

Travesuras del Saber Rural: El Juego Como herramienta pedagógica en el aula multigrado



Gloria Liliana Penilla Losada

Universidad Santo Tomás
Facultad de Educación Lic.
en Educación Infantil
Armenia, Colombia
Mayo, 2025

Travesuras del Saber Rural: El Juego Como Herramienta Pedagógica en el Aula Multigrado

Gloria Liliana Penilla Losada

Directora:
Claudia Marcela Lemus Bohórquez
Magister en Educación

Universidad Santo Tomás
Facultad de Educación
Licenciatura en
Educación Infantil
Armenia, Colombia
Mayo, 2025

CONTENIDO

1. RESUMEN	6
2. INTRODUCCIÓN.....	7
3. MOMENTO 1: El punto de partida. La experiencia	10
4. MOMENTO 2. RECUPERACIÓN DEL PROCESO VIVIDO.....	14
4.1.1. Observación participante	16
4.1.2. Los diarios de campo.....	18
4.1.3. Matriz de reordenamiento de la información (recolección de datos).....	18
4.1.4. Entrevista (reconocimiento de percepciones de las familias)	19
4.1.5. Matriz categorial (analizar los datos)	20
4.1.6. Talleres desarrollados	21
5. MOMENTO 3. DECONSTRUCCIÓN DE LA EXPERIENCIA	30
5.1. Categorías establecidas del juego como herramienta pedagógica.....	30
5.1.1. Categoría 1. El Juego como herramienta pedagógica	31
5.1.2. Subcategoría. Tipos de juego	31
5.1.3. <i>Juego de reglas</i>	32
5.2. Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget.....	34
5.3. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky	34
3.1. Categoría 2. Pensamiento matemático.....	36
3.2. Categoría 3: El Juego en el Aula Multigrado	38
4.1.1. Características en el Aula Multigrado	38
MOMENTO 4. LOS PUNTOS DE LLEGADA	39

MATEMÁTICO EN ACCIÓN”	44
Experiencias Educativas Lúdicas: Sistematización por Categorías	48
5.1. Primera Categoría: El juego en clave matemática: Estrategias lúdicas para potenciar el pensamiento lógico en los primeros años	48
7. Conclusiones	57
8. Recomendaciones	58
Bibliografía	64

Travesuras del Saber Rural



**Documento de Sistematización de
experiencia de “El Juego Como
Herramienta Pedagógica en el Aula
Multigrado”**

El documento que se presenta a continuación es una posibilidad para concretar la postulación de informe de sistematización de experiencias en la Licenciatura de Educación Infantil ante la Hemeroteca- Universidad Santo Tomas.

1. RESUMEN

Esta sistematización recoge la experiencia pedagógica desarrollada desde el año 2023 en la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta, sede central, en un aula caracterizada por la diversidad de grados y edades, que atiende estudiantes entre los 5 y 12 años. El eje central de esta experiencia fue la implementación del **juego como herramienta pedagógica**, con el objetivo de fortalecer aprendizajes claves en las áreas de pensamiento lógico-matemático.

A través de una variedad de juegos didácticos se abordaron contenidos fundamentales como el desarrollo del pensamiento lógico en los niños de preescolar, el manejo de las decenas en grado segundo y la comprensión del valor posicional en grado quinto. En paralelo, se emplearon juegos diseñados para promover y fomentar la motivación, la participación y el aprendizaje significativo en todos los niveles.

Esta experiencia demostró que el juego, más allá de su componente recreativo, puede ser una poderosa estrategia pedagógica que permite atender la diversidad, facilitar el trabajo en aulas multigrado y potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas

2. INTRODUCCIÓN

La sistematización de experiencias es un proceso reflexivo y crítico que permite recuperar, organizar y analizar prácticas educativas, con el fin de generar conocimiento y mejorar futuras intervenciones pedagógicas. En el marco de la obtención del título en Licenciatura en Educación Infantil, este trabajo de sistematización se centra en el juego como herramienta pedagógica para la enseñanza de las matemáticas y el pensamiento lógico.

El juego ha sido extensamente estudiado por pedagogos y psicólogos del desarrollo infantil, quienes han destacado su papel esencial en el proceso del aprendizaje de los niños y niñas, Jean Piaget (1962) resalta que el juego es una actividad fundamental para la construcción del conocimiento, ya que permite a los niños y niñas asimilar y acomodar nuevas experiencias dentro

de sus esquemas cognitivos.

Por su parte, Lev Vygotsky (1978) afirma que el juego es una herramienta mediadora en el aprendizaje, ya que favorece el desarrollo de funciones cognitivas superiores y promueve la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), impulsando las habilidades emergentes a través de la interacción social.

Desde su óptica pedagógica, Friedrich Fröbel (1837) destaca la importancia del juego en la educación infantil, argumentándolo como el método natural a través del cual los niños exploran y comprenden su entorno. Del mismo modo, María Montessori (1912) propone un enfoque basado en la autoexploración y el aprendizaje a través del juego estructurado, permitiendo a los niños desarrollar su autonomía y sus habilidades cognitivas fundamentales.

En este contexto, el presente trabajo tiene como objetivo analizar el uso del juego como estrategia didáctica en el aula multigrado para el fortalecimiento del pensamiento lógico – matemático en los niños y niñas de 5 a 12 años de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta. A través de este proceso de sistematización, se pretende aportar herramientas y estrategias que fortalezcan la práctica docente, fomentando una enseñanza lúdica, significativa e innovadora no solamente para la institución sino también para el municipio.

Por esta razón, el trabajo de sistematización se articula con el Plan de Desarrollo del Municipio de Obando 2020-2023 titulado “Todos por Obando”, que busca una educación inclusiva y de calidad para todos los habitantes de Obando, con especial atención a las necesidades de las zonas rurales en el cual se establecen diversas estrategias para favorecer la educación en las zonas rurales del municipio como lo es el corregimiento de San Isidro, entre las que se menciona:

- ***Fortalecimiento de la calidad educativa rural:*** implementación de metodologías activas y contextualizadas, como el uso del juego como herramienta pedagógica, para mejorar los procesos de enseñanza- aprendizaje en matemáticas y lectoescritura desde el nivel de preescolar hasta grado quinto.
- ***Formación y acompañamiento docente:*** Programas de capacitación continua para docentes rurales enfocados en prácticas pedagógicas innovadoras y adaptadas a las

realidades del entorno rural.

- **Mejoramiento de la infraestructura educativa:** inversión en la adecuación y dotación de espacios escolares en las zonas rurales, garantizando ambientes adecuados para el aprendizaje.
- **Acceso y permanencia escolar:** estrategias para reducir la deserción escolar en áreas rurales incluyendo programas de transporte escolar y alimentación, así como campañas de sensibilización sobre la importancia de la educación.
- **Participación comunitaria:** fomento de la participación de las comunidades rurales en la gestión educativa, promoviendo la corresponsabilidad en la mejora de la calidad educativa.

En ese sentido la presente sistematización de experiencias documenta y busca analizar el proceso educativo desarrollado en la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta, del municipio de Obando (Valle del Cauca), donde se implementó el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje de las matemáticas y el pensamiento lógico en los estudiantes de preescolar, segundo y quinto grado bajo la modalidad de Escuela Nueva.

Este trabajo se estructura en tres momentos que permiten una comprensión del proceso vivido durante el año 2023 al 2025:

Momento 1: El punto de partida – La Experiencia: En este primer momento se contextualiza sobre la experiencia educativa, mostrando las características generales de la institución educativa rural, la modalidad de Escuela Nueva o multigrado, y los estudiantes de preescolar a quinto grado, por lo que también se delimita temporalmente la experiencia y se identifican los actores involucrados, lo que permite que se establezcan las bases para comprender el contexto en que se desarrolló la implementación del juego como herramienta pedagógica.

Momento 2: Reconstrucción de las herramientas de sistematización: En este momento se pretende realizar la reconstrucción cronológica de la experiencia a través de diversas herramientas metodológicas, en la que se implementaron seis talleres pedagógicos, centrados en

el juego para el área de matemática y pensamiento lógico, complementados con la observación directa y diarios de campo que permitieron recolectar información relevante sobre el proceso. Esta reconstrucción facilitó la reflexión conjunta entre todos los actores del aula (estudiantes – docentes) permitiendo identificar momento clave, decisiones tomadas, aprendizajes, dificultades y oportunidades de mejora durante la experiencia.

Momento 3: Los puntos de llegada – Resultado y hallazgos. En este punto final se presentan los resultados organizados por categorías relevantes del juego como herramienta pedagógica, permitiendo un análisis estructurado de los hallazgos obtenidos. Se identifican tendencias y patrones significativos sobre el uso del juego en la enseñanza en las matemáticas y el pensamiento lógico, en el contexto rural disperso. Las conclusiones derivadas a las evidencias del proceso de sistematización del campo pedagógico, didáctico y social, destacando como este proceso contribuye al desarrollo de metodologías innovadoras y a la reflexión crítica sobre las prácticas educativas en contextos rurales.

Es por esto, que, a través de estos tres momentos, se pretende que la sistematización permita comprender como el juego es una herramienta pedagógica para el fortalecimiento de aprendizajes en el contexto rural disperso, generando aportes significativos para mejorar las prácticas educativas y promover cambios positivos en distintos contextos de aprendizaje.

3. MOMENTO 1: El punto de partida. La experiencia



Imagen 1: Institución Educativa Policarpa Salavarrieta – Elaboración propia

La presente sistematización de experiencias se lleva a cabo en la sede central primaria de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta, ubicada en la zona rural del municipio de Obando –

Valle del Cauca, situada en el corregimiento de San Isidro, a una distancia de 17 Kilómetros del casco urbano del municipio, siendo un entorno altamente montañoso.

El Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta se fundamenta en una visión integral de la educación, orientada a la formación del ser humano desde una perspectiva holística que incluye una cultura de paz, el respeto por la vida y la dignidad de las personas, la conciencia ecológica, la inclusión social y la educación personalizada. Estos principios están alineados con un enfoque dialogante que fomenta el liderazgo y la productividad, características esenciales para fortalecer la comunidad educativa y responder a los desafíos de su contexto rural.

En este marco, la sistematización de experiencias sobre el uso del juego como herramienta pedagógica en el aula multigrado se convierte en un ejemplo concreto de cómo el PEI se materializa en la práctica educativa. Esta estrategia responde directamente a los valores y objetivos establecidos, ya que fomenta la cultura de paz y el respeto por la vida y la dignidad de las personas.

El juego, al ser un espacio de interacción libre y colaborativa, promueve valores como el respeto, la empatía y la resolución pacífica de conflictos. En el aula multigrado, estas dinámicas permiten que estudiantes de diferentes niveles cognitivos y de edad trabajen juntos, reconociendo y valorando sus diferencias. Además, al incluir el juego en la enseñanza y aprendizaje tanto de las temáticas como del lenguaje, hacía de este un proceso agradable y significativo.

El uso del juego como herramienta pedagógica permite adaptar las actividades a las necesidades y ritmos de aprendizaje de cada estudiante, asegurando que todos puedan participar y aprender de acuerdo con sus capacidades, esta estrategia ayuda a integrar a estudiantes de diferentes edades y niveles de desarrollo, promoviendo una experiencia de aprendizaje inclusiva.

Además, al participar en juegos pedagógicos, los niños y niñas tienen la oportunidad de asumir roles, tomar decisiones y resolver problemas, lo que fortalece sus habilidades de liderazgo y fomenta su creatividad y autonomía. Así mismo se incluye la pedagogía dialogante, pues el diálogo está presente tanto en la planificación de las actividades como en su desarrollo, ya que los juegos implican interacción, intercambio de ideas y construcción conjunta de conocimientos.

En la escuela rural Policarpa Salavarrieta Central interactúan niños y niñas de los grados preescolar a quinto, con edades que van desde los 5 años a los 14 años, siendo un total de 24 estudiantes distribuidos así: en preescolar 3, en primero 6, en segundo 3, en tercero 4, en cuarto 3 y en quinto 6 estudiantes. La escuela está distribuida en tres aulas de clase, un salón de lectura, la cocina, los baños y el espacio que hace las veces de comedor, no se cuenta con área para juegos, los niños hacen el descanso en el corredor de la Institución educativa.

La sistematización de experiencias se realizó en un aula multigrado, espacio educativo donde un solo docente trabaja simultáneamente con niños y niñas de diferentes grados escolares dentro del mismo salón de clases. Esta modalidad implica atender estudiantes de distintas edades, niveles de desarrollo y competencias académicas, promoviendo el aprendizaje cooperativo donde los estudiantes más avanzados apoyan a los más pequeños, fomentando así la solidaridad y el trabajo en equipo. Este modelo educativo es característico de zonas rurales, comunidades aisladas o lugares con baja densidad poblacional, donde no es viable contar con un docente para cada grado.

La comunidad pertenece a los estratos socioeconómicos 0 y 1, conformada por aproximadamente 30 familias que incluyen tanto la zona central como la comunidad dispersa. En su mayoría son familias nucleares no muy numerosas, donde el 70% cuenta con la presencia de ambos padres. Estas familias sustentan sus necesidades básicas a través de actividades agrícolas como la siembra, cultivo y cosecha de plátano, café, caña y cítricos (naranja y limón), así como la cría de ganado vacuno y el levante y engorde de cerdos, pollos y gallinas ponedoras. Estas labores agrícolas y pecuarias, al demandar considerable tiempo y esfuerzo, limitan las posibilidades de los padres para brindar acompañamiento académico a sus hijos en casa, lo que afecta el logro de avances más significativos en sus procesos de formación.

A lo largo de esta experiencia, se han desarrollado distintas fases que han permitido la evolución y consolidación de la iniciativa del juego como herramienta pedagógica. En 2023, se dio inicio con la fase de diagnóstico y planeación, en la que se exploraron las necesidades educativas y se diseñaron estrategias para la implementación del juego en el aprendizaje. Posteriormente, en 2024, se llevó a cabo la fase de profundización y sistematización, en la que se analizaron los

impactos y se documentaron las prácticas, permitiendo una mejor comprensión y ajuste de la metodología. Finalmente, en 2025, se desarrolló la fase de cierre, evaluación y proyección, en la que se examinaron los logros alcanzados y se plantearon perspectivas futuras para fortalecer y expandir la iniciativa, asegurando su sostenibilidad en distintos contextos educativos y sociales.



Imagen 2: Fase de profundización y Sistematización. Elaboración propia

4. MOMENTO 2. RECUPERACIÓN DEL PROCESO VIVIDO

Para recuperar el proceso vivido en la implementación del juego como herramienta pedagógica en la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta, se realizó una reconstrucción cronológica de la experiencia desarrollada entre 2023 y 2025 con los estudiantes de preescolar, segundo y quinto grado.

La recuperación del proceso se llevó a cabo a través de la revisión y análisis de los diarios de campo elaborados durante los seis talleres pedagógicos implementados, donde se registraron las actividades lúdico-didácticas realizadas en el área de matemáticas. Estos registros permitieron identificar los momentos clave del proceso, las estrategias de juego empleadas, las reacciones y participación de los estudiantes, así como las decisiones pedagógicas tomadas por la docente en cada sesión.

Se reconstruyeron las secuencias de actividades realizadas, desde las primeras aproximaciones al juego como estrategia de enseñanza hasta la consolidación de rutinas lúdicas en el aula multigrado. La recuperación incluyó la identificación de los diferentes tipos de juegos implementados (lúdico-didácticos, simbólicos, de reglas) y su aplicación específica en cada grado, considerando las particularidades del trabajo con estudiantes de diferentes edades y niveles de desarrollo en un mismo espacio educativo.

Este proceso de recuperación permitió visualizar la evolución de la experiencia, los ajustes realizados en el camino, los logros alcanzados y las dificultades enfrentadas, proporcionando una base sólida para el posterior análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

Tabla 1: Elaboración propia(2025)

OBJETIVO	CATEGORÍA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Analizar la implementación del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de preescolar, segundo y quinto grado del aula multigrado de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta, evaluando los aprendizajes alcanzados, las dificultades encontradas y las oportunidades de mejora identificadas durante el período 2023-2025.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Categoría 1. El juego como herramienta pedagógica <ul style="list-style-type: none"> ○ Subcategoría: Tipos de juego. • Categoría 2. Pensamiento lógico- matemático <ul style="list-style-type: none"> ○ Subcategoría: El pensamiento lógico matemático en el aula multigrado. Referente estándares básicos de competencias. • Categoría 3. El juego en aulas multigrado <ul style="list-style-type: none"> ○ Subcategoría: Características 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación directa • Diario de campo • Boletines académicos

En la presente sistematización de experiencias se empleó la metodología "investigación-acción" por ser una investigación de carácter social y comunitario, en la que sus actores participan de forma directa, es decir los estudiantes, la docente y la comunidad con el propósito de mejorar el proceso del desarrollo lógico matemático de los niños y niñas de preescolar a quinto del aula multigrado de la escuela rural Policarpa Salavarrieta sede central.

Se utiliza un enfoque cualitativo, ya que se considera que este enfoque es el más apropiado, porque busca comprender el fenómeno en su contexto natural, sin manipular variables, enfocándose en la interpretación de significados y en la percepción de los participantes, explorando a profundidad las experiencias subjetivas, los comportamientos y las interacciones sociales (Sampieri, 2018, p. 20).

La población materia de esta sistematización estuvo formada por los niños y niñas de la escuela rural dispersa Policarpa Salavarrieta sede central, con modalidad Escuela Nueva donde los niños interactúan en una misma aula estudiantes de transición de 5 años, de segundo grado entre 7 y 8

años, y de quinto de primaria de 10 a 12 años, para un total de 11 estudiantes. Se cuenta con 1 docente que es el encargado de los tres grados, un grupo con familias nucleares en un gran porcentaje y otro muy pequeño por familias ensambladas o reconstruidas.

Como técnicas e instrumentos se emplearon: la observación participante, los diarios de campo, los boletines académicos y la entrevista de satisfacción a los padres de familia, proporcionando evidencia concreta del progreso y los retos enfrentados durante el proceso.

En esta perspectiva, a continuación, se presentan los instrumentos que se utilizaron en el proceso investigativo:

4.1.1. Observación participante

Es una herramienta fundamental en la investigación cualitativa, ya que permite al investigador involucrarse directamente en el contexto estudiado y comprender de manera más profunda las dinámicas sociales, las interacciones y las percepciones de los participantes (Kawulich, 2005). Según Spradley (1980), esta técnica facilita la comprensión del comportamiento humano desde la perspectiva de los propios actores sociales. En el caso del juego como herramienta pedagógica para la enseñanza de las matemáticas, este instrumento es especialmente útil para analizar cómo los niños y niñas interactúan con el material lúdico y cómo el juego influye en su aprendizaje (Martínez, 2007).

Por esta razón se realizaron sesiones de observación directa en el aula de la institución educativa rural Policarpa Salavarrieta sede central con modalidad multigrado, donde la docente documentó las interacciones entre los estudiantes durante actividades cotidianas y juegos dirigidos. Esta técnica ayudó a los niños y niñas participantes a comprender mejor las situaciones matemáticas que se le dificultaban.

Con el propósito de fortalecer el aprendizaje de los niños a través del juego y la exploración, se llevaron a cabo una serie de talleres enfocados en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en diversas áreas del conocimiento.

"Aventura en seis tiradas" permitió a los niños familiarizarse con la numeración del 1 al

6, a través de un dado de cartón ilustrado con cifras y representaciones gráficas, promoviendo el conteo, la relación número-cantidad y la comparación. Con "**Encesta y Aprende**", una adaptación del tradicional juego de la rana, se reforzó conceptos como el valor posicional y la suma, al relacionar la puntuación obtenida con cantidades concretas, lo que involucró a estudiantes desde preescolar hasta quinto grado.

Por su parte, "**Descubre el día girando**" transformó la ruleta en una herramienta para trabajar seriación, secuencias temporales y patrones numéricos a partir del orden de los días de la semana. "**El rally de las letras**" fue resignificado para estimular la clasificación, asociación simbólica y ubicación espacial, mediante el uso de ruedas giratorias que exigían identificar patrones entre formas y colores.

Asimismo, "**Piezas de sabores**", inicialmente centrada en la alimentación saludable, fue adaptada para favorecer la lógica de agrupación, la clasificación por atributos y el conteo, usando rompecabezas que requerían identificar y organizar piezas según criterios matemáticos. Finalmente, "**Vocales Perdidas**" se transformó en un recorrido lógico en el que los niños debían seguir instrucciones, reconocer trayectorias y aplicar nociones espaciales (arriba, abajo, derecha, izquierda), integrando así la orientación espacial al desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

Cada juego, diseñado con un enfoque pedagógico específico, promovió el aprendizaje activo y la participación, convirtiendo el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en una experiencia memorable y significativa para los estudiantes del aula multigrado.

4.1.2. Los diarios de campo

Los diarios de campo son una herramienta cualitativa fundamental en los procesos de sistematización de experiencias (Bonilla y Rodríguez, 2005). Según Martínez (2007), son registros personales, reflexivos y detallados que el docente elabora durante o después de una intervención pedagógica. En ellos se consignan las observaciones, emociones, reacciones, comportamientos de los estudiantes, ajustes realizados en la metodología y todo aquello que permita reconstruir la vivencia educativa de forma integral (Schön, 1998).

En el contexto específico de la experiencia realizada con los seis talleres aplicados en el

aula multigrado, los diarios de campo cumplieron varias funciones clave. Como registro sistemático de cada sesión (por ejemplo: "Aventura en seis tiradas" con el dado, "Encesta y aprende" con la rana, entre otros), se elaboró un diario de campo donde se describió: el objetivo del juego aplicado, la dinámica desarrollada, la participación de los estudiantes según el grado, las reacciones espontáneas (entusiasmo, frustración, cooperación, etc.), el nivel de apropiación de los contenidos lógico-matemáticos y las dificultades o adaptaciones realizadas.

Además, el diario de campo no solo describe lo ocurrido, sino que promueve la reflexión crítica de la docente sobre aspectos fundamentales: qué estrategias funcionaron y cuáles no, cómo se vincula el juego con los aprendizajes esperados, qué ajustes serían necesarios en próximas sesiones y de qué manera el juego favorece (o no) la equidad en el aprendizaje entre los diferentes grados del aula multigrado.

4.1.3. Matriz de reordenamiento de la información (recolección de datos)

Una matriz de reordenamiento de la información es una herramienta metodológica empleada durante el proceso de sistematización de experiencias, cuyo objetivo es organizar, clasificar y reinterpretar la información recolectada (ya sea cualitativa o cuantitativa) en función de los objetivos de análisis definidos (Jara, 2018)

Según Barnechea y Morgan (2010), este tipo de matriz permite al equipo que realiza la sistematización distinguir de manera estructurada los datos relevantes, facilitando el proceso de construcción de la sistematización con sentido. A través de filas y columnas, se categorizan aspectos clave de la experiencia (por ejemplo, actores involucrados, actividades desarrolladas, resultados observados, aprendizajes y desafíos), permitiendo establecer relaciones, identificar patrones y generar hallazgos significativos (Ghiso, 2011).

En el contexto de la recolección de datos, la matriz de reordenamiento actúa como un instrumento de triangulación y síntesis, al integrar los insumos provenientes de diversas fuentes (entrevistas, observaciones, documentos, registros de diarios de campo, etc.), reordenándolos de acuerdo con los ejes analíticos definidos en el diseño metodológico (Bickel y Marsal, 2019).

Las funciones principales de una matriz de reordenamiento, según Martinic (1998) y Palma (2020), son: organizar la información dispersa de manera sistemática; contrastar distintas fuentes y perspectivas; identificar vacíos, contradicciones o coincidencias en la información; facilitar la construcción de interpretaciones analíticas sin perder la conexión con los datos originales; y orientar la redacción del informe final, destacando los hallazgos relevantes y los aprendizajes clave.

4.1.4. Entrevista (reconocimiento de percepciones de las familias)

En el marco del proceso de sistematización de experiencias pedagógicas implementadas en la Institución Educativa Policarpa, se ha considerado esencial incorporar la voz de las familias como actores clave en la dinámica escolar. Particularmente, se ha desarrollado una entrevista orientada al reconocimiento de las percepciones de madres, padres y/o cuidadores respecto al uso del juego como herramienta pedagógica en el contexto del aula multigrado, conformada por estudiantes de los niveles de preescolar, segundo y quinto grado.

Esta entrevista tuvo la intención de identificar cómo las familias comprenden, valoran y experimentan los efectos del juego en el aprendizaje, la convivencia y el desarrollo integral de sus hijos e hijas. El aula multigrado, al integrar distintos niveles de desarrollo y competencias en un mismo espacio educativo, exige estrategias didácticas flexibles, inclusivas y significativas, siendo el juego una de las más potentes y transversales.

A través de esta entrevista, se pretende explorar la percepción de las familias sobre los cambios observados en los niños y niñas en su motivación, autonomía, convivencia y aprendizajes académicos tras la implementación del juego como estrategia pedagógica, identificar el grado de participación familiar en las actividades lúdicas promovidas desde la escuela, y su repercusión en el vínculo familia-escuela, recoger sugerencias, expectativas y valoraciones que puedan enriquecer la sistematización, desde la mirada de quienes acompañan los procesos educativos desde el hogar.

La entrevista se plantea desde una metodología cualitativa, de carácter dialógico, abierta y flexible, en la que se prioriza la escucha activa y el reconocimiento de saberes familiares. Los

resultados obtenidos permitirán triangular la información con las observaciones de la docente y las voces de los estudiantes, dando lugar a una comprensión más amplia y contextualizada del impacto del juego como herramienta pedagógica en entornos multigrados rurales como el de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta.

4.1.5. Matriz categorial (analizar los datos)

La matriz categorial es una herramienta metodológica fundamental en el análisis cualitativo de datos, utilizada para organizar, clasificar e interpretar la información recolectada a través de instrumentos como entrevistas, observaciones y diarios de campo, entre otros. Según Bardin (2006), esta herramienta permite agrupar los datos en categorías temáticas que facilitan la comprensión de fenómenos complejos. Las categorías surgen de un proceso sistemático de codificación, donde se asignan códigos a fragmentos de texto que corresponden a diferentes temas o subtemas. Este proceso es clave para la reducción de datos y para identificar patrones, relaciones y significados en el conjunto de información recolectada.

En el caso de estudio, la matriz categorial permitió estructurar de manera rigurosa las percepciones, prácticas y significados atribuidos al juego por los diferentes actores participantes: estudiantes y familias.

La matriz categorial cumple varias funciones en el proceso de análisis y entre ellas tenemos: organiza la información según categorías temáticas nacientes o definidas previamente, facilitando su lectura y comparación, permite identificar patrones, relaciones y contradicciones en las narrativas y vivencias compartidas por los integrantes de la experiencia, sustenta la interpretación reflexiva de los hallazgos, favoreciendo la comprensión profunda del fenómeno pedagógico sistematizado y contribuye a la elaboración de conclusiones contextualizadas, útiles para retroalimentar la práctica docente y orientar futuras intervenciones.

Para analizar las respuestas y observaciones en el aula multigrado, se construyó una **matriz categorial** mediante la lectura sistemática de las entrevistas y notas de observación, posteriormente se procedió a **codificar** los fragmentos que abordaban temáticas comunes relacionadas con las prácticas pedagógicas de la Escuela Nueva. Este enfoque metodológico, que encuentra sustento en los planteamientos de **Tonucci (2019)** sobre la importancia de escuchar las voces infantiles en los

procesos educativos, y en las contribuciones de **Imbernón (2020)** respecto a la innovación pedagógica en contextos rurales, permitió el agrupamiento sistemático de evidencias.

La matriz construida facilitó la identificación de regularidades y diferencias en las experiencias vividas, así como la interpretación crítica de las dinámicas del aula multigrado, particularmente en lo relacionado con el **juego como estrategia pedagógica**. En este sentido, se consideraron los aportes de **Martín y García (2021)** sobre el juego como mediador del aprendizaje significativo, y las reflexiones de **Rodríguez-Ruiz (2022)** acerca de la implementación de metodologías activas en escuelas rurales multigrado, lo que enriqueció la comprensión de las prácticas observadas y su impacto en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Este análisis permitirá visibilizar el valor pedagógico del juego en un entorno diverso como el aula multigrado, reconociendo tanto sus aportes como los desafíos para su implementación sostenida y contextualizada.

4.1.6. Talleres desarrollados

En este apartado se detallan los seis talleres implementados en la Institución Educativa Rural Policarpa Salavarieta, donde el juego fue la herramienta central para promover el aprendizaje de los estudiantes de preescolar a quinto grado. Los talleres se diseñaron con el objetivo de adaptar las actividades a las características y necesidades de los niños de cada grado, teniendo en cuenta su nivel cognitivo, emocional y académico.


Cada taller incluyó actividades que fomentaban no solo el aprendizaje de contenidos académicos, sino también el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Por ejemplo, en los talleres para preescolares, se implementaron juegos de roles y actividades creativas que estimulaban la imaginación y la cooperación. En segundo a quinto grado, se utilizaron juegos didácticos que ayudaron a reforzar conceptos matemáticos y de lenguaje de una manera divertida y colaborativa.


La estructura de los talleres fue flexible y se ajustó a las características del aula multigrado, permitiendo que los niños de diferentes niveles pudieran trabajar juntos en actividades compartidas. Esta metodología no solo promovió el aprendizaje, sino que también favoreció la inclusión y la colaboración entre estudiantes de distintas edades y niveles académicos.


En total, se implementaron seis talleres en la Institución Educativa Rural Policarpa Salavarieta, los cuales se diseñaron para fomentar el aprendizaje en los estudiantes a través del juego. Los talleres fueron:


1. Aventura en 6 tiras: Juego que integra el uso del dado, el conteo y la asociación número-cantidad.
2. Encesta y Aprende con el Juego del Sapo o Rana: Actividad de motricidad y precisión, enfocada en el reconocimiento numérico.
3. Descubre el Día Girando: Juego de ruleta que fortalece las nociones temporales y la secuenciación.
4. Rally de las Letras: Juego con tarjetas del abecedario, centrado en el reconocimiento de vocales y palabras.
5. Piezas de Sabores: Rompecabezas con imágenes relacionadas con alimentos saludables para el desarrollo de la motricidad fina y hábitos saludables.
6. Las Vocales Perdidas: Actividad sensorial que conecta vocales con objetos y fomenta la conciencia fonológica.

Estos talleres, más allá de aprendizajes disciplinarios, promovieron la convivencia, el respeto por los ritmos de los demás y el desarrollo integral de los niños y niñas. Estas fueron las actividades realizadas a través de diferentes juegos:

TALLER	NOMBRE	OBJETIVO	ACTIVIDADES/MOMENTOS	INDICADORES
1	Aventura en seis tiradas	Familiarización con numeración del 1 al 6 y relación número-cantidad	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad Básica (10 min): Presentación del dado, diálogo sobre números, lanzamiento individual y conteo grupal. - Actividad Práctica (20 min): Juego en ronda con acciones según número (1-salto, 2-aplausos, 3-tocar suelo, 4-abrazar, 5-pasos, 6-dar mano) Competencia de reconocimiento - Actividad de Aplicación (20 min): Conteo y asociación con vasos numerados del 1 al 6 y fichas de colores - Evaluación (10 min): Reflexión grupal: ¿Qué número salió más? ¿Cuál gustó más? ¿Qué acción fue divertida? 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica correctamente los números del 1 al 6 al lanzarse el dado - Relaciona cada número con la cantidad correspondiente de objetos o imágenes - Compara dos cantidades y reconoce cuál es mayor o menor - Explica con sus palabras lo que representa el número obtenido
<p>Evidencia fotografica</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Fuente: Archivo Fotográfico de la Docente Líder de la Experiencia Yaira Luciana Galindo, Emily Sofía Gutiérrez Emily Álzate, Lauren Zamorano García</p>				
2	Encesta y Aprende	Reforzar valor posicional y suma con relación a puntuación	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad Básica (10 min): Presentación del juego de sapo con fichas diferenciadas: naranjas (1-9) para preescolar, rojas (decenas) para 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce el valor de cada número según su posición en el tablero

			<p>segundo, amarillas (centenas) para quinto. Preguntas sobre conteo y valor posicional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividad Práctica (20 min): Organización por equipos y grados. Lanzamiento de fichas al sapo, identificación de números y registro en papel personal - Actividad de Aplicación (20 min): Rondas de lanzamiento. Bonificación especial por encestar en la boca del sapo (10, 100 o 1000 puntos según grado). Suma final de puntajes y operaciones básicas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza sumas sencillas con los puntajes obtenidos en cada intento - Asocia correctamente el número obtenido con su representación visual o cantidad
Evidencia Fotográfica			<p>Fuente: Archivo Fotográfico de la Docente Líder de la Experiencia Yaira Luciana Galindo, Emily Sofía Gutiérrez Emily Álzate, Lauren Zamorano García</p>	
3	Descubre el Día Girando	Trabajar seriación y secuencias temporales con los días de la semana	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad Básica (10 min): Exploración de conocimientos previos sobre días de la semana. Presentación de ruleta con días coloreados. Recitado del poema "Doña Semana" - Actividad Práctica (20 min): Juego "Gira la ruleta y responde". Cada niño gira, dice el día y color, describe actividades que realiza ese día. - Actividad de Aplicación (20 min): 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordena correctamente los días de la semana - Reconoce el día anterior y posterior a uno dado - Usa la ruleta para identificar correctamente el día señalado

			<p>Trabajo grupal ordenando tarjetas de días desordenados. Verificación del orden con la ruleta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación (10 min): Preguntas con estrellas: ¿Qué día viene después del martes? ¿Primer día de la semana? ¿Día favorito? ¿Días sin colegio? 	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona días de la semana con rutinas escolares o cotidianas
Evidencia Fotográfica				<p>Fuente: Archivo Fotográfico de la Docente Líder de la Experiencia Yaira Luciana Galindo, Emily Sofía Gutiérrez Emily Álzate, Lauren Zamorano García</p>
4	El Rally de las Letras	Estimular clasificación, patrones y ubicación espacial	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad Básica (10 min): Presentación del carro con letras en las llantas (mayúsculas y minúsculas). Juego "Encuentra la letra" según nivel. - Actividad Práctica (20 min): Girar selectores de letras minúsculas y mayúsculas para identificar coincidencias. Actividades diferenciadas: preescolar (palabras), segundo (escritura), quinto (oraciones) - Actividad de Aplicación (20 min): Juego por equipos con dados y letras. Integración de números y letras según nivel. Trabajo con patrones y asociaciones simbólicas. - Evaluación (10 min): 	<ul style="list-style-type: none"> - Clasifica correctamente objetos por color, forma o tamaño - Identifica patrones simples - Usa correctamente conceptos espaciales como "encima", "debajo" o "al lado" - Agrupa elementos según un criterio lógico propuesto

			Preguntas sobre uso de mayúsculas/minúsculas y dificultades encontradas.	
			 <p data-bbox="1318 764 1965 789">Fuente: Archivo Fotográfico de la Docente Líder de la Experiencia</p> <p data-bbox="1308 821 1965 927">Participantes Yaira Luciana Galindo, Emily Sofía Gutiérrez, Emily Álzate, Lauren Zamorano García Dilan Felipe Marín Ortiz, Sharith Gimena Maya, Sara Valentina Gutiérrez Velazco, Alejandro Suarez Doncel</p>	
5	Piezas de Sabores	Clasificar, contar y agrupar por atributos matemático	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad Básica (10 min): Conversación sobre alimentación. Presentación de rompecabezas diferenciados por grado (frutas para preescolar, alimentos diversos para otros grados). - Actividad Práctica (20 min): Trabajo grupal armando rompecabezas. Clasificación de alimentos saludables/no saludables. Análisis de frecuencias y beneficios nutricionales - Actividad de Aplicación (15-20 min): Elaboración de ensalada de frutas aplicando secuencias lógicas (pelar, cortar, mezclar). Conteo y medición de porciones - Evaluación: Mímica con tarjetas, comparación nutricional, importancia de la higiene. 	<ul style="list-style-type: none"> - Agrupa alimentos según características comunes (color, tipo, forma) - Cuenta correctamente los elementos dentro de cada grupo - Explica con claridad el criterio que usó para clasificar - Completa el rompecabezas respetando la lógica del agrupamiento

Evidencia fotográfica



Fuente: Archivo Fotográfico de la Docente Líder de la Experiencia

Jeicol Romero Velazco

Participantes
Yaira Luciana Galindo, Emily Sofía Gutiérrez, Emily Izate, Lauren Zamorano García
Dilan Felipe Marín Ortiz, Sharith Gimena Maya, Sara Valentina Gutiérrez Velazco,
Alejandro Suarez Doncel

6

Vocales Perdidas

Desarrollar orientación espacial y seguimiento de trayectorias

- **Actividad Básica (10 min):**

Presentación del laberinto con cintas. Preguntas sobre conocimientos previos del laberinto y observación del recorrido.

- **Actividad Práctica (20 min):**

Colocación de tarjetas de vocales e imágenes conectadas por laberinto de cintas. Recorrido para unir vocal con imagen correspondiente.

- **Actividad de Aplicación (20 min):**

Trabajo por equipos mixtos. Actividades diferenciadas: preescolar (seguir caminos), segundo (generar palabras), quinto (crear oraciones). Desarrollo de orientación espacial y pensamiento secuencial.

- **Evaluación:**

Reflexión grupal sobre experiencia, participación, trabajo en equipo y fluidez según nivel.

- Sigue correctamente trayectorias marcadas en el laberinto
- Usa vocabulario espacial (arriba, abajo, derecha, izquierda) al explicar su recorrido
- Identifica puntos de inicio y final en el recorrido con claridad
- Toma decisiones lógicas para avanzar por el laberinto

Evidencia fotográfica



Fuente: Archivo Fotográfico de la Docente Líder de la Experiencia

Participantes:
Yaira Luciana Galindo, Emily Sofía Gutiérrez, Emily Álzate, Lauren Zamorano García, Jeicol Romero Velazco. Dilan Felipe Marín Ortiz, Sharith Gimena Maya, Sara Valentina Gutiérrez Velazco, Alejandro Suarez Doncel

5. MOMENTO 3. DECONSTRUCCIÓN DE LA EXPERIENCIA

5.1. Categorías establecidas del juego como herramienta pedagógica

Como resultado de la sistematización de la experiencia pedagógica desarrollada, se definieron tres categorías fundamentales, cada una alineada con un objetivo específico y un aspecto esencial del proceso implementado. Estas categorías emergen del análisis reflexivo de la práctica educativa y permiten comprender de manera integral cómo el juego se constituye en una herramienta pedagógica efectiva para el aprendizaje. A continuación, se presentan las categorías identificadas:



Imagen 3: Categorías definidas. Elaboración propia

5.1.1. Categoría 1. El Juego como herramienta pedagógica

El juego, definido como una actividad libre y espontánea que implica disfrute y placer, se constituye como fundamental para el desarrollo integral (físico, cognitivo, emocional y social) del individuo. Esta conceptualización encuentra su respaldo teórico en diversos autores reconocidos:

Lev Vygotsky desarrolló la psicología del juego junto con Elkonin, mostrando la

importancia del juego en el desarrollo infantil y su relación con el aprendizaje, donde el juego no solo es una actividad divertida, sino también una herramienta poderosa para estimular el desarrollo cognitivo. Vygotsky creía que el lenguaje y el pensamiento estaban intrínsecamente ligados y que el lenguaje juega un papel crucial en el desarrollo cognitivo, siendo no solo un medio de comunicación, sino también una herramienta fundamental para el pensamiento.

Durante el juego se establecen compromisos y pactos que fomentan a los niños la capacidad de cumplir y respetar las promesas realizadas a los demás, que son las claves para respetar las normas de la sociedad a la que pertenece. En última instancia, el juego en la infancia tiene un impacto significativo en el aprendizaje, ayudando a los niños a desarrollar habilidades en el pensamiento lógico matemático, en la lectura y escritura además de contribuir en la formación integral de los niños y niñas puesto que aprenden a compartir, resolver conflictos de forma positiva, así como a sentirse seguros y respaldados en su entorno escolar, desarrollando su autoestima y el trabajo en equipo.

Los juegos se clasifican en:

5.1.2. Subcategoría. Tipos de juego

Juego simbólico: Los niños imitan roles y situaciones de la vida real. Es una forma de juego en la que los niños usan su imaginación para representar situaciones, objetos o personajes de manera simbólica, es decir, convierten un objeto o acción en algo distinto de lo que es en la realidad. Este tipo de juego es fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Fomenta la creatividad y la representación de roles sociales (Vygotsky, 1978).

Algunas características del juego simbólico son:

* ***Imitación de la realidad:*** Los niños recrean situaciones de la vida cotidiana, como jugar a ser padres, maestros, doctores o cualquier rol que hayan observado en su entorno.

* ***Uso de objetos simbólicos:*** Los niños transforman objetos en su entorno para darles un nuevo significado. Por ejemplo, una caja puede convertirse en un coche o una escoba en un caballo.

* ***Desarrollo del lenguaje:*** Al jugar a representar roles, los niños practican y amplían su vocabulario, comunicándose con otros niños o consigo mismos mientras juegan.

* **Fomento de la creatividad:** El juego simbólico les permite a los niños inventar historias, personajes y situaciones, lo que impulsa su imaginación.

* **Desarrollo emocional y social:** A través del juego simbólico, los niños procesan emociones, resuelven conflictos internos y practican habilidades sociales al interactuar con otros compañeros.

El juego simbólico es muy común entre los 2 y 7 años, y es esencial para el desarrollo de la capacidad de abstracción y el entendimiento de roles sociales.

5.1.3. Juego de reglas:

Involucra reglas preestablecidas y el respeto de normas (ejemplo: deportes), son actividades lúdicas que tienen un conjunto de normas o instrucciones específicas que los jugadores deben seguir para participar. Estos juegos suelen requerir que los participantes comprendan, respeten y se adapten a las reglas para poder jugar de manera justa y ordenada. Los juegos de reglas son fundamentales para enseñar a los niños habilidades como la cooperación, el respeto por los turnos, la toma de decisiones y el manejo de la frustración.

Algunos ejemplos de juegos de reglas son:

* Juegos de mesa (como el ajedrez, Monopoly, Ludo) son aquellos que se juegan sobre una superficie plana, como un tablero, cartas o fichas, y en los que generalmente participan varios jugadores. Son una forma excelente de entretenimiento y desarrollo de pensamiento lógico, ya que requieren que los participantes tomen decisiones estratégicas y trabajen en equipo o compitan de manera saludable

* Juegos de cartas (como Uno, Solitario) Son una forma de adquirir capacidades como la toma de decisiones, la estrategia, el cálculo y la memoria. Se encuentran flexibles y pueden jugarse en cualquier lugar, además de brindar oportunidades para el desarrollo social y cognitivo. A continuación, encontrará algunos juegos de cartas adecuados para niños de cuarto grado.

* **Juego cooperativo:** Se juega en equipo y requiere cooperación para alcanzar un objetivo

común están concebidos para que los jugadores trabajen de manera conjunta hacia un objetivo común, en lugar de competir entre ellos. Estos juegos fomentan las aptitudes sociales, la comunicación y el trabajo en equipo, y son de gran ayuda para establecer un sentido de comunidad y colaboración entre los niños.

* Juego de construcción: Implica crear y construir (con bloques, piezas, etc.). Promueven la creatividad, la resolución de dificultades y las aptitudes espaciales en los niños. Estos juegos posibilitan a los niños experimentar con diversas formas y estructuras, fomentando su comprensión lógica y aptitudes motrices sólidas. Potencia el pensamiento lógico y espacial (Piaget, 1952).

* Juego motor: Desarrollo de habilidades físicas y coordinación. Se trata de actividades destinadas a fomentar y mejorar las aptitudes físicas y motoras de los niños. Estos juegos representan acciones corporales que contribuyen a consolidar la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la agilidad y la resistencia. Los juegos motores son fundamentales para el bienestar físico y pueden incluir una amplia gama de actividades que posibilitan a los niños explorar y mejorar sus habilidades físicas.

* Los Juegos Cooperativos: Son los juegos en los que los participantes trabajan en equipo para lograr una meta en común, en la que el logro o el fracaso se comparten.

Algunos de estos juegos son:

* No Dejar caer la Pelota: Por equipos o por parejas los niños y niñas deben llevar una pelota de un lugar a otro sin dejarla caer, para poder ganar deben trabajar juntos en la forma de cómo lograrlo.

* Fútbol: Deporte en el que todos los integrantes del equipo deben trabajar juntos para lograr evitar que le hagan goles y al mismo tiempo poder hacerlos, se deben seguir reglas generales del juego y las internas del equipo.

5.1.3. Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget

La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget constituye uno de los pilares fundamentales para investigar el juego en la educación, al sostener que esta actividad resulta esencial para el desarrollo de la inteligencia y la construcción del conocimiento infantil. Durante la etapa preoperacional (entre los 2 y 7 años), característica del nivel preescolar, el juego simbólico adquiere especial relevancia como mecanismo de aprendizaje.

A través de esta actividad lúdica, los infantes no solo exploran activamente su entorno, sino que experimentan diversos roles sociales e interiorizan progresivamente las normas de convivencia, tales como compartir y respetar turnos. Como señala Piaget (1962, p.96), "el juego proporciona una forma segura para que los niños asimilen nuevas experiencias sociales y cognitivas, contribuyendo a su adaptación social", evidenciando así su función mediadora en los procesos de socialización y desarrollo integral.

5.1.4. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky también proporciona un marco teórico importante para comprender el valor del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje, Vygotsky introduce el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que sugiere que los niños aprenden mejor cuando interactúan con otros, tanto adultos como compañeros, en actividades que van más allá de sus capacidades actuales. El juego guiado o colaborativo permite que los niños desarrollen habilidades sociales al practicar la cooperación y la resolución de problemas en situaciones simuladas (Vygotsky, 1978).

Montessori no promovía el juego simbólico sin propósito, sino el juego con propósito, a través de materiales didácticos diseñados específicamente para fomentar la autonomía, la concentración y el aprendizaje activo. Según Montessori, "el juego es el trabajo del niño, Es su forma de expresarse, de investigar, de crear y de comprender el mundo que le rodea" (Montessori, 1967, p. 199).

Por esta razón, con el objetivo de fortalecer aprendizajes clave en las áreas de pensamiento lógico-matemático, la docente realizó una serie de adaptaciones en cada uno de los juegos.

En el primer juego el objetivo era Desarrollar el pensamiento lógico-matemático mediante el juego con el dado y para lograrlo la maestra realizó una serie de adaptaciones tales como:

Utilizó un dado de tamaño grande, con puntos de colores llamativos, para facilitar su visualización y manipulación por parte de los niños. Se colocaron vasos con los números del 1 al 6 junto al dado, permitiendo que los niños asocien los puntos con el número escrito, reforzando el reconocimiento numérico.

La maestra proporcionó fichas, para que los niños pudieran contar físicamente la cantidad

indicada en el dado, ayudando a los que aún no dominan el conteo mental

Como resultado los niños y niñas disfrutaron de la actividad y lo expresaron de varias formas:

¡Profe yo quiero ver que me sale!

Tiraban y cuando caía el dado decían es el 5, y contaban los animalitos que trae el dado al pie del número.

¡Me volvió a salir el mismo 5, yo quiero otro ¡

¡Yo sé más los números, que mis compañeros!

El apoyo de la docente estuvo presente en todo momento:

“Muy bien, contaste hasta cuatro. Ahora.”

“Busca el vaso con el número, cuenta las fichas y deposítalas dentro del vaso”

“Recuerda esperar tu turno, ya casi te toca.”

“¿Cuántos puntos hay en el dado? ¿Quién me ayuda a decirlo?”

“Vamos a contar despacito todos juntos.”

El apoyo de la docente estuvo

“¡Excelente! ¿Quién quiere lanzar ahora?”(NI)

5.2. Categoría 2. Pensamiento matemático

1.1. Categoría 2. Pensamiento matemático

Para Piaget (1970), el pensamiento lógico-matemático se construye a partir de la acción del sujeto sobre los objetos y se desarrolla mediante la interacción con el entorno, permitiendo la formación de estructuras mentales que facilitan el razonamiento abstracto y la resolución de problemas.

Igualmente, para Díaz Barriga y Hernández Rojas (2010), el pensamiento lógico-matemático se

refiere a la capacidad de utilizar el razonamiento para identificar patrones, establecer relaciones y formular soluciones. El pensamiento lógico-matemático es una habilidad cognitiva que le permite al ser humano resolver problemas mediante el razonamiento, la abstracción, la deducción y la comprensión de relaciones numéricas, espaciales y secuenciales. Este tipo de pensamiento no se limita al entorno escolar, sino que es esencial para la vida cotidiana y el desarrollo del pensamiento crítico.

Como referente tenemos los Estándares Básicos de Competencias matemáticas para preescolar y primaria establecidos por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, los cuales definen los conocimientos y habilidades que los niños y niñas deben desarrollar en cada nivel educativo y sirven como referente para la enseñanza y evaluación del aprendizaje.

En el contexto del aula multigrado, estos estándares adquieren una dinámica particular, ya que en un mismo espacio educativo convergen estudiantes de diferentes niveles (preescolar, segundo y quinto grado), lo que implica que el docente debe adaptar y articular los estándares correspondientes a cada grado de manera simultánea. Esta situación genera tanto desafíos como oportunidades: por un lado, los estudiantes de niveles superiores pueden reforzar sus aprendizajes al apoyar a los más pequeños, promoviendo el aprendizaje colaborativo y la consolidación de conceptos; por otro lado, los estudiantes de niveles iniciales pueden exponerse a conceptos más avanzados de manera natural, lo que puede estimular su desarrollo cognitivo. En este contexto, el pensamiento matemático se desarrolla de manera más integral y contextualizada, requiriendo estrategias pedagógicas flexibles que permitan atender la diversidad de niveles y potenciar las interacciones entre pares de diferentes edades.

Estándares Básicos de Competencias Matemáticas

Objetivos Principales

Promover el pensamiento lógico desde la primera infancia

Desarrollar habilidades de resolución de problemas

Establecer bases sólidas para el aprendizaje matemático

Proporcionar referentes para la enseñanza y evaluación

Números y Operaciones

Desarrollo de la comprensión numérica y habilidades de cálculo fundamentales para el pensamiento matemático.

Habilidades Clave:

Reconocimiento y escritura de números

Comprensión del valor posicional

Operaciones básicas (suma, resta, multiplicación, división)

Resolución de problemas aritméticos

Estimación y cálculo mental

Geometría y Medición

Exploración del espacio, formas geométricas y desarrollo de conceptos de medición en el entorno cotidiano.

Habilidades Clave:

Identificación de formas geométricas básicas

Comprensión de conceptos espaciales

Uso de unidades de medida (longitud, peso, tiempo)

Comparación y ordenamiento de objetos

Orientación espacial y ubicación

Propósito: Estos estándares sirven como referente nacional para garantizar una educación matemática de calidad, promoviendo el desarrollo integral del estudiante y preparándolo para enfrentar desafíos académicos y cotidianos con herramientas matemáticas sólidas.

5.3. Categoría 3: El Juego en el Aula Multigrado

El juego en el aula multigrado se configura como una estrategia pedagógica fundamental que trasciende las barreras de edad y nivel académico, permitiendo la construcción de conocimiento a través de la interacción heterogénea entre estudiantes. Siguiendo los planteamientos de Vygotsky, quien sostiene que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás y es una actividad social que permite desarrollar habilidades sociales y emocionales como la cooperación, la empatía y la comunicación, esta metodología aprovecha la diversidad como fortaleza en contextos multigrado. Para Piaget, el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación, lo que resulta especialmente valioso en aulas donde convergen diferentes estadios de desarrollo cognitivo. En este contexto, el docente actúa como mediador y facilitador, diseñando experiencias lúdicas que pueden ramificarse en múltiples niveles de complejidad, permitiendo que un mismo juego atienda simultáneamente objetivos curriculares diferenciados. La flexibilidad inherente del juego se alinea perfectamente con la naturaleza dinámica del aula multigrado, creando un ambiente donde el aprendizaje emerge naturalmente de la colaboración intergeneracional y donde las diferencias individuales se convierten en oportunidades de enriquecimiento mutuo, fortaleciendo tanto las competencias académicas como las habilidades sociales y emocionales de todos los participantes.

5.3.1. Características en el Aula Multigrado

Los ambientes multigrados presentan características como la diversidad de edades y niveles de conocimiento, la necesidad de metodologías flexibles, y el uso de recursos didácticos adaptados para atender las diferencias individuales (Álvarez, 2010).

Para desarrollar esta sistematización de forma sólida sobre el juego como herramienta pedagógica, es fundamental contar con una base teórica que sustente el impacto del juego en el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños y niñas. A continuación, se presentan los principales fundamentos teóricos y pedagógicos que respaldan este estudio

6. MOMENTO 4. LOS PUNTOS DE LLEGADA

Este momento de la sistematización se enfoca en analizar los resultados y aprendizajes obtenidos a partir de la implementación del juego como herramienta pedagógica en el aula multigrado. Aquí se presentan las evidencias del impacto que tuvo esta estrategia en el desarrollo del pensamiento matemático de los estudiantes de preescolar, segundo y quinto grado, así como en la convivencia escolar y el aprendizaje colaborativo. A través de las voces de los diferentes actores educativos —docente, estudiantes y familias— se da cuenta de los logros alcanzados y se reflexiona sobre cómo el juego logró transformar las dinámicas de enseñanza y aprendizaje en este contexto educativo particular.

Tal como lo enfatiza John Dewey (1938), el aprendizaje cobra sentido cuando se basa en la experiencia activa del estudiante. En este contexto, el juego se convierte en una herramienta poderosa para facilitar no solo el desarrollo de habilidades cognitivas, sino también la interacción social y la convivencia. Dewey sostenía que jugar es una forma de explorar el mundo, resolver problemas en colectivo y fortalecer los lazos sociales dentro del aula.

El diseño de las actividades integró contenidos de distintas áreas del conocimiento —como numeración, días de la semana, mediante dinámicas que aprovecharon el interés natural de los niños y niñas por jugar. Esta propuesta buscó responder a las características de las aulas multigrado. En este tipo de contextos, como lo afirma Tedesco (2006, p.87), “la enseñanza multigrado puede ser una oportunidad para innovar metodológicamente si se aprovechan las relaciones horizontales entre estudiantes”.

De este modo, el juego permitió articular de manera transversal los contenidos del currículo, brindando oportunidades para que los niños y las niñas mayores asumieran roles de liderazgo y apoyo hacia sus compañeros menores. Así se favoreció el aprendizaje entre pares y la construcción de saberes de manera colaborativa.

Durante el desarrollo de los talleres, se evidenció una alta participación por parte de los estudiantes, quienes se apropiaron de las dinámicas con entusiasmo. Esta atmósfera cooperativa permitió construir colectivamente las normas del juego, lo cual favoreció la convivencia escolar. Tonucci (2012) señala que los juegos colectivos estimulan el sentido de pertenencia y la responsabilidad.

El uso del juego como herramienta pedagógica resultó ser una estrategia clave para favorecer el aprendizaje significativo en el aula, especialmente en un contexto multigrado. Tal como lo plantea Dewey (1938), cuando los niños y niñas aprenden desde la experiencia activa, el conocimiento se vuelve más auténtico y duradero. En este sentido, el juego no solo despertó el interés de los estudiantes, sino que generó espacios en los que el saber circuló de forma dinámica y participativa. La docente observó que “cuando juegan, todos quieren participar, incluso los más tímidos se animan”, lo que evidencia el potencial del juego para incluir a todos los estudiantes en la actividad escolar. Esta percepción también fue compartida por las familias, como lo expresó una madre al señalar que su hija “llega contenta y juega en casa como si fuera la seño”. Los propios niños pusieron en palabras su vivencia: “yo aprendí jugando con las cartas de los días, ahora sé qué día es hoy y mañana”, dijo un niño de 6 años, reflejando cómo el contenido se integró de manera natural a través de lo lúdico.

Desde el plano del pensamiento matemático, el juego funcionó como un espacio para abordar nociones complejas desde lo concreto y lo cotidiano. Al estar mediado por el interés y el placer del juego, los aprendizajes relacionados con la numeración, las secuencias y las operaciones básicas se volvieron accesibles y significativos para todos los estudiantes. Un niño expresó que “contamos los pasos del juego, si pasas tres lugares, estás más cerca del final”, lo que evidencia cómo comprendía la noción de cantidad y avance a partir de la dinámica del juego. La docente destacó que “los niños más grandes ayudaron a los más pequeños a resolver sumas y restas dentro del juego”, lo que no solo favoreció el desarrollo de habilidades matemáticas, sino también el aprendizaje entre pares. Este proceso también fue valorado por las familias: “mi hijo me dijo que contar ahora es fácil porque lo hizo muchas veces en el juego”, compartió una madre, resaltando

cómo el aprendizaje traspasó las fronteras del aula.

El contexto multigrado no fue visto como un obstáculo, sino como una oportunidad para fomentar vínculos horizontales y experiencias colaborativas. Tal como sostiene Tedesco (2006) este tipo de aulas permite innovar metodológicamente si se aprovecha la diversidad como recurso. En este caso, el juego actuó como puente entre los diferentes niveles, generando instancias de acompañamiento y construcción colectiva. “Yo le expliqué a mi amigo cómo contar en el juego, y después jugamos juntos”, relató un niño de cuarto grado, dejando en evidencia que los roles de enseñanza y aprendizaje fueron compartidos. La docente resaltó que los mayores asumieron un rol de guía “con cariño y paciencia”, mientras que una madre señaló que su hija “se siente más segura porque la ayudan, pero también ella enseña cuando sabe algo”. Esta reciprocidad fortaleció los lazos entre los estudiantes y consolidó un clima de convivencia positivo, donde el juego se volvió un lenguaje común que unió distintas edades y niveles de desarrollo.

En conjunto, los relatos y observaciones recogidos muestran cómo el juego permitió integrar contenidos curriculares, promover el pensamiento matemático y potenciar las características propias del aula multigrado, ofreciendo un entorno de aprendizaje rico, participativo y profundamente humano.

El rol del docente en este proceso fue el de un guía que crea, observa y adapta situaciones de aprendizaje lúdico con intención pedagógica. Como lo sugiere Freire (1997), “el maestro que juega con sus alumnos no pierde autoridad, sino que gana legitimidad al compartir un espacio de aprendizaje horizontal”. Las intervenciones de la docente durante el juego reflejan este El rol del docente en este proceso fue el de un guía que crea, observa y adapta situaciones de aprendizaje lúdico con intención pedagógica. Lejos de posicionarse como figura autoritaria, su intervención estuvo marcada por una actitud dialógica y cercana, en sintonía con el planteo de Freire (1997. P,142), quien sostiene que *“el maestro que juega con sus alumnos no pierde autoridad, sino que gana legitimidad al compartir un espacio de aprendizaje horizontal”*. Las intervenciones de la docente durante el juego reflejan este acompañamiento sensible y formativo, ya que orientó activamente la

actividad, modelando conductas de conteo, atención, turnos y trabajo colectivo.

Por ejemplo, cuando la docente señala:

“Muy bien, contaste hasta cuatro. Ahora busca el vaso con el número, cuenta las fichas y deposítalas” (D1), se evidencia una intervención que refuerza el reconocimiento numérico y promueve la correspondencia uno a uno a través de la manipulación concreta. Al decir:

“Recuerda esperar tu turno, ya casi te toca” (D1), la docente introduce una noción de regulación emocional y de convivencia, esencial en entornos multigrado. Finalmente, con:

“Vamos a contar despacito todos juntos” (D1) y *“¿Cuántos puntos hay en el dado? ¿Quién me ayuda a decirlo?”* (D1), se propicia la construcción colectiva del conocimiento, invitando a la observación compartida, el conteo oral y la participación activa.

Los estudiantes, por su parte, manifestaron con entusiasmo sus avances en el pensamiento lógico-matemático durante las actividades lúdicas. En el primer ciclo, emergieron expresiones espontáneas que revelan apropiación de conceptos iniciales:

“¡Profe, yo quiero ver qué me sale!”, *“¡Me volvió a salir el mismo cinco, yo quiero otro!”*, *“Mira profe, es el número cinco como mi edad”*, *“¡Uno, dos, tres... ya conté!”* (E1). Estas intervenciones reflejan una asociación natural entre el juego, el conteo y la identificación numérica.

En segundo grado, se observan construcciones más avanzadas:

“¡Me tocó el 60! Eso es seis veces diez”, *“¡Yo ya aprendí que 50 es cinco decenas!”*, *“Yo sé contar de diez en diez: 10, 20, 30...”*, *“Voy a tirar otra vez, quiero llegar al 90”* (E1).

Aquí los estudiantes demuestran comprensión del sistema decimal y aplican razonamientos multiplicativos de manera espontánea dentro del juego.

En quinto grado, el nivel de abstracción se incrementa y aparecen formas más elaboradas de descomposición y cálculo mental:

“Mira, 300 son tres centenas”, *“Si tengo 400 y le sumo 200, me da 600”*, *“Lo voy a descomponer: 800 es 8 centenas, 0 decenas, 0 unidades”*, *“¡900! Ese es el número más alto que me ha salido”*

(E1). Estas verbalizaciones dan cuenta de una internalización progresiva del valor posicional y las relaciones numéricas propias del pensamiento matemático.

Finalmente, las voces de las familias complementan este panorama desde una mirada externa, pero atenta al impacto de la propuesta pedagógica en los niños y niñas. Comentarios como:

“Mi hijo ahora cuenta todo lo que ve, hasta los escalones cuando sube”,

“Jugamos a la escuela en casa, y ella hace que tira el dado y cuenta los pasos como en el juego”,

“Antes decía que no le gustaban los números, ahora los busca en todos lados”

(E1, comunicación personal, 3 de mayo de 2025), revelan cómo los aprendizajes emergidos en el aula se trasladan al ámbito familiar, generando nuevas formas de vinculación entre el conocimiento escolar y la vida cotidiana. Este eco del aprendizaje en el hogar indica no solo comprensión, sino también disfrute y apropiación genuina.

En conjunto, se observa cómo el rol docente, el entorno lúdico y la participación activa de los estudiantes y familias conformaron un entramado pedagógico fértil para el desarrollo del pensamiento matemático, la convivencia y el placer por aprender.

Estas expresiones dan cuenta no solo del contenido aprendido, sino también de la motivación y sentido que los niños y niñas encontraron en las actividades, se evidencia cómo el juego, lejos de ser una actividad secundaria, constituye una estrategia pedagógica central que potencia el aprendizaje activo, significativo y colaborativo, especialmente en contextos rurales multigrado. El juego no solo permite enseñar contenidos curriculares, sino que también crea un ambiente donde los niños y niñas se sienten valorados, escuchados y protagonistas de su propio aprendizaje.

Categoría: Construcción del pensamiento matemático a través del juego

El desarrollo del pensamiento matemático en el aula a través del juego evidenció una construcción significativa del conocimiento desde edades tempranas. Tal como afirma Piaget (1969), el pensamiento lógico se construye a partir de la acción, y en la infancia, el juego representa la vía privilegiada para actuar sobre el mundo. Esta experiencia permitió a los estudiantes manipular objetos concretos, relacionar cantidades y poner en palabras sus ideas numéricas, promoviendo la comprensión de conceptos abstractos desde lo cotidiano.

En el nivel inicial, las dinámicas se centraron en el reconocimiento de números del 1 al 10. La secuencia fue cuidadosamente pensada para estimular habilidades básicas como la identificación visual de números, la secuenciación y la relación número-cantidad. La docente brindó apoyo verbal constante, reforzando el conteo con canciones y gestos, mientras se usaban materiales visuales llamativos y fichas livianas para mantener el interés.

Durante el juego del sapo —una propuesta con fuerte carga lúdica— surgieron expresiones espontáneas que reflejan cómo los niños internalizaban estos conceptos:

“¡Me salió el ocho! Voy a contar ocho saltos”, “Mira profe, es el número cinco como mi edad”,

“Yo quiero que me salga el diez porque es el más grande” (E1, comunicación personal, 3 de mayo de 2025).

Estas verbalizaciones muestran cómo, mediante el juego, los estudiantes no solo reconocen números, sino que los relacionan con su experiencia personal y su cuerpo, lo cual fortalece su apropiación del conocimiento. Como sostiene Kamii (2002), cuando los niños crean significado propio en torno al número, desarrollan una comprensión más profunda y duradera.

En segundo grado, la secuencia se amplió al trabajo con decenas (10 a 90), reforzando el conteo de 10 en 10 como preparación. Las tapas marcadas con decenas en color rojo facilitaron la diferenciación y estimularon la atención. Las intervenciones de los niños evidenciaron cómo el juego fortaleció la estructuración decimal:

“¡Me tocó el 60! Eso es seis veces diez”,

“Yo ya aprendí que 50 es cinco decenas”,

“Si sumo 30 más 10 me da 40, ¿verdad profe?” (E1).

Estas expresiones espontáneas muestran la capacidad de los niños para aplicar operaciones mentales simples, construir equivalencias y verbalizar sus estrategias, lo cual coincide con lo que sostiene Bruner (1997), quien defiende la importancia de pasar de la manipulación concreta a la representación simbólica como parte del desarrollo cognitivo.

En el caso de quinto grado, el desafío se elevó hacia las centenas (100 a 900), y el juego incorporó una dimensión más reflexiva. Los estudiantes no solo debían leer los números, sino también resolver operaciones escritas, descomponer cantidades y justificar procedimientos. El juego mantuvo su carácter lúdico, pero se enriqueció con actividades de razonamiento más complejas:

“Si tengo 400 y le sumo 200, me da 600”,

“Lo voy a descomponer: 800 es 8 centenas, 0 decenas, 0 unidades”,

“Me gusta este juego, pero con multiplicaciones sería más difícil” (E1).

Estas producciones orales muestran una comprensión más profunda del valor posicional y la capacidad de transferir conocimientos a nuevas situaciones, como señala Vergnaud, 1990), quien define el concepto de “situaciones a didácticas” como aquellas en las que el estudiante aprende a través del desafío, sin necesidad de una instrucción directa.

La participación familiar también reveló un eco del aprendizaje más allá del aula. Algunas familias comentaron que los niños replicaban las dinámicas en casa, o mostraban mayor seguridad con los números:

“Mi hija juega con los números del sapo, y ahora cuenta los escalones cuando sube”, “Antes no quería jugar con números, ahora los busca y los nombra en todas partes” (F1,

comunicación personal, 3 de mayo de 2025). Estas observaciones refuerzan la idea de que el juego no solo potencia el desarrollo cognitivo, sino también el vínculo positivo con el aprendizaje.

En síntesis, el juego permitió a los niños de distintos niveles transitar una secuencia didáctica rica, significativa y progresiva, en la que el pensamiento matemático se construyó desde la acción, la palabra, la cooperación y el disfrute

Reflexión general: El juego como herramienta pedagógica transformadora

La experiencia sistemática del juego como herramienta pedagógica demostró ser un recurso transformador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. Al incluirlo en las dimensiones cognitivas, emocionales, sociales y culturales del contexto educativo rural, su impacto se evidencia desde cuatro grandes ámbitos:

Ámbito educativo:

El juego se fortalece como un medio que beneficia el desarrollo integral de los niños y niñas, promoviendo aprendizajes significativos mediante el compromiso activo, la exploración y la motivación propia. Al estar basado en la curiosidad y el placer de descubrir, permite abordar

contenidos matemáticos de manera contextualizada, facilitando la comprensión profunda y prolongada.

Ámbito pedagógico:

El juego representa una forma excepcional para fomentar prácticas centradas en los niños y las niñas, respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje. Se convierte en un puente entre el mundo simbólico y el pensamiento abstracto, favoreciendo la construcción del conocimiento a través de experiencias lúdicas que integran la imaginación, el cuerpo y la interacción social.

Ámbito didáctico:

El juego como herramienta pedagógica permite elaborar estrategias creativas e innovadoras para desarrollar en los niños y niñas competencias en razonamiento matemático. Las dinámicas de juego, cuando se planifican con intención pedagógica, permiten incorporar progresivamente nociones como la lógica, la numeración o la resolución de problemas, adaptándose a distintos niveles de complejidad y diversidad.

Ámbito sociocultural

El juego actúa como un instrumento cultural que fortalece el vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad. Propicia espacios de encuentro intergeneracional, promueve la igualdad en el acceso al conocimiento y estimula la participación activa de toda la comunidad educativa. El juego colectivo desarrolla habilidades de convivencia, diálogo y cooperación, aspectos esenciales para la formación ciudadana.

7. Conclusiones

La presente investigación sobre el juego como estrategia didáctica transformadora en el contexto del aula multigrado ha permitido establecer hallazgos significativos que contribuyen al campo de la pedagogía y la educación rural. A través del análisis sistemático de la experiencia desarrollada, se pueden formular las siguientes conclusiones fundamentales que sustentan la efectividad de esta propuesta pedagógica.

En primer lugar, se ha evidenciado que el juego se constituye como una herramienta pedagógica integral de gran efectividad para la atención de la diversidad en el aula multigrado. La implementación sistemática de estrategias lúdicas demostró su capacidad para integrar contenidos de distintos niveles educativos y áreas del conocimiento, generando un ambiente propicio para el desarrollo de la motivación intrínseca, la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes. Esta integración curricular a través del juego representa un aporte significativo para superar la fragmentación tradicional del conocimiento en contextos multigrado.

La investigación también reveló una transformación sustancial en el rol docente como resultado de la implementación de estrategias lúdicas. El educador experimentó una transición desde su función tradicional de transmisor de conocimientos hacia un rol más dinámico y contextualizado como mediador de experiencias lúdicas. Esta transformación implicó el desarrollo de competencias para adaptar las actividades al contexto rural específico y a las necesidades particulares de cada grupo etario, fortaleciendo así la práctica pedagógica y la profesionalización docente en contextos rurales. Un hallazgo particularmente relevante fue el fortalecimiento del protagonismo estudiantil y la participación activa que generó la implementación del juego como estrategia didáctica. Las dinámicas lúdicas propiciaron espacios genuinos de participación donde los niños y niñas asumieron roles protagónicos en su proceso de aprendizaje. Este protagonismo se manifestó en el desarrollo de habilidades para el trabajo colaborativo, la resolución constructiva de conflictos y la toma de decisiones democráticas en comunidad, competencias fundamentales para la formación ciudadana.

La investigación demostró además que el juego facilitó significativamente la articulación de saberes entre diferentes grados educativos y promovió la inclusión efectiva de estudiantes con diversos ritmos de aprendizaje. Este hallazgo es particularmente valioso, ya que evidencia cómo la estrategia lúdica permitió valorizar la heterogeneidad del aula multigrado como una oportunidad pedagógica enriquecedora, superando la perspectiva tradicional que considera la diversidad como un obstáculo para el aprendizaje.

En términos de evaluación educativa, se constató el valor excepcional del juego como medio para desarrollar procesos de evaluación continua y formativa. Las actividades lúdicas proporcionaron oportunidades naturales para observar los avances de los estudiantes, identificar necesidades específicas de aprendizaje y retroalimentar el proceso educativo de manera permanente. Esta integración orgánica de la evaluación en las dinámicas escolares representa un avance significativo hacia modelos evaluativos más humanizados y efectivos.

El juego como estrategia pedagógica tuvo un impacto importante en las familias pues muchas de ellas siempre vieron las matemáticas como un área difícil o inalcanzable y el juego transformó esta percepción, al mostrarles que los conceptos matemáticos pueden aprenderse de forma natural, divertida y significativa lo que disminuye la ansiedad y aumenta la valoración de las matemáticas.

Pues cuando el juego pedagógico es llevado hasta el hogar, mejora la comunicación entre padres e hijos, las madres relataron como los niños comenzaron a crear sus propios juegos con materiales reciclados en casa para enseñarles a los más pequeños, generando así espacios de aprendizaje compartido.

Finalmente, la investigación evidenció que las dinámicas lúdicas contribuyeron sustancialmente al fortalecimiento del clima escolar y las relaciones interpersonales en el contexto educativo. La implementación sistemática de estrategias basadas en el juego consolidó los lazos afectivos entre los estudiantes, promovió el respeto por las diferencias individuales y mejoró significativamente el ambiente escolar. Estos elementos constituyen fundamentos esenciales para la construcción de una escuela más humana, inclusiva y coherente con los principios de una educación integral.

En síntesis, la investigación realizada confirma que el juego como estrategia didáctica transformadora representa una propuesta pedagógica viable, efectiva y pertinente para el contexto

del aula multigrado rural. Los hallazgos obtenidos contribuyen al desarrollo del conocimiento pedagógico y ofrecen alternativas concretas para mejorar la calidad educativa en contextos rurales, donde la diversidad y la inclusión constituyen desafíos y oportunidades permanentes para la práctica educativa contemporánea.

8. Recomendaciones

Previo a la formulación de las recomendaciones derivadas de la presente investigación, resulta fundamental contextualizar la realidad específica de las escuelas rurales dispersas, contexto en el cual se desarrolló la sistematización de experiencias que sustenta este trabajo de grado.

El juego como herramienta pedagógica en el aula multigrado rural ha demostrado, a través de su capacidad pedagógica transformadora, consolidarse como una estrategia didáctica integral altamente efectiva para promover aprendizajes significativos en aulas multigrado, particularmente en contextos de ruralidad dispersa. Este enfoque lúdico no solamente favorece el desarrollo de competencias fundamentales en lectura, escritura y matemáticas, sino que también responde de manera pertinente y eficaz a los desafíos estructurales y contextuales que caracterizan a las escuelas rurales de difícil acceso.

La implementación del juego como estrategia didáctica permite una flexibilización curricular del conocimiento, adecuándose apropiadamente a la pluralidad de edades, niveles académicos y ritmos de aprendizaje que coexisten en el aula multigrado. A través de actividades lúdicas diversificadas como juegos de palabras, dinámicas de conteo y resolución colaborativa de problemas, se logra crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo que responde a las necesidades específicas de cada estudiante.

Con base en los hallazgos obtenidos en la investigación y considerando las particularidades del contexto rural multigrado, se formulan las siguientes recomendaciones dirigidas a diferentes actores del sistema educativo. En primer lugar, se recomienda a las instituciones educativas rurales incorporar de manera sistemática el juego como estrategia didáctica central en el proyecto educativo institucional, desarrollando un plan de implementación gradual que considere las características específicas del contexto rural y las necesidades de la comunidad educativa. Es fundamental

establecer espacios físicos y tiempos pedagógicos dedicados exclusivamente a actividades lúdicas integradas al currículo, creando ambientes propicios para el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas.

Para los docentes de aula multigrado, se sugiere desarrollar competencias específicas en el diseño y facilitación de actividades lúdicas diferenciadas según los niveles educativos presentes en el aula. Es recomendable crear un banco de recursos didácticos basados en juegos que puedan ser adaptados a diferentes contenidos curriculares y que aprovechen los recursos locales disponibles en el contexto rural, fortaleciendo así la pertinencia cultural y contextual de las prácticas pedagógicas. En cuanto a las secretarías de educación, se recomienda implementar programas de formación docente especializada en estrategias lúdicas para aulas multigrado, proporcionando acompañamiento técnico y pedagógico continuo a los educadores rurales. Es fundamental desarrollar políticas educativas que reconozcan y valoren las particularidades de la educación rural multigrado, asignando recursos específicos para el fortalecimiento de estas modalidades educativas y promoviendo el intercambio de experiencias exitosas entre instituciones similares.

Para las facultades de educación, se sugiere incluir en los programas de formación inicial docente módulos específicos sobre pedagogía lúdica y manejo de aulas multigrado, preparando a los futuros educadores para enfrentar los desafíos de la educación rural. Es recomendable establecer convenios con instituciones rurales para que los estudiantes de licenciatura realicen sus prácticas pedagógicas en estos contextos, desarrollando competencias específicas para el trabajo en ruralidad dispersa. Finalmente, para futuras investigaciones, se recomienda desarrollar estudios longitudinales que evalúen el impacto a largo plazo de las estrategias lúdicas en el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes rurales. Es fundamental investigar sobre la adaptación de tecnologías digitales al enfoque lúdico en contextos rurales con limitaciones de conectividad, así como profundizar en el análisis de las particularidades culturales y sociales que influyen en la efectividad de las estrategias lúdicas en diferentes contextos rurales colombianos

ANEXOS – OneDrive

- Anexo 1 Autorización consentimiento informado padres de familia y estudiantes
- Anexo 2 Formato de entrevista
- Anexo 3 Planeaciones de intervención experiencia pedagógica
- Anexo 4 Diarios de Campo
- Anexo 5 Transcripción de entrevistas
- Anexo 6 Matriz categorial
- Anexo 7. Matriz de reordenamiento de la información

Acceso link: <https://drive.google.com/drive/folders/1UMpOydlxjQ111Mg7FWGsQO0Kb1lXuZiL>

Referencias

- Álvarez, C. (2010). *Educación multigrado y estrategias de enseñanza*. Editorial Académica.
- Barnechea, M. M., & Morgan, M. L. (2010). La sistematización de experiencias: producción de conocimientos desde y para la práctica. *Tendencias & Retos*, 15, 97-107.
- Bickel, A., & Marsal, D. (2019). Sistematización de experiencias: una metodología para evaluar intervenciones de desarrollo. *Iberoamericana*, 19(2), 29-47.
- Bonilla, E., & Rodríguez, P. (2005). *Más allá del dilema de los métodos*. Norma.
- Bruner, J. (1966). *Hacia una teoría del aprendizaje*. Harvard University Press.
- Cañedo, R., & Figueroa, M. (2021). Escuela Nueva y pedagogías emergentes: hacia una transformación educativa. *Revista Iberoamericana de Educación*, 85(1), 67-84.
<https://doi.org/10.35362/rie8514032>
- Coll, C. (2001). La evaluación formativa y compartida en el aprendizaje escolar: una reflexión desde la práctica. *Revista de Educación*, 325, 153-171.
- Díaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (3ª ed.). McGraw-Hill.
- Freire, P. (1997). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- Ghiso, A. (2011). Sistematización. Un pensar el hacer, que se resiste a perder su autonomía. *Decisio*, 28, 3-8.
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Imbernón, F. (2020). *Innovación pedagógica en contextos rurales: desafíos y oportunidades*. Octaedro.
- Jara, O. (2018). *La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles*. CINDE.
- Johnson, D., & Johnson, R. (1999). *Cooperative learning methods*. Cambridge University Press.
- Kawulich, B. B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos. *Forum Qualitative Sozialforschung*, 6(2), Art. 43. <https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/466>

López-Hernández, C. (2023). Ludificación en entornos educativos multigrado: estrategias innovadoras para el aprendizaje. *Educación y Territorio*, 13(2), 45-62.
<https://doi.org/10.14483/23448393.18756>

Martín, P., & García, L. (2021). El juego como mediador del aprendizaje significativo en la educación infantil. *Revista de Educación*, 393, 123-148. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2021-393-489>

Martinic, S. (1998, mayo). El objeto de la sistematización y sus relaciones con la evaluación y la investigación [Ponencia]. *Seminario Latinoamericano de Sistematización de Prácticas de Animación Sociocultural y Participación Ciudadana en América Latina*, Medellín, Colombia.

Martínez, M. (2007). *La investigación cualitativa etnográfica en educación*. Trillas.

Ministerio de Educación Nacional. (2018). *Guía de estándares básicos de competencias*. MEN. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Palma, D. (2020). *La sistematización como estrategia de conocimiento en la educación popular*. CEAAL.

Piaget, J. (1952). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.

Piaget, J. (1970). *La psicología y la pedagogía*. Editorial Ariel.

Rodríguez-Ruiz, M. (2022). Metodologías activas en escuelas rurales multigrado: una experiencia transformadora. *Perspectiva Educativa*, 61(3), 78-95.
<https://doi.org/10.4151/07189729-vol.61-iss.3-art.1204>

Schön, D. (1998). *El profesional reflexivo: cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Paidós.

Spradley, J. P. (1980). *Participant observation*. Holt, Rinehart and Winston.

Tedesco, J. C. (2006). *El nuevo pacto educativo*. Fondo de Cultura Económica.

Tonucci, F. (2012). *La ciudad de los niños: un modo nuevo de pensar la ciudad*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Tonucci, F. (2019). *La ciudad de los niños: escuchar las voces infantiles para una educación transformadora*. Losada.

UNESCO. (2015). *Estrategias para aulas multigrado*. UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243096>

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Zabala, A. (2007). *Enfoque globalizador y pensamiento complejo: una propuesta para el currículum escolar*. Graó.