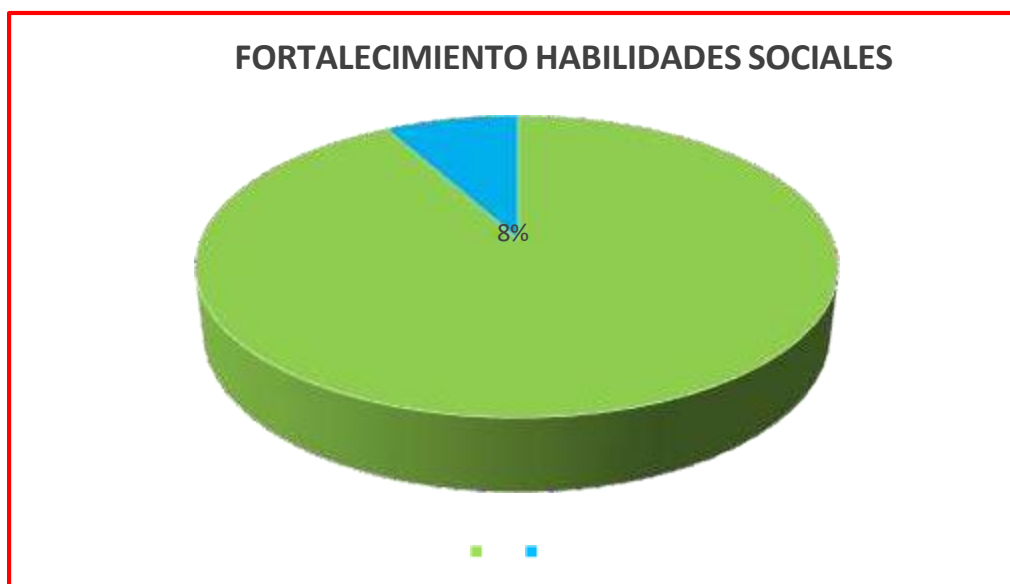
Asimismo, los educadores señalaron que actividades como la clasificación de elementos del entorno, retos cooperativos, juegos de roles, experimentos sencillos y estaciones lúdicas permiten que los niños relacionen los conceptos científicos con experiencias significativas. Estas dinámicas favorecen el aprendizaje activo y ayudan a superar la monotonía de estrategias tradicionalmente

centradas en la explicación verbal o la copia en el cuaderno. Además, los docentes destacaron que el juego se convierte en un canal para expresar emociones, asumir responsabilidades y tomar decisiones, aspectos que se reflejan en la participación espontánea y constante de los estudiantes. Este nivel de motivación, según los encuestados, contribuye al fortalecimiento de actitudes científicas como el asombro, la exploración y el deseo de comprender cómo funciona su entorno.

**Pregunta 4. ¿Las actividades lúdicas fortalecen las habilidades sociales de los estudiantes?**

**Figura 4.**

*Fortalecimiento de habilidades sociales*



*Fuente: Autora de la Investigación*

Los resultados obtenidos evidencian que el 92% de los docentes considera que las actividades lúdico-pedagógicas han contribuido de manera significativa al fortalecimiento de diversas habilidades sociales en los estudiantes del Proyecto Santotokis. Según los educadores, el juego se convierte en un espacio seguro y motivador que facilita la interacción espontánea, promueve la comunicación y permite que los estudiantes cooperen entre sí para alcanzar objetivos comunes. Entre las habilidades sociales más fortalecidas se encuentran la cooperación, el respeto por turnos, la comunicación asertiva, la empatía, la resolución pacífica de conflictos y el trabajo

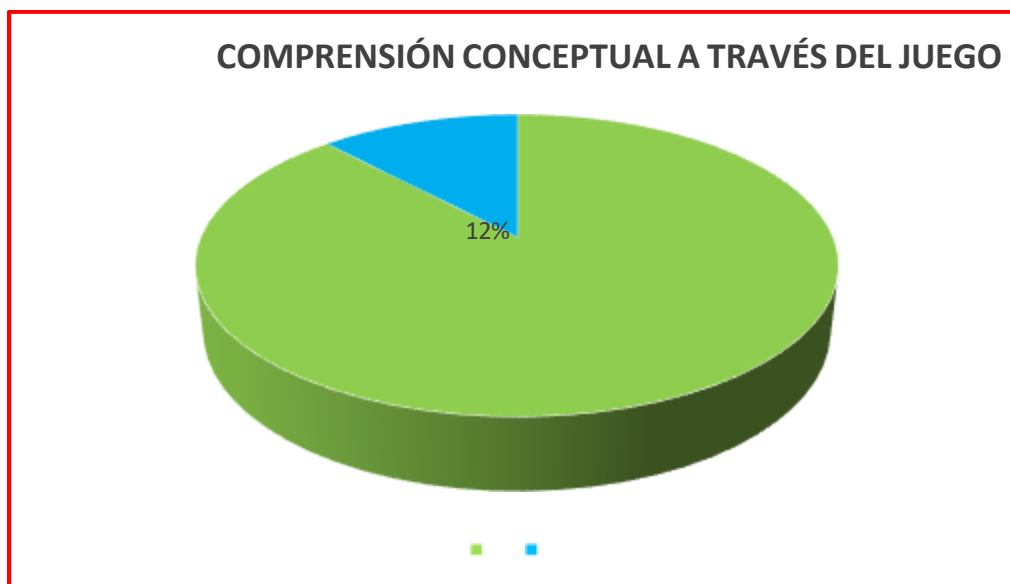
colaborativo. Los docentes manifestaron que, a través de dinámicas como juegos cooperativos, estaciones lúdicas, actividades de roles y retos grupales relacionados con las Ciencias Naturales, los estudiantes aprenden a escuchar al otro, negociar, tomar decisiones colectivas y reconocer las emociones propias y ajenas. Por su parte, el 8% restante afirmó que el impacto de las actividades lúdicas depende del tipo de dinámica implementada y del acompañamiento del docente.

Esto indica que, aunque el juego posee un alto potencial pedagógico, su contribución al fortalecimiento de habilidades sociales no ocurre de manera automática; requiere orientación intencionada, reglas claras, reflexión posterior y mediación docente. Los docentes resaltan que la efectividad aumenta cuando las actividades están bien estructuradas, tienen objetivos formativos definidos y se vinculan con situaciones reales del contexto escolar.

**Pregunta 5. ¿Considera que las estrategias lúdicas mejoran la comprensión de conceptos de Ciencias Naturales?**

**Figura 5.**

*Comprensión conceptual a través del juego*



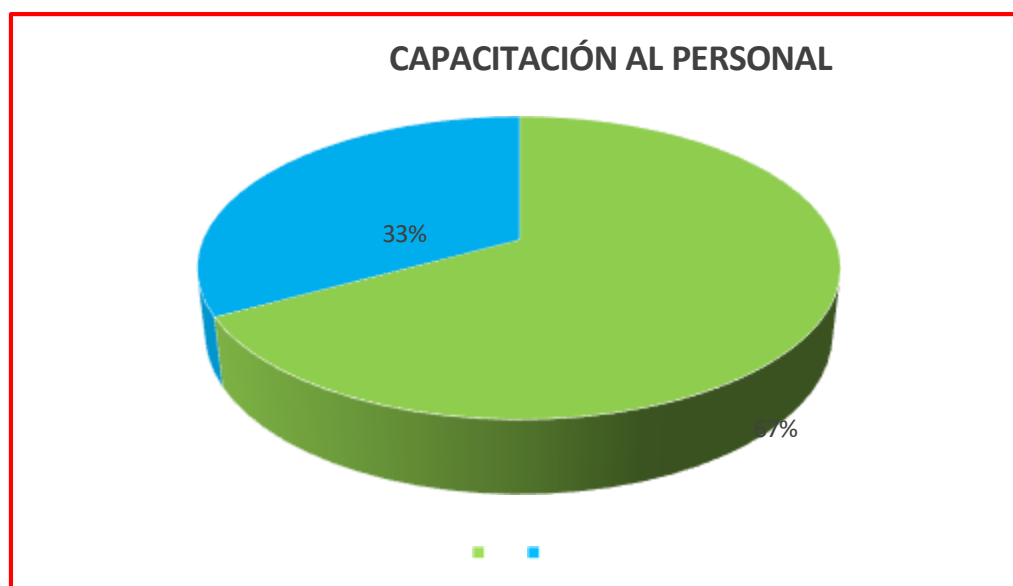
*Fuente: Autora de la Investigación*

Los resultados muestran que el 88% de los docentes considera que las estrategias lúdicas facilitan significativamente la comprensión de conceptos de Ciencias Naturales, ya que permiten que los estudiantes exploren, experimenten y relacionen los contenidos con situaciones reales. Actividades

como juegos de clasificación, dinámicas de observación, retos por estaciones y pequeños experimentos favorecen que los niños entiendan mejores temas como los seres vivos, el entorno y los fenómenos naturales, pues el aprendizaje se convierte en una experiencia práctica y significativa. Por su parte, el 12% de los docentes indicó que algunos estudiantes requieren acompañamiento adicional, especialmente cuando las actividades incluyen instrucciones complejas o lectura. En estos casos, los docentes recomiendan adaptar las consignas, ofrecer apoyos visuales y brindar orientación más cercana para garantizar la comprensión.

**Pregunta 6. ¿El proyecto ofrece capacitación al personal sobre el uso de estrategias lúdico- pedagógicas?**

**Figura 6.**  
*Capacitaciones al personal*



*Fuente: Autora de la Investigación*

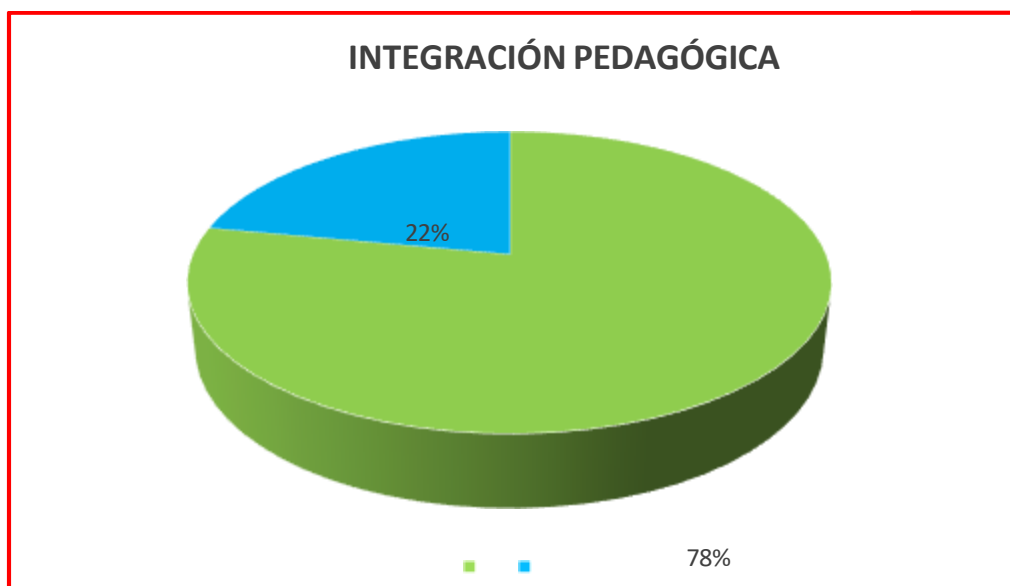
Los resultados evidencian que el 67% de los docentes ha recibido capacitaciones, talleres o espacios formativos relacionados con el uso de estrategias lúdico-pedagógicas, el manejo de grupos y la planificación de actividades recreativas con fines educativos. Estos espacios han permitido a los docentes fortalecer sus habilidades para diseñar dinámicas más estructuradas, comprender mejor la

función pedagógica del juego y aplicar estrategias que favorezcan tanto el aprendizaje como la convivencia.

Por otro lado, el 33% de los docentes manifestó no haber participado en procesos de formación sistemáticos, señalando que la capacitación aún es insuficiente y que es necesario ampliar y fortalecer este componente. Según sus testimonios, contar con mayor formación permitiría mejorar la calidad de las actividades lúdicas, diversificar las metodologías y garantizar que todas las dinámicas se implementen con un propósito pedagógico claro.

**Pregunta 7. ¿Existen actividades de juego que integren Ciencias Naturales con habilidades sociales?**

**Figura 7.**  
*Integración pedagógica*



*Fuente: Autora de la Investigación*

Los resultados muestran que el 78% de los docentes reconoce que, en la práctica diaria, se desarrollan actividades lúdicas que integran contenidos de Ciencias Naturales con el fortalecimiento de habilidades sociales. Entre estas, destacan los juegos de clasificación del entorno realizados en grupos, los retos cooperativos de exploración de la naturaleza, las actividades de observación al aire libre y las dinámicas de reciclaje y cuidado ambiental que requieren trabajo colaborativo. Según los

docentes, estas actividades permiten que los estudiantes aprendan conceptos científicos mientras practican la cooperación, la comunicación, la toma de decisiones y la responsabilidad colectiva. Por su parte, el 22% de los docentes considera que aún falta una mayor articulación entre los contenidos de Ciencias Naturales y el componente socioafectivo, señalando que, aunque existen iniciativas, no siempre están sistematizadas ni cuentan con una planificación clara que asegure la integración de ambos aspectos.

**Pregunta 8. ¿Los estudiantes participan de manera equitativa en las actividades lúdicas?**

**Figura 8.**  
*Participación equitativa*



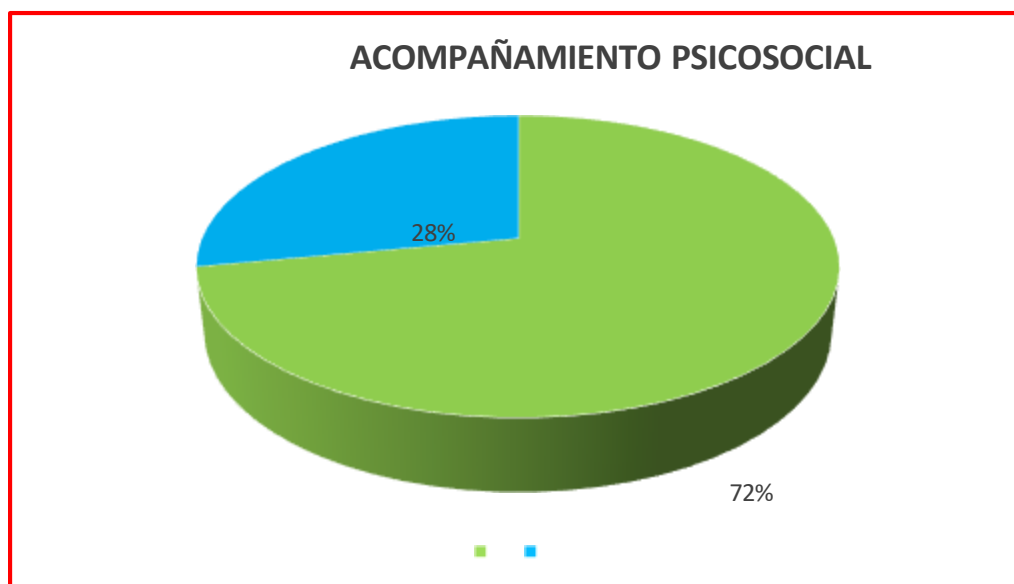
*Fuente: Autora de la Investigación*

Los resultados evidencian que el 85% de los docentes percibe una participación activa y mayoritariamente equitativa por parte de los estudiantes, señalando que la mayoría se involucra con entusiasmo en las dinámicas lúdicas. Sin embargo, los docentes también mencionan que algunos niños requieren apoyo adicional debido a factores como la timidez, la falta de confianza, la inseguridad frente al trabajo en grupo o las dificultades para asumir roles dentro de la actividad. En estos casos, el acompañamiento del docente y el diseño de dinámicas inclusivas resultan

fundamentales para promover la participación de todos. El 15% de los docentes indica que la participación puede verse limitada en actividades que exigen liderazgo, exposición verbal o toma de decisiones frente al grupo, ya que algunos estudiantes tienden a inhibirse en estos escenarios. Aun así, los docentes reconocen que estas mismas actividades pueden convertirse en oportunidades para fortalecer la autoestima y las habilidades comunicativas cuando se brinda una guía adecuada.

**Pregunta 9. ¿Cuenta con apoyo del equipo psicosocial para fortalecer la convivencia durante las actividades lúdicas?**

**Figura 9.**  
*Acompañamiento psicosocial*



*Fuente: Autora de la Investigación*

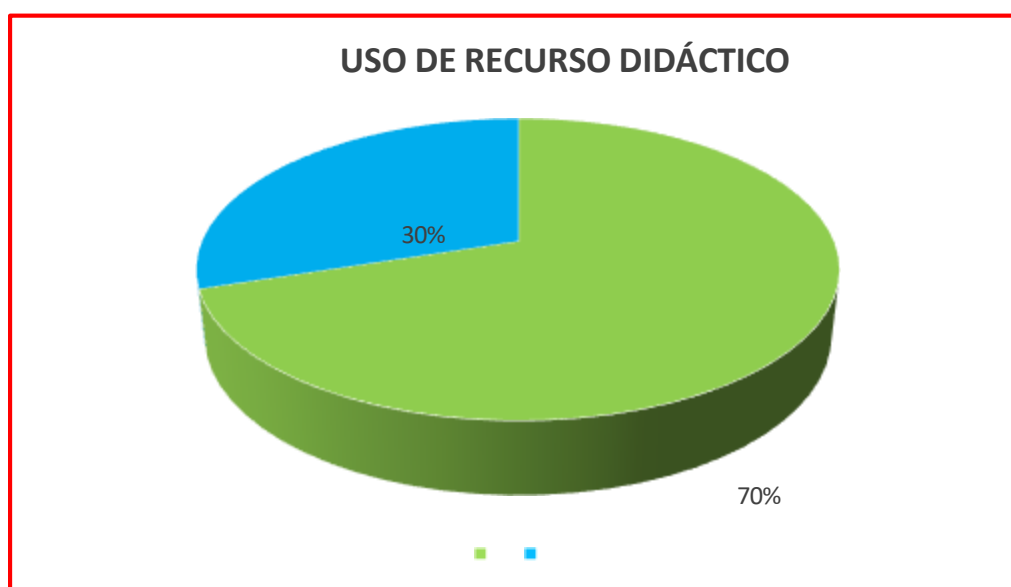
Los resultados muestran que el 72% de los docentes afirma recibir acompañamiento del equipo psicosocial, especialmente en actividades donde se requiere orientar comportamientos, resolver conflictos o promover la convivencia. Según los docentes, este apoyo contribuye significativamente al desarrollo de dinámicas más armoniosas, pues el equipo psicosocial facilita procesos de mediación, brinda estrategias para regular emociones y fortalece las relaciones interpersonales dentro del grupo. No obstante, el 28% de los participantes señaló que este

acompañamiento no siempre está disponible, ya que la alta demanda institucional hace que el equipo psicosocial no pueda cubrir todas las actividades o grados. Esta situación genera momentos en los que los docentes deben asumir solos la gestión de conflictos o la orientación socioemocional, lo que limita la continuidad del acompañamiento especializado.

**Pregunta 10. ¿Se utilizan recursos didácticos suficientes para apoyar los juegos de Ciencias Naturales?**

**Figura 10.**

*Uso de recursos didácticos*



*Fuente: Autora de la Investigación*

Los resultados muestran que el 70% de los docentes considera que sí cuentan con recursos didácticos suficientes para apoyar las actividades lúdicas en Ciencias Naturales. Entre los materiales más utilizados mencionan láminas ilustrativas, objetos del entorno, material reciclado, tarjetas temáticas, rompecabezas educativos y algunos instrumentos básicos de observación. Según los docentes, estos recursos facilitan el aprendizaje contextualizado, permiten la exploración directa y enriquecen las dinámicas de juego, lo que contribuye a captar la atención de los estudiantes y mejorar su comprensión de los contenidos. Sin embargo, el 30% de los docentes expresó que aún se requieren recursos más variados, especialmente materiales que permitan mayor manipulación,

experimentación y desarrollo de habilidades científicas. Señalan que contar con kits experimentales, lupas, modelos didácticos o materiales sensoriales fortalecería aún más las actividades y permitiría atender la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje presentes en el aula.

**Pregunta 11. ¿Existen mecanismos de seguimiento para evaluar el impacto de las actividades lúdicas?**

**Figura 11.**  
*Seguimiento pedagógico*



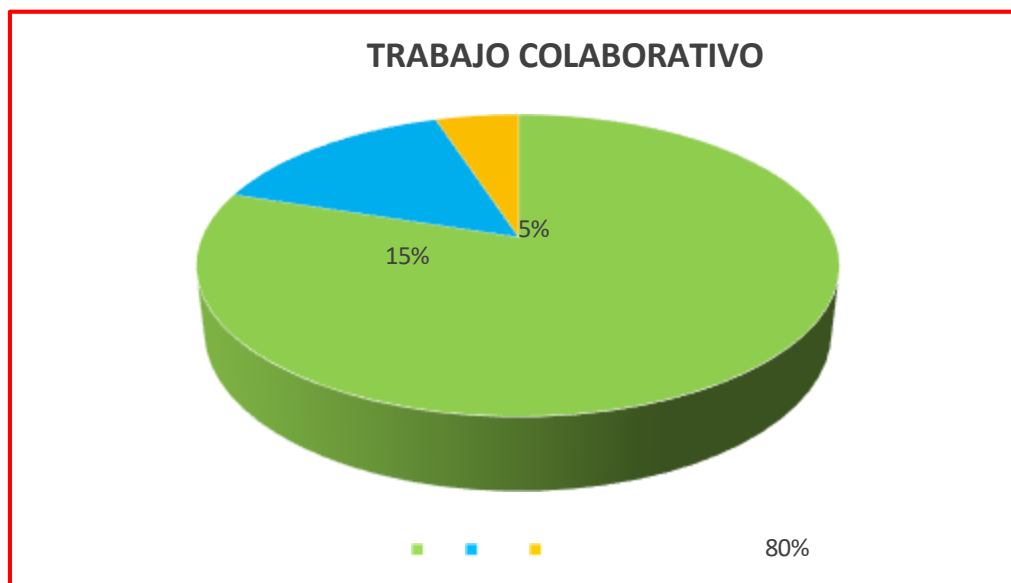
*Fuente: Autora de la Investigación*

Los resultados muestran que el 55% de los docentes afirmó que sí existen mecanismos de seguimiento orientados a evaluar el impacto de las actividades lúdicas en el proceso formativo. Entre las estrategias mencionadas se destacan las listas de cotejo, la observación directa y el seguimiento grupal, herramientas que permiten identificar avances en habilidades sociales, participación, cooperación y comprensión de conceptos de Ciencias Naturales. Por otro lado, el 35% de los docentes considera que el proceso evaluativo aún es limitado. Señalan que, aunque existen algunas acciones de seguimiento, falta mayor sistematicidad y continuidad para obtener evidencias más sólidas sobre el progreso real de los estudiantes. Esta situación refleja la necesidad de fortalecer los mecanismos de evaluación formativa, de manera que permitan medir con mayor precisión los

resultados de las actividades lúdico-pedagógicas tanto en el desarrollo socioafectivo como en el aprendizaje científico.

**Pregunta 12. ¿El acompañamiento entre docentes facilita el desarrollo de actividades lúdico- pedagógicas?**

**Figura 12.**  
*Trabajo colaborativo*



*Fuente: Autora de la Investigación*

El 80% de los docentes manifestó que el acompañamiento y el trabajo en equipo facilitan significativamente la planificación de las actividades lúdico-pedagógicas, el control del grupo y la integración de contenidos entre áreas. Este apoyo mutuo contribuye a generar ambientes de aprendizaje más organizados y dinámicos. No obstante, el 15% señaló que dicho acompañamiento ocurre de manera ocasional y está condicionado por la disponibilidad del personal, lo que limita su continuidad y alcance dentro del proceso pedagógico.

**Pregunta 13. ¿Considera adecuada la duración de las actividades lúdicas para garantizar el aprendizaje?**

**Figura 13.**  
*Tiempo destinado al juego*

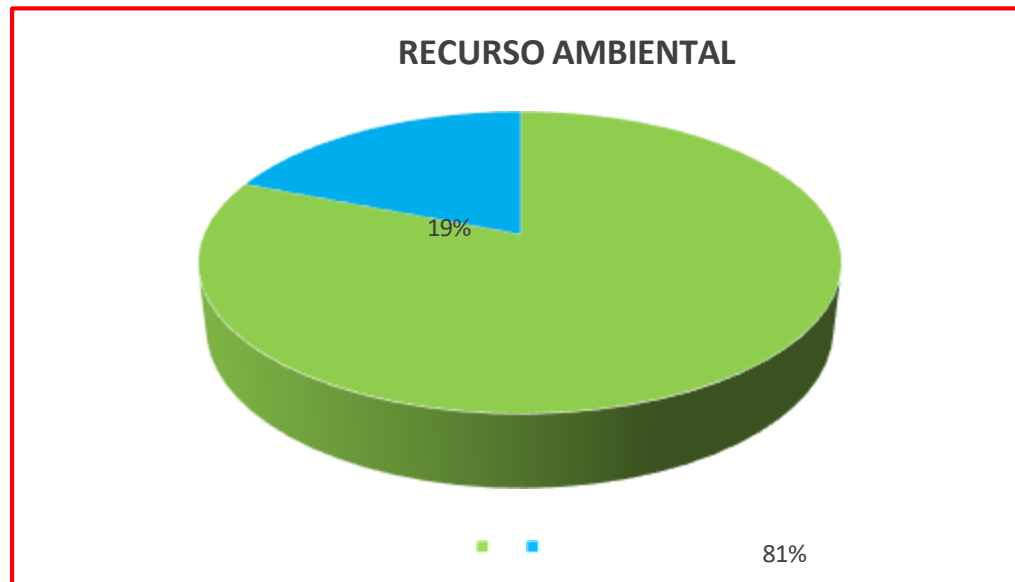


*Fuente: Autora de la Investigación*

Los resultados indican que el 64% de los docentes considera que la duración destinada a las actividades lúdicas es adecuada, pues permite que los estudiantes participen activamente, comprendan las instrucciones y desarrollen las tareas sin perder el interés. Este grupo de docentes señala que el tiempo establecido favorece la dinámica de trabajo, la interacción entre pares y la apropiación básica de los conceptos de Ciencias Naturales. Sin embargo, el 36% de los encuestados plantea que la duración actual resulta insuficiente para ciertos tipos de actividades, especialmente aquellas que requieren un proceso de exploración más detallado, como experimentos, observaciones del entorno o dinámicas de indagación guiada. Estos docentes argumentan que, cuando el tiempo es limitado, los estudiantes pueden quedarse en una comprensión superficial, sin lograr analizar, discutir o reflexionar plenamente sobre los fenómenos científicos abordados.

**Pregunta 14. ¿El proyecto proporciona los materiales necesarios para promover el cuidado del ambiente desde actividades lúdicas?**

**Figura 14.**  
*Recursos ambientales*



*Fuente: Autora de la Investigación*

El 81% de los docentes considera que el proyecto sí ofrece materiales básicos como semillas, elementos reciclables y carteleras que permiten desarrollar actividades sencillas de sensibilización ambiental. Estos recursos facilitan dinámicas iniciales relacionadas con el reciclaje, la observación del entorno y el cuidado del medio ambiente. Sin embargo, el 19% señala que, aunque los materiales existentes son útiles, resultan insuficientes para actividades más completas, como siembra, experimentación ecológica o exploraciones al aire libre, lo que limita la posibilidad de profundizar en el aprendizaje ambiental.

**Pregunta 15. ¿Se siente satisfecho con los resultados obtenidos al implementar actividades lúdico- pedagógicas?**

**Figura 15.**

*Nivel de satisfacción docente*



*Fuente: Autora de la Investigación*

El 93% de los docentes manifestó sentirse satisfecho con los resultados alcanzados mediante las actividades lúdico-pedagógicas, destacando mejoras claras en el comportamiento, la participación activa y el aprendizaje de los estudiantes. Según los docentes, estas estrategias han favorecido un ambiente más dinámico, cooperativo y motivador dentro del aula. El 7% señaló que, aunque se observan avances, aún es necesario realizar ajustes para lograr un impacto más profundo, especialmente en estudiantes que presentan dificultades de convivencia, baja motivación o necesidades de apoyo adicional.

### 5.5.1. Alcances Y Limitaciones

#### 5.5.1.1. Estrategia Didáctica Para La Enseñanza De Las Ciencias Naturales Desde La Lúdica

La estrategia didáctica diseñada para el Proyecto Santotokis busca fortalecer el aprendizaje de las Ciencias Naturales y, simultáneamente, las habilidades sociales de los niños de 6 a 11 años, por medio de actividades basadas en el juego, la cooperación y la experimentación guiada. La propuesta se desarrolló en cuatro sesiones secuenciales, donde cada una integra dinámicas lúdicas, trabajo grupal y actividades de exploración del entorno natural.

A continuación, se presentan las características centrales de la estrategia:

**Nombre de la estrategia:** *Jugamos para convivir y aprender Ciencias Naturales*

**Institución:** Proyecto Santotokids

**Área:** Ciencias Naturales

**Docente:** José Antonio Ramos (Investigador)

**Grados/población:** Niños de 6 a 11 años

**Objetivo general:** Fortalecer las habilidades sociales y el aprendizaje de las Ciencias Naturales mediante estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego.

**Duración:** 4 sesiones desarrolladas en 4 semanas

**Tiempo por sesión:** 2 horas

Temáticas por sesión:

**Sesión 1:** Conociendo nuestro entorno natural

**Sesión 2:** Los seres vivos: características y cuidado

**Sesión 3:** Juegos cooperativos y retos científicos

**Sesión 4:** Exploración y clasificación del entorno (actividad final integradora)

**Tabla 1.**  
*Sesión 1. Conociendo nuestro entorno natural*

|                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tema</b>                                      | Reconocimiento del entorno natural y normas básicas de convivencia para el trabajo en grupo.                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Objetivo de aprendizaje</b>                   | Identificar elementos del entorno natural inmediato y fortalecer habilidades sociales como la comunicación, la escucha activa y el respeto por turnos.                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Recursos</b>                                  | Tarjetas ilustradas, aros, papelógrafo, marcadores, material del entorno.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Tiempo</b>                                    | 2 horas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Actividades</b>                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Exploración</b>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presenta el propósito de la sesión.</li> <li>• Se juega “<i>El círculo de la palabra</i>”: cada niño recibe una tarjeta con un elemento de la naturaleza (árbol, roca, insecto, planta) y comparte qué conoce sobre él.</li> <li>• Se establecen las “Reglas del juego científico”: respeto, turnos, colaboración y escucha activa.</li> </ul> |
| <b>Momento 1</b>                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caminata exploratoria por el entorno del Proyecto Santotokis para observar elementos naturales.</li> <li>• Los niños registran lo que ven mediante dibujos rápidos en una tarjeta.</li> <li>• En pequeños grupos, comentan lo encontrado y construyen un mapa grupal del entorno.</li> </ul>                                                      |
| <b>Momento 2</b>                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realiza el juego “<i>Clasifica y corre</i>”: por equipos, los estudiantes clasifican tarjetas de elementos naturales en categorías (vivos/no vivos).</li> <li>• Gana el equipo que clasifique correctamente, dialogando sin competir agresivamente.</li> </ul>                                                                                 |
| Para casa, los niños preguntan a sus familiares: |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Cierre</b>                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué elementos del entorno son importantes para la vida?</li> <li>• ¿Cómo cuidamos la naturaleza en nuestra familia?</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                   |

Fuente: Autor del Proyecto, (2026)

**Tabla 2.**  
**Sesión 2. Los seres vivos: características y cuidado**

|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tema</b>                    | Diferencias entre seres vivos y seres no vivos, y su cuidado.                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Objetivo de aprendizaje</b> | Reconocer características básicas de los seres vivos y promover habilidades sociales como trabajo en equipo, responsabilidad y cooperación.                                                                                                                                                              |
| <b>Recursos</b>                | Carteles, fichas de clasificación, plastilina, lupas, videos cortos.                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Tiempo</b>                  | 2 horas                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Actividades</b>             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Exploración</b>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego “<i>Adivina quién soy</i>”: los niños imitan un ser vivo y los demás adivinan.</li> <li>• Preguntas detonantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué necesitan los seres vivos para vivir?</li> <li>• ¿Cómo los cuidamos?</li> </ul> </li> </ul> |
| <b>Momento 1</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se proyecta un video corto sobre las características de los seres vivos.</li> <li>• En grupos, los estudiantes crean con plastilina un ser vivo y describen sus características (alimentación, movimiento, reproducción, crecimiento).</li> </ul>               |
| <b>Momento 2</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego “<i>La carrera del cuidado</i>”: por equipos, se sortean tarjetas con situaciones cotidianas (cuidar un árbol, proteger un animal, no pisar plantas).</li> <li>• Los equipos discuten la mejor solución y la dramatizan.</li> </ul>                       |
| <b>cierre</b>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños dialogan con sus familias sobre qué seres vivos cuidan en casa y cómo lo hacen.</li> <li>• Elaboran un pequeño dibujo que se socializa en la siguiente sesión.</li> </ul>                                                                             |

Fuente: Autor del Proyecto, (2026)

**Tabla 3.**  
*Final de actividades*

| PREGUNTAS                                                                                        |  |  |  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                  | Si, muy emocionado/a                                                              | Un poco                                                                            | No, no me sentí así                                                                 |
| ¿Te Siente Un Explorador Cuando Aprendiste Sobre La Naturaleza?                                  | X                                                                                 |                                                                                    |                                                                                     |
| ¿Te Gustó Descubrir Cosas Nuevas En La Actividades Ciencias Naturales?                           |                                                                                   | X                                                                                  |                                                                                     |
| ¿Te Pareció Divertido Aprender A través Del ¿Juego?                                              | X                                                                                 |                                                                                    |                                                                                     |
| ¿Te Sentiste Inspirado/A Para Hacer Algo Creativo Después de Las Clases?                         |                                                                                   | X                                                                                  |                                                                                     |
| ¿Te Gustaría Aprender Mas Sobre La Biología Usando Este Tipo De Estrategias Didáctica Y Lúdicas? | X                                                                                 |                                                                                    |                                                                                     |

Fuente: Autor del Proyecto, (2026)

### 5.5.2. Evaluación De Los Cambios Y Resultados Generados Por La Estrategia Didáctica Implementada

La presente evaluación se fundamenta en el análisis del impacto producido por la estrategia lúdico- pedagógica basada en el juego, diseñada para fortalecer las habilidades sociales y favorecer el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los niños y niñas de 6 a 11 años pertenecientes al Proyecto Santotokis. Esta estrategia se desarrolló en cuatro sesiones que integraron actividades lúdicas,

dinámicas cooperativas y juegos pedagógicos orientados a promover la participación activa, la convivencia y la construcción significativa del conocimiento científico. La recolección de información se llevó a cabo mediante observaciones directas, registros de desempeño, diarios de campo y la aplicación de entrevistas semiestructuradas dirigidas a los docentes y acompañantes pedagógicos del proyecto, lo que permitió identificar transformaciones relevantes tanto en el ámbito socioafectivo como en el cognitivo, evidenciando la pertinencia del juego como mediador del aprendizaje.

En cuanto a los cambios observados en los estudiantes, se destaca un notable fortalecimiento de las habilidades sociales. Las dinámicas lúdicas colaborativas generaron ambientes de confianza, cooperación y respeto, favoreciendo especialmente a aquellos niños que inicialmente presentaban dificultades de interacción social. Durante las sesiones se evidenciaron mejoras en la capacidad de escuchar a los compañeros, una mayor participación voluntaria, avances en la autorregulación emocional durante las actividades y una disminución de conflictos interpersonales gracias al diálogo y el trabajo en equipo. Tanto docentes como acompañantes coincidieron en que los juegos cooperativos facilitaron la integración de los niños más tímidos o con dificultades comunicativas, quienes lograron vincularse progresivamente a los ejercicios grupales.

En el componente académico, también se evidenció una mejora significativa en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. Actividades como juegos de clasificación, retos de exploración, estaciones experimentales y dinámicas de roles permitieron que los estudiantes se apropiaran de conceptos relacionados con los seres vivos, los ecosistemas, el cuidado ambiental y los procesos naturales. Se observó una mayor comprensión de los contenidos científicos, un incremento notable en la motivación, una retención más sólida de la información y una mejor capacidad para relacionar las situaciones vividas durante el juego con problemáticas reales del entorno. El carácter vivencial y activo del juego favoreció que los niños internalizaran los conceptos de manera natural y

coherente con su etapa de desarrollo.

Las percepciones de los docentes y acompañantes del Proyecto Santotokis también resaltan el valor del juego como estrategia didáctica. Los docentes manifestaron que esta metodología favorece la integración de todos los estudiantes, incluidos aquellos con dificultades comportamentales o necesidades específicas; aumenta la motivación y disposición hacia el aprendizaje; permite identificar habilidades individuales que no suelen evidenciarse en clases tradicionales; y fortalece la convivencia gracias a la necesidad de establecer reglas consensuadas y promover una comunicación asertiva. A su vez, los acompañantes pedagógicos destacaron que, frente a los métodos tradicionales, el enfoque lúdico-pedagógico facilita un aprendizaje más activo y significativo de las Ciencias Naturales, al tiempo que mejora el clima emocional del grupo y contribuye al desarrollo socioafectivo de los estudiantes.

## **6. Conclusiones Y Sugerencias**

### **6.1. Conclusiones**

Los resultados obtenidos en esta investigación permiten establecer que las estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego constituyen un recurso metodológico pertinente para favorecer simultáneamente el desarrollo de habilidades sociales y el aprendizaje de contenidos de Ciencias Naturales en los niños de 6 a 11 años del Proyecto Santotokis. A partir del análisis de las actividades implementadas, se identificó que la incorporación sistemática del juego generó condiciones que facilitaron la participación activa, el trabajo cooperativo y la comprensión de conceptos científicos mediante experiencias concretas.

En segundo lugar, el estudio evidenció que las actividades lúdicas potenciaron comportamientos asociados con la convivencia escolar, tales como la cooperación, el respeto por turnos, la comunicación funcional y la regulación emocional. Estos aspectos se manifestaron en mayor interacción entre los niños, mayor disposición al trabajo grupal y un aumento en la participación durante las dinámicas científicas. Estos hallazgos coinciden con planteamientos teóricos que reconocen el papel del juego como mediador de procesos sociales y afectivos en contextos educativos.

Asimismo, se observó que la integración del juego con actividades de Ciencias Naturales permitió que los estudiantes relacionaran los conceptos con situaciones manipulables, favoreciendo la comprensión de fenómenos básicos del entorno. La experimentación, el uso de materiales concretos y la exploración guiada contribuyeron a que los niños formularan hipótesis sencillas, observaran cambios y explicaran resultados de manera acorde con su nivel de desarrollo.

De igual manera, el análisis del proceso permitió identificar la necesidad de fortalecer ciertos aspectos pedagógicos, particularmente aquellos relacionados con la planeación, la disponibilidad de recursos y el seguimiento de los avances. Estos elementos se muestran relevantes para garantizar la continuidad del enfoque lúdico-pedagógico y para asegurar que las actividades respondan de manera adecuada a los ritmos y características de los estudiantes.

En conjunto, los hallazgos de esta investigación permiten concluir que las estrategias lúdico-pedagógicas no solo facilitan aprendizajes de carácter científico, sino que también constituyen un medio para fortalecer habilidades sociales fundamentales para la convivencia y la participación escolar. Este estudio evidencia la importancia de consolidar prácticas lúdicas sistemáticas, contextualizadas y pedagógicamente fundamentadas como parte del proceso educativo del Proyecto Santotokis.

## **6.2. Recomendaciones**

A partir de los resultados obtenidos en este estudio, se plantean diversas sugerencias orientadas a fortalecer la implementación de las estrategias lúdico-pedagógicas en el Proyecto Santotokis y a potenciar su impacto en el desarrollo socioemocional y científico de los niños entre 6 y 11 años.

En primer lugar, se sugiere que el proyecto continúe ampliando el acompañamiento profesional dentro del equipo pedagógico, incorporando especialistas como psicólogos o profesionales en educación emocional que apoyen la identificación, orientación y fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños. Su presencia permitiría atender con mayor pertinencia casos de dificultades de convivencia, baja motivación o necesidades socioemocionales particulares, favoreciendo ambientes de juego más seguros, regulados y formativos.

Asimismo, se recomienda actualizar y consolidar los documentos pedagógicos del proyecto, integrando de manera explícita el enfoque lúdico-pedagógico como parte de la estructura metodológica del Santotokis. Esto implica incorporar orientaciones claras sobre el uso del juego, los propósitos formativos, los tipos de dinámicas sugeridas y los criterios de seguimiento para valorar avances en habilidades sociales y en comprensión de conceptos de Ciencias Naturales.

En el ámbito del aula, se sugiere promover con mayor intención el Aprendizaje Cooperativo como estrategia complementaria a las actividades lúdicas. Esta metodología, al igual que el juego, potencia la interacción significativa, el diálogo, la corresponsabilidad y el trabajo en equipo, elementos esenciales para fortalecer la convivencia y la construcción colectiva del conocimiento científico. Se propone estructurar actividades en pequeños grupos, roles rotativos y retos científicos colaborativos que permitan integrar cooperación, juego y aprendizaje.

Por otra parte, sería pertinente la elaboración de un manual pedagógico interno del Proyecto Santotokis que oriente a los docentes sobre la implementación de estrategias lúdicas, los criterios de manejo socioemocional, la planeación de dinámicas integradas a Ciencias Naturales y los mecanismos de observación y evaluación formativa. Este material serviría como guía práctica para unificar criterios entre los docentes, garantizar coherencia metodológica y facilitar la continuidad de las actividades aun cuando haya cambios en el personal.

## Referencias Bibliográficas

### Referencias

- Amaya, J. (2020). *Fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños, niñas y adolescentes en estado de vulnerabilidad que pertenecen a escuela de coexistencia y participación comunitaria número uno del barrio las cumbres ubicado en el municipio de los Patios*. Obtenido de <https://repositorio.ufps.edu.co/server/api/core/bitstreams/41352078-a810-45c7-a467-22b920f3b2f9/content>
- Asamblea Nacional Constituyente. (1991). *Constitución Política 1 de 1991*. Obtenido de [https://www.google.com/search?q=constitucion+politica+de+colombia+1991&rlz=1C1CHBD\\_esCO1184CO1184&oq=consti&gs\\_lcrp=EgZjaHJvbWUqBwgCEAAyGAQyBggAEEUYOTIHCAEQABiABDIHCAIQABiABDINCAQABiDARixAxiABDINCAQABiDARixAxiABDIHCAUQABiABDIMCAYQABhDGIAEGIoFMgoIBxAAGLE](https://www.google.com/search?q=constitucion+politica+de+colombia+1991&rlz=1C1CHBD_esCO1184CO1184&oq=consti&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqBwgCEAAyGAQyBggAEEUYOTIHCAEQABiABDIHCAIQABiABDINCAQABiDARixAxiABDINCAQABiDARixAxiABDIHCAUQABiABDIMCAYQABhDGIAEGIoFMgoIBxAAGLE)
- Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa : un punto de vista cognoscitivo*. Obtenido de [https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay/alma991002665249703936/56UDC\\_INST:56UDC\\_INST](https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay/alma991002665249703936/56UDC_INST:56UDC_INST)
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento una perspectiva cognitiva*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=30372>
- Bruner, J. (1997). *BRUNER, JEROME - La Educación, Puerta de la Cultura*. Obtenido de Bruner, J. S. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Aprendizaje Visor.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Pol. Con. (Edición núm. 57) Vol. 6, No 4*, 861-878.
- Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y Entrenamiento de Las Habilidades Sociales*. Obtenido de [https://www.academia.edu/24963835/Vicente\\_E\\_Caballo\\_Manual\\_de\\_Evaluacion\\_y\\_Entrenamiento\\_de\\_Las\\_Habilidades\\_Sociales](https://www.academia.edu/24963835/Vicente_E_Caballo_Manual_de_Evaluacion_y_Entrenamiento_de_Las_Habilidades_Sociales)
- CEPAL. (Noviembre de 2022). *Panorama Social de América Latina y el Caribe 2022: la transformación de la*

*educación como base para el desarrollo sostenible*. Obtenido de

<https://www.cepal.org/es/publicaciones/48518-panorama-social-america-latina-caribe-2022-la-transformacion-la-educacion-como>

Cohen, J., & Michelli, N. (2009). *Clima escolar: investigación, políticas, formación docente y práctica*.

Obtenido de

[https://www.researchgate.net/publication/235420504\\_School\\_Climate\\_Research\\_Policy\\_Teacher\\_Education\\_and\\_Practice](https://www.researchgate.net/publication/235420504_School_Climate_Research_Policy_Teacher_Education_and_Practice)

Congreso de Colombia. (2006). *Código de la Infancia y adolescencia*. Obtenido de

<https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>

Congreso de Colombia. (2013). *Ley 1620*. Obtenido de

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=52287>

Congreso de Colombia. (2016). *LeY 1804*. Obtenido de <https://www.icbf.gov.co/ley-1804-de-2016-0>

Decroly. (1934). *DECROLY, UN ICONO DE LA ESCUELA NUEVA*. Obtenido de

[https://www.researchgate.net/profile/Angelo\\_Van\\_Gorp/publication/341992825\\_Introduccion/links/5ed3fe092851c9c5e8f8663/Introduccion.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Angelo_Van_Gorp/publication/341992825_Introduccion/links/5ed3fe092851c9c5e8f8663/Introduccion.pdf)

El Presidente de la República de Colombia. (3 de agosto de 1994). *Decreto 1860*. Obtenido de

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=1289>

Elliot, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Obtenido de

<http://ie42003cgalbarracin.edu.pe/biblioteca/LIBR-NIV319012023173210.pdf>

Erikson, E. (1968). *EL CICLO VITAL COMPLETADO*. Obtenido de

<https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25503w/Erikson%20-%20El%20Ciclo%20Vital%20Completado.pdf>

Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Obtenido de [https://edmorata.es/wp-](https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/02/Flick.-Introduccion-a-la-investigacion-cualitativa_prw.pdf)

[content/uploads/2021/02/Flick.-Introduccion-a-la-investigacion-cualitativa\\_prw.pdf](https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/02/Flick.-Introduccion-a-la-investigacion-cualitativa_prw.pdf)

Freinet, C. (1979). *La Educación por el Trabajo, Fondo de Cultura Económica* . Obtenido de

[https://www.researchgate.net/publication/321055028\\_La\\_Educacion\\_por\\_el\\_Trabajo\\_de\\_Celestin\\_Freinet/link/69b5f6240df0500feff4c458/download?\\_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6Il9kaXJlY3QiLCJwYWdlIjoicHVibGljYXRpb24ifX0](https://www.researchgate.net/publication/321055028_La_Educacion_por_el_Trabajo_de_Celestin_Freinet/link/69b5f6240df0500feff4c458/download?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6Il9kaXJlY3QiLCJwYWdlIjoicHVibGljYXRpb24ifX0)

Gardner, H. (1993). *Estructuras de la Mente*. Obtenido de

<https://guaaleguaychu.gov.ar/apps/dashboard/ftp/biblioteca/61/61.pdf>

Goldstein, Sprafkin, Gershaw, & Klein. (1997). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia* -

*Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein*. Obtenido de

[https://www.academia.edu/36322793/Habilidades\\_sociales\\_y\\_autocontrol\\_en\\_la\\_adolescencia\\_Goldstein\\_Sprafkin\\_Gershaw\\_y\\_Klein](https://www.academia.edu/36322793/Habilidades_sociales_y_autocontrol_en_la_adolescencia_Goldstein_Sprafkin_Gershaw_y_Klein)

Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Obtenido de [https://iuymca.edu.ar/wp-](https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/01/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf)

[content/uploads/2022/01/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf](https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/01/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf)

Gómez, C. (2022). *PROPUESTA PEDAGÓGICA MEDIADA POR EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES INVESTIGATIVAS, EN DOCENTES DE EDUCACIÓN MEDIA*. Obtenido de

<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/48776923-3d41-452c-ac16-87455746ac81/content>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de

[https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_-\\_roberto\\_hernandez\\_sampieri.pdf](https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)

Huizing, J. (2007). *Homo ludens*. Obtenido de

[https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod\\_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf](https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf)

ICFES. (2023). *Informe nacional de resultados del examen Saber 11° 2023*. Obtenido de

[https://www.icfes.gov.co/wp-content/uploads/2025/04/Informe\\_Saber11\\_2023.pdf](https://www.icfes.gov.co/wp-content/uploads/2025/04/Informe_Saber11_2023.pdf)

Johnson, D., Johnson, R., & Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Obtenido de

<https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15->

[JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf](#)

Kvale, S. (2011). *Las entrevistas en Investigación Cualitativa*. Obtenido de

<https://share.google/lepXO44wATyyV3ScU>

Marchesi, Á., Tedesco, J., & Coll, C. (2021). *Calidad, equidad y reformas en la enseñanza*. Obtenido de

[http://www.psyed.edu.es/archivos/grintie/MarchesiTedescoColl\\_CalidadEquidadyReformas.pdf](http://www.psyed.edu.es/archivos/grintie/MarchesiTedescoColl_CalidadEquidadyReformas.pdf)

Ministerio de Educación. (8 de febrero de 1995). *Ley 115*. Obtenido de

[https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2004). *Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Naturales y*

*Ciencias Sociales*. Obtenido de [https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-81033\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-81033_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2018). *Lineamientos curriculares*. Obtenido de

<https://www.mineduacion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-media/Direccion-de-Calidad/Referentes-de-Calidad/339975:Lineamientos-curriculares>

Moyles, J. (2005). *El juego en la Educación Infantil y Primaria*. Obtenido de [https://edmorata.es/wp-](https://edmorata.es/wp-content/uploads/2022/01/MOYLES.-El-juego-en-EI-y-EP_prw.pdf)

[content/uploads/2022/01/MOYLES.-El-juego-en-EI-y-EP\\_prw.pdf](https://edmorata.es/wp-content/uploads/2022/01/MOYLES.-El-juego-en-EI-y-EP_prw.pdf)

Piaget, J. (1970). *Psicología del niño*. Obtenido de

<https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf>

Rodríguez, R. (2021). *Estrategia lúdico-pedagógica flexible para la estimulación de habilidades cognitivas y*

*sociales*. Obtenido de [Tesis de maestría, Universidad de Costa Rica].:

<https://repositorio.una.ac.cr/items/b351bc87-af64-4dc8-8d05-e62920c97dd2>

Ruiz, C. (2017). *Los juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de ciencias*

*naturales y educación ambiental del grado 5° b de la institución educativa Manuel Ruiz Alvarez de la ciudad de Monteria-Córdoba*. Obtenido de <https://repositorio.unicordoba.edu.co/home>

Sandoval , S., & Rodríguez, A. (2022). *Fortalecer habilidades sociales, a través del juego como estrategia*

*lúdica en niños y niñas del Hogar Infantil Mi Pequeño Mundo, municipio de Málaga Santander*.

Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/53546>

Sandoval, M., Lopez, M., & Durán, D. (2002). Guía para la evaluación y mejora de la educación inclusiva. *CONTEXTOS EDUCATIVOS*, 227-238.

Sarmiento, L. (2003). El juego como expresión de la cultura infantil. *Revista Lusófona de Educación*, 35–52.

Taylor, S., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos métodos cualitativos*. Obtenido de <https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion-Taylor-S-J-Bogdan-R.pdf>

UNESCO. (13 de Agosto de 2024). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2023: tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién?* Obtenido de <https://www.unesco.org/es/articles/informe-de-seguimiento-de-la-educacion-en-el-mundo-2023-tecnologia-en-la-educacion-una-herramienta>

UNICEF. (1989). *CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO*. Obtenido de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Vargas, J. (2022). *ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA POTENCIAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE LIMA*. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/dc36b9e5-909f-4ef9-ab6a-75ea82504cb5/content>

Vygotski, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Obtenido de <https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

Zabalza, M.-A., Ordóñez, M., & Mociño, I. (2025). *BUENAS PRÁCTICAS EN EDUCACIÓN INFANTIL: una revisión sistemática*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/M-Manuela-Ordonez/publication/399177869\\_Buenas\\_Practicas\\_em\\_Educacion\\_Infantil\\_una\\_revision\\_sistematica/links/69591cc706a9ab54f84e64ed/Buenas-Practicas-em-Educacion-Infantil-una-revision-sistematica.pdf](https://www.researchgate.net/profile/M-Manuela-Ordonez/publication/399177869_Buenas_Practicas_em_Educacion_Infantil_una_revision_sistematica/links/69591cc706a9ab54f84e64ed/Buenas-Practicas-em-Educacion-Infantil-una-revision-sistematica.pdf)

## Anexos

### Anexo 1. Actividad entrevista semiestructura dirigida a docente

| o. | VARIABLES/INDICADORES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Cumple |    | OBSERVACIONES |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----|---------------|
|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Sí     | No |               |
|    | <b>ACTITUD DEL PROFESOR</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |        |    |               |
|    | <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor informa acerca de su nombre, el área de formación y la experiencia que tiene en esa área</li> <li>El profesor confiesa si ha tenido experiencia en la aplicación de la estrategia lúdico- pedagógica.</li> <li>El profesor expresa su deseo de iniciar y continuar en la aplicación de esta estrategia</li> <li>El profesor expresa entusiasmo debido a los resultados de la sesión inicial con la estrategia lúdico-pedagógica.</li> <li>Se muestra recursivo para mejorar si ha cometido algún error</li> <li>El profesor demuestra seguridad y conocimiento de los posibles resultados de la estrategia.</li> </ul> |        |    |               |
|    | <b>TRABAJO EN EQUIPO</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |        |    |               |
|    | <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor está dispuesto a colaborar a otros compañeros para la aplicación de esta estrategia.</li> <li>El profesor invita a sus compañeros a seguir esta estrategia para mejorar la calidad de la educación.</li> <li>El profesor aporta ideas para incrementar esta estrategia</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |        |    |               |
|    | <b>DISPOSICIÓN</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |        |    |               |
|    | <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor escucha atentamente las preguntas y las sugerencias del docente investigador</li> <li>El profesor ofrece su colaboración para obtener la colaboración de los docentes directivos para mejorar los espacios y la logística en la aplicación de esta estrategia</li> <li></li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |        |    |               |

## Anexo 2

Tema: Descubriendo las Partes de las Plantas

Descripción de la actividad:

Los niños de Santoto Kids vivieron una aventura. En nuestra actividad, exploramos un gran dibujo de un girasol. Juntos, identificamos y nombramos sus partes: el tallo, las hojas y la flor. A través de un juego divertido, aprendimos cómo cada parte es súper importante para que la planta crezca fuerte y sana. ¡Fue una forma genial de aprender jugando sobre el mundo de las plantas!



Tema: ¡A la Caza de Tesoros

Naturales! Descripción de la actividad:

Los niños de Santoto Kids se convirtieron en exploradores de tesoros naturales. En esta divertida misión de ciencias, nos disfrazamos de pequeños científicos y salimos a la aventura en nuestro patio. Nuestra misión era encontrar "tesoros" escondidos en la naturaleza, como pequeñas hojas de diferentes formas, piedritas interesantes o hasta alguna mariquita curiosa. Jugamos a agacharnos, mirar con lupa (imaginaria) y comparar nuestros hallazgos. Cada descubrimiento era una pequeña victoria y aprendimos mucho sobre las maravillas que nos rodean.

## Biomecánica del Cuerpo Humano durante el Juego.

- Observar los movimientos musculares y articulares que se activan al correr, saltar o lanzar objetos en la cancha.
- Explorar cómo el equilibrio y la coordinación afectan el desempeño en actividades físicas.



Tema: Fuerzas y Movimiento: ¡Descubriendo la Magia de los Paracaídas Caseros

Descripción de la Actividad:

En esta emocionante actividad, los niños se convirtieron en ingenieros y científicos, diseñando y lanzando sus propios paracaídas hechos con bolsas plásticas desde una altura. Observaron de cerca cómo la fuerza de gravedad intentaba llevar sus creaciones hacia el suelo rápidamente. Sin embargo, al crear paracaídas más grandes o de diferentes formas, notaron cómo la resistencia del aire intervenía, frenando

la caída y haciendo que los objetos descendieran más despacio. Experimentaron con la fuerza que aplicaban al lanzar y cómo la forma del objeto cambiaba su trayectoria y velocidad, aprendiendo de manera práctica sobre las fuerzas que actúan sobre los cuerpos en movimiento.



