

Aprendizaje basado en el juego, una estrategia didáctica para promover la participación activa en el grado transición



Sandra Judith Guerrero Rúa

Monica Patricia Guevara Rodríguez

Efrem José López Ruiz

Leidy Yuri Guzmán Escobar

Magister en Docencia Universitaria

Universidad Santo Tomás

Decanatura de División de Universidad abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Maestría en Infancias

Fundación Magdalena

2025

Aprendizaje basado en el juego, una estrategia didáctica para promover la participación
activa en el grado transición

Sandra Judith Guerrero Rúa

Monica Patricia Guevara Rodríguez

Efrem José López Ruiz

Leidy Yuri Guzmán Escobar

Magíster en Docencia Universitaria

Universidad Santo Tomás

Decanatura de División de Universidad abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Maestría en Infancias

Fundación Magdalena

2025

Resumen

La presente investigación cualitativa, se encuentra enmarcada en la Investigación Acción, con el propósito de analizar las causas de la limitada participación activa de los niños y niñas del grado de transición 6 de la Institución Educativa Departamental 23 de febrero del municipio de Fundación, con el fin de diseñar una estrategia didáctica de aprendizaje lúdico que favorezca su vinculación en las actividades escolares. A través de la observación participante y entrevista semiestructurada a la docente titular del grado en mención, se develó que las dificultades relevantes por las que atraviesan los estudiantes, asociado a la dificultad de participar activamente, es el desinterés, pasividad y baja motivación en varios niños y niñas, esto impacta determinadamente en la mejora y transformación de las prácticas pedagógicas actuales, las cuales no responden adecuadamente a sus intereses, características, ritmos y estilos de aprender.

Con base en estos hallazgos, se diseñó una propuesta didáctica que integra el juego como eje central para promover experiencias educativas significativas, lúdicas y participativas. Aunque la estrategia no pudo ser implementada por limitaciones de tiempo, el proceso de análisis permitió comprender la situación del grupo y orientar el diseño hacia una metodología que busque fomentar la participación activa de los estudiantes de manera constante dentro del aula.

Palabras clave: Aprendizaje lúdico, Estrategia didáctica, Participación activa

Abstract

This qualitative research is framed within Action Research, with the purpose of analyzing the causes of the limited active participation of boys and girls of the 6th transition grade of the Departmental Educational Institution February 23 of the municipality of Fundación, in order to design a didactic strategy based on play-based learning that favors their involvement in school activities. Through participant observation and semi-structured interview with the head teacher of the grade in question, it was revealed that the relevant difficulties that students go through, associated with the difficulty of actively participating, are disinterest, passivity and low motivation in several boys and girls, this has a decisive impact on the improvement and transformation of current pedagogical practices, which do not adequately respond to their interests, characteristics, rhythms and learning styles.

Based on these findings, a teaching proposal was designed that integrates play as a central axis to promote meaningful, fun, and participatory educational experiences. Although the strategy could not be implemented due to time constraints, the analysis process allowed us to understand the group's situation and guide the design toward a methodology that seeks to foster active student participation consistently in the classroom.

Keywords: Playful learning, Teaching strategy, Active participation

Listado De Tabla	6
Introducción	7
Capítulo 1. Descripción General Del Proyecto	8
1.1. Problema De Investigación	8
1.2. Objetivos.....	10
<i>1.2.1 Objetivo General</i>	<i>10</i>
1.2.2 Objetivos específicos.....	10
1.3. Justificación	10
Capítulo 2 Marco de Referencia	13
2.1 Antecedentes	13
<i>2.1.1 Antecedentes Internacionales</i>	<i>14</i>
<i>2.1.2 Antecedentes Nacionales.....</i>	<i>16</i>
<i>2.1.3 Antecedentes Regionales</i>	<i>20</i>
2.2.1. Estrategias Didácticas	22
2.2.2. Juego Como Estrategia Didáctica	24
2.2.3 Aprendizaje Basado en el juego	26
2.2.4 Participación activa.....	29
2.3 Marco Legal	30
Capítulo 3. Marco Metodológico	31
3.1. Enfoque de estudio.....	31
3.2. Tipo de Estudio	33

3.3. Población	34
3.4. Muestra	35
3.5. Procedimientos	36
3.5.1 Fases de la investigación	36
3.6. Técnicas de Recolección de Datos	37
3.6.2 Entrevista Semiestructurada	39
3.7.2 Matriz de Codificación Axial	40
3.8 Ruta Metodológica Para El Análisis De La Información	42
3.9 Análisis categorial e interpretación desde la teoría	44
3.9.1 Consideraciones Éticas Y De Integridad Científica	45
4.1 Análisis descriptivo e interpretativo	46
4.2 Diseño de la estrategia didáctica: "Aprendizaje basado en el juego"	51
4.4 Beneficios esperados	53
4.4.1 Recursos necesarios	54
4.6.3 Sugerencias para Futuras Investigaciones	58
Bibliografía	61

Listado De Tabla

Tabla 1 Distribución Muestra estudiantes Grado Transición 6. IED 23 de Febrero 2025 35

Introducción

La educación temprana es esencial para el desarrollo de un niño a pesar de que pocas veces se reconoce como un área clave. Por mucho tiempo, el enfoque se ha centrado en los planes de estudio y libros que no siempre se ajustan a las necesidades y capacidades de los estudiantes más pequeños. Empero, existen evidencias sustanciales que demuestran la importancia de aprender desde la infancia pues permite preparar al alumno para las lecciones del futuro cercano y garantizar una sólida instrucción con valores positivos para cada infante.

Al igual que un proceso de aprendizaje, la educación es una manera de socializar a las personas mediante el cual asimilan conocimientos sobre el mundo que los rodea y sobre sí mismos. Simultáneamente, ocurre una adopción de la cultura propia de su entorno y de conductas apropiadas, según han determinado (Porto & Gardey, 2023) en sus investigaciones. La enseñanza mediante el juego es un soporte muy importante. Este tipo de contextos les favorece positivamente en la exploración y gestión hacia el exterior. De este modo, se ofrece la oportunidad de gestionar y regular la capacidad del niño relativa al aprendizaje. Se pueden gestionar ámbitos como el motor, el cognitivo, el social y el emocional.

El jugar como método de enseñanza se vuelve valioso, ya que la infancia juega su conocimiento, su instrucción, su simulación y su recurso. En este tipo de contextos en particular les favorece a los niños internamente con el aprendizaje y el manejo hacia el entorno externo. Así, se da la posibilidad de gobernar el aprendizaje del niño y a su vez el desarrollo de estas dimensiones. Se pueden manejar dimensiones como la motriz, cognitiva, social y emocional.

El juego tiene una gran relevancia en la vida de un niño desde que nace. Es lógico explicar cómo los niños aprenden por imitación y que el jugar le da la facilidad de desarrollarse en un medio pleno cotidiano. A raíz de esto, nos encontramos ante problemáticas desfasadas al respecto; cuanto más avanza la sociedad, más avanza también la tecnología, lo cual hace preguntarse ¿Qué va a ser de aquella sociedad que se olvidó de lo lúdico ofertado por juegos o videojuegos?

Hay que saber que el aprendizaje mediante el juego va dirigido a conocer al niño en plena confianza. De ahí que diga que el niño se relaja y concentra su aprendizaje en sólo la actividad que está realizando. Así se tendrá niños felices que se divierten y, a través de esta diversión, aprenden indirectamente los problemas cotidianos de la vida social. Muchas de estas cosas ya han desaparecido de los preescolares hoy día, estos, están llenos de currículos conductistas que piensan que se debe enseñar asesorados por un libro. Así se han conseguido diferentes maneras de convivencia que, no obstante, no se han conseguido en un currículo o metodología tradicional.

Como es de conocimiento general, la educación inicial es parte fundamental en el desarrollo del ser humano ya que constituye un cimiento educativo esencial para años posteriores. Potenciar habilidades y enriquecer las destrezas correspondientes a cada edad y etapa del desarrollo permite una vasta mejora no solo de los procesos cognoscitivos, sino también emocionales, socioafectivos y conductuales. El diseño de estas estrategias didácticas lúdicas persigue que los niños y las niñas aprendan a pensar, recordar y resolver problemas. De igual manera, los ejercicios contribuyen al bienestar físico al tener un corazón fuerte y sano. Positivamente ofrece además mejorar en la socialización al aprender a jugar en equipo con una estimulación a las habilidades mentales motivado mediante la posibilidad de realizar exploraciones, moverse, actuar, explorar, tener independencia.

Capítulo 1. Descripción General Del Proyecto

1.1. Problema De Investigación

La participación activa de los niños y niñas en el proceso educativo se ha constituido como un componente esencial para su desarrollo integral, especialmente en la educación inicial, según (Vygotsky, 1978), el aprendizaje no es un proceso individual, sino que se construye a través de la interacción social, lo que implica que los niños son sujetos activos en la construcción de su conocimiento. Este enfoque subraya la importancia de la participación y la colaboración en el aula, destacando que el aprendizaje surge del intercambio con otros y con el entorno.

El presente proyecto de investigación surge de la necesidad de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel transición de la Institución Educativa Departamental 23 de Febrero, ubicada en un contexto urbano vulnerable del municipio de Fundación, Magdalena, donde se observa una participación limitada de algunos niños y niñas en las actividades escolares. En este grado, asisten 23 estudiantes de entre 4 y 5 años, algunos de los cuales muestran desinterés y pasividad en cuanto a las actividades que ejecuta la docente, la cual centra algunas de sus prácticas de aula en la memorización o estrategias poco atractivas y aisladas a las actividades lúdicas educativas, lo cual impacta de manera negativa, específicamente en el nivel de involucramiento en las dinámicas del aula.

Esta falta de motivación se evidencia en su escaso entusiasmo por participar, en un ambiente donde el estudiante pueda sentirse a gusto y motivado ante la presencia en las actividades programadas por la docente, lo cual indica, la urgente necesidad de replantear las estrategias utilizadas, adaptándolas a los intereses y características de los niños y niñas en este contexto. Siguiendo el enfoque de (Vygotsky, 1978), el aprendizaje debe ser entendido como un proceso social y activo, por lo que la estrategia didáctica fundamentada en el aprendizaje basado en el juego se presenta como una estrategia clave en este proyecto. Esta, favorece la participación activa y significativa, reconociendo a los niños como sujetos activos en su construcción del conocimiento, Enfocando a las necesidades del grupo, promoviendo así su desarrollo cognitivo, social y emocional.

Por consiguiente, es preciso comprender que este fenómeno debe propiciar experiencias educativas significativas, ajustadas a sus intereses y formas de aprender, que les motiven a involucrarse de manera constante en las dinámicas del aula. Se busca no solo que los estudiantes estén presentes, sino que participen activamente, disfruten del proceso de aprendizaje y desarrollen habilidades fundamentales para su vida escolar y social. En respuesta a esta necesidad, se plantea el diseño de una estrategia lúdica basada en el juego, entendiendo este, no solo como una actividad secundaria, sino como un recurso pedagógico esencial para fomentar la motivación, el compromiso y la construcción activa del conocimiento en la educación inicial. Este enfoque reconoce a los niños y niñas como protagonistas de su aprendizaje, y promueve

entornos más dinámicos, participativos y significativos.

Dada la problemática anterior, se formula el problema de estudio de la siguiente manera:
¿Cómo el aprendizaje basado en el juego puede convertirse en una estrategia didáctica para promover la participación activa de los estudiantes de transición de la Institución Educativa Departamental 23 de febrero del municipio de Fundación - Magdalena?

1.2. Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Analizar cómo el aprendizaje basado en el juego puede convertirse en una estrategia didáctica efectiva para promover la participación de los estudiantes de transición en la I.E.D 23 de febrero del municipio de Fundación - Magdalena.

1.2.2 Objetivos específicos

- Identificar las estrategias utilizadas por los docentes para fomentar la participación activa de los estudiantes de transición.
- Reconocer los factores que inciden en la baja participación de los estudiantes de transición 06 de la Institución Educativa Departamental 23 de febrero.
- Diseñar una estrategia didáctica centrada en el aprendizaje basado en el juego para promover la participación de los estudiantes en las actividades en el aula de transición 06 De la Institución Educativa Departamental 23 de febrero.

1.3. Justificación

Fomentar la participación activa de los niños y niñas desde los primeros años de escolaridad no solo fortalece su desarrollo cognitivo, emocional y social, sino que también les permite construir una base sólida para el aprendizaje autónomo y significativo a lo largo de su vida. “El juego es el medio del desarrollo, ya que le permite al niño el acceso a la función simbólica” (Piaget, 1991, p. 115). Al resaltar la importancia del juego conviene decir que cada una de las etapas del desarrollo infantil que se logran potenciar en el periodo de la primera infancia, es decir, entre 0 y 7 años, son de un carácter muy importante y del que se quiere partir

del único espacio en el cual los niños y las niñas pueden conocer, construir, edificar, pensar, socializar y aprender siendo felices.

En el contexto de la Institución Educativa Departamental 23 de febrero, por estar ubicada en una zona urbana vulnerable, donde las condiciones sociales pueden limitar las oportunidades educativas, se hace aún más urgente implementar estrategias didácticas pertinentes, motivadoras y centradas en la infancia. Este proyecto busca responder a esas necesidades específicas mediante la aplicación del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), ofreciendo una propuesta pedagógica ajustada a las particularidades del contexto y a las características del grupo infantil, que puede ser replicada en otras instituciones con condiciones similares.

Como lo plantea (Vásquez, 2019), el juego es una actividad natural en los niños y cumple una función fundamental en su desarrollo integral, por su parte (Chamorro, 2010) sostiene que a través del juego los niños exploran, descubren y aprenden de su entorno de forma lúdica y significativa, lo cual favorece su motivación y participación activa en el aula. De esta manera, el ABJ se presenta como una respuesta eficaz en este contexto específico, puesto que, promueve un entorno de aprendizaje dinámico y motivador, alineado con los principios propuestos por ambos autores

Un aspecto distintivo de esta investigación es su apuesta por el juego como eje articulador del proceso pedagógico en la educación inicial, entendido no solo como una actividad recreativa, sino como una herramienta fundamental para favorecer la participación y el desarrollo integral de los niños y niñas. En el grado transición, se deben propender el desarrollo de las actividades rectoras, delimitadas como experiencias fundamentales que guían el aprendizaje y desarrollo integral de los niños. Y es precisamente el juego una de ellas, complementadas con otras actividades, como lo son el arte, la literatura y la exploración del medio. Lejos de ser herramientas pedagógicas, son inherentes a la infancia y posibilitan aprendizajes por sí mismas. Estas actividades rectoras no se desarrollan de forma aislada, sino que se entrelazan y complementan, creando experiencias ricas y significativas para los niños en su proceso de aprendizaje.

Esta propuesta reconoce las particularidades sociales, culturales y afectivas del grupo infantil en el aula de transición 6, y permite un entendimiento más profundo de las dinámicas que

limitan su implicación en el proceso educativo. Se plantea, entonces, una alternativa metodológica que responde no solo a los contenidos curriculares, sino también a las formas en que los estudiantes se relacionan, aprenden y se expresan. Al considerar las características del contexto y la diversidad del grupo, esta propuesta se articula con la línea de investigación infancias y diversidad, al resaltar la necesidad de atender los ritmos, intereses y modos de aprendizaje propios de cada niño y niña. Asimismo, el diseño e implementación de estrategias didácticas fundamentadas en el aprendizaje basado en el Juego (ABJ) ofrece un nuevo aporte al campo de estudio al generar conocimientos aplicables en contextos similares, con posibilidades reales de transferencia a otras instituciones educativas que busquen fortalecer el desarrollo integral en la educación inicial desde un enfoque más lúdico, participativo y significativo.

El impacto de este proyecto de investigación se extiende a diversas dimensiones. A nivel individual, la implementación del aprendizaje basado en el Juego (ABJ) busca mejorar la participación de los niños y niñas en el aula de transición 6, lo cual es crucial para su desarrollo cognitivo, emocional y social. Al promover un entorno más dinámico y motivador, se facilita la creación de experiencias educativas que favorecen un aprendizaje más significativo y activo. A nivel institucional, los resultados de esta investigación pueden contribuir al desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras, proporcionando a los docentes nuevas herramientas y estrategias para gestionar en el aula y fomentar la participación de los estudiantes de manera efectiva.

Asimismo, los hallazgos de este proyecto tienen el potencial de ser aplicados en otras instituciones educativas, promoviendo la transferencia de buenas prácticas pedagógicas que favorezcan una educación inclusiva y participativa en la primera infancia. A nivel regional y local, los resultados de este proyecto pueden tener un impacto significativo en la calidad de la educación preescolar, particularmente en contextos similares al de la Institución Educativa Departamental 23 de febrero. Al diseñar una estrategia lúdica basadas en el juego, este proyecto busca generar reflexiones sobre su viabilidad y aplicabilidad en otras instituciones educativas del municipio y la región.

Aunque el proyecto se centra en el diseño de las estrategias, estos conocimientos y enfoques propuestos pueden servir como una base sólida para futuros proyectos o programas educativos, contribuyendo al desarrollo de métodos de enseñanza más inclusivos y participativos

en la educación de la primera infancia. Por su parte, la innovación de esta investigación, radica precisamente en que estas diagramaciones de estrategias están fundamentadas en el juego como recurso didáctico central en la educación inicial, reconociendo su valor formativo y transformador. Lejos de concebir el juego como una actividad secundaria o meramente recreativa, esta propuesta lo reivindica como una herramienta pedagógica capaz de motivar, involucrar y potenciar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de preescolar. Incorporar actividades lúdicas en el proceso educativo favorece la participación activa, estimula la curiosidad y permite que los niños aprendan mediante la exploración, la experimentación y la interacción con su entorno y con los otros.

Capítulo 2 Marco de Referencia

2.1 Antecedentes

El bajo nivel de participación de los niños y niñas en la educación inicial ha sido una preocupación constante en los contextos escolares, especialmente en aquellos donde se enfrentan condiciones de vulnerabilidad. Diversos estudios recientes han abordado esta problemática desde distintas perspectivas, resaltando la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales mediante estrategias que respondan a los intereses y necesidades reales de la infancia. En este marco, el aprendizaje basado en el juego se ha consolidado como una alternativa efectiva para dinamizar el proceso educativo y fomentar el involucramiento de los estudiantes en las actividades del aula. A continuación, se presentan investigaciones

desarrolladas a nivel nacional e internacional durante el periodo 2020–2024, que respaldan la pertinencia del objeto de estudio de esta investigación en el fortalecimiento de una educación inicial más participativa y significativa

2.1.1 Antecedentes Internacionales

En el ámbito educativo internacional, el juego y la recreación han sido reconocidos como herramientas esenciales para el desarrollo integral de los niños en la etapa preescolar. La investigación de (Espinosa & Arteaga, 2023), publicada por el Instituto Tecnológico Superior Japón y el Instituto Superior Tecnológico Internacional (ITI), de Ecuador, titulada recreación y juego en la educación preescolar, destaca la relevancia de estas actividades en el aprendizaje y bienestar de los preescolares. Mediante un enfoque cualitativo, basado en la revisión documental y el análisis interpretativo de material audiovisual, los autores subrayan cómo el juego contribuye al desarrollo cognitivo, socioemocional y motor de los niños, y cómo puede servir como un vehículo eficaz para la adquisición de conceptos académicos y el fomento de la creatividad.

El estudio resalta que, a pesar de que el 75% de los docentes consultados consideran el juego como esencial para el proceso de aprendizaje en la etapa preescolar, existe una falta de capacitación y recursos adecuados para la correcta implementación de juegos en el entorno educativo. Estos resultados evidencian una brecha en la formación docente y en los enfoques pedagógicos existentes, lo que resalta la importancia de este proyecto, que busca diseñar una estrategia de enseñanza (aprendizaje Lúdico) fundamentado en el Aprendizaje basado en el juego, contribuyendo a la mejora de la participación activa y el desarrollo integral de los niños de preescolar.

Esta investigación aporta elementos significativos al presente proyecto, ya que respalda la necesidad de identificar y fortalecer las estrategias docentes que favorezcan la participación activa de los estudiantes de preescolar, uno de los objetivos específicos de este estudio. Al evidenciar que la efectividad del juego en el aula depende de la calidad y pertinencia de las actividades diseñadas por los educadores, el estudio resalta la importancia de analizar críticamente las prácticas actuales y de reconocer aquellos factores que dificultan la implicación

de los niños y niñas en sus procesos de aprendizaje, en línea con otro de los objetivos específicos de este proyecto

Otro antecedente internacional relevante para el presente proyecto es el estudio titulado: El juego como estrategia para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños menores de 6 años, realizado en Chiclayo, Lambayeque, Perú, y publicado en *la Revista de Investigación y Cultura de la Universidad César Vallejo*. Tuvo como objetivo principal promover el desarrollo de la identidad y autonomía de niños menores de 6 años a través de estrategias de juego. Utilizando un diseño pre experimental, se trabajó con una muestra de 75 niños de instituciones educativas en Chiclayo, evaluando el impacto del juego como estrategia pedagógica mediante una lista de cotejo validada con un alto nivel de confiabilidad. Los resultados obtenidos indicaron que las estrategias lúdicas influyeron significativamente en el desarrollo de la identidad y autonomía de los niños participantes.

Este antecedente es de gran relevancia para nuestro proyecto, ya que también buscamos promover el aprendizaje activo y significativo a través de estrategias basadas en el juego. El estudio evidencia que el juego no solo facilita el desarrollo cognitivo, sino que también contribuye al fortalecimiento de competencias sociales y personales clave en la primera infancia, tales como la identidad y la autonomía. Por lo tanto, este enfoque pedagógico, centrado en el uso del juego, respalda nuestra propuesta de utilizar métodos activos para promover la participación de los estudiantes y potenciar su desarrollo integral.

Suárez Gómez (2025), en su trabajo, explora el uso de estrategias lúdicas para abordar la desmotivación y falta de interés de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa "Quince de Octubre" en Santa Elena, Ecuador. La investigación resalta la problemática en el aula, donde los niños presentan dificultades de concentración y desinterés hacia las actividades escolares. Los comportamientos observados, tales como el desorden y la falta de participación, dificultan el proceso de enseñanza-aprendizaje y afectan negativamente el desarrollo de habilidades tanto cognitivas como socioemocionales en los niños. Se basa en la implementación de actividades educativas lúdicas, diseñadas para fomentar la atención, la participación y el aprendizaje en los niños, a través de la motricidad, la creatividad y el reconocimiento de colores y formas. La intervención tiene como objetivo mejorar la disposición de los estudiantes para aprender, al mismo tiempo que promueve valores como la colaboración y el respeto.

Esta propuesta de solución es respaldada por una metodología cualitativa, donde se analizan las interacciones de los niños y el impacto que el juego tiene en su proceso de aprendizaje, y es relevante para el proyecto, ya que pone en evidencia cómo el mismo, puede ser una herramienta clave para promover la participación y el aprendizaje en los estudiantes de transición, tal como se pretende en la Institución Educativa Departamental 23 de febrero.

La investigación de Suárez Gómez refuerza la idea de que, en contextos donde la motivación es un desafío, el juego actúa como un vehículo eficaz para la adquisición de conocimientos, así como para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, aspectos esenciales que también son tratados dentro de los aspectos de este proyecto. La importancia de diseñar una estrategia de didáctica fundamentada en el aprendizaje basado en el juego como un medio para transformar la dinámica de participación en el aula resuena con los objetivos propuestos para la intervención educativa en el grado de transición 06 de la Institución Educativa Departamental 23 de febrero.

2.1.2 Antecedentes Nacionales.

En el ámbito nacional cabe mencionar el trabajo realizado por (Torres, 2022) titulado “El juego como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del Centro Educativo Winny Pooh en Ocaña, Norte de Santander”, donde se propuso el diseño de una estrategia pedagógica basada en el juego, con el propósito de favorecer el desarrollo cognitivo y los procesos de socialización de los niños y niñas del grado transición del Centro Educativo Winny Pooh, ubicado en el municipio de Ocaña, Norte de Santander. Para este trabajo se realizó una investigación – acción con enfoque cualitativo. Entre los hallazgos del diagnóstico inicial se identificó que los estudiantes presentaban poca participación en las actividades escolares, escaso interés en aprender, y una evidente desconexión con las dinámicas del aula.

Además, se observó que el juego no estaba articulado de forma efectiva a las actividades pedagógicas y que el tiempo destinado a este era mínimo durante la jornada académica. Frente a esta situación, se concluyó que la implementación del juego como estrategia pedagógica representaba una oportunidad para transformar el ambiente escolar y promover una participación más activa, motivada y significativa por parte de los estudiantes. Sin embargo, es importante

destacar que la propuesta diseñada no pudo ser ejecutada debido a las restricciones derivadas de la pandemia por COVID-19, lo que limitó la intervención directa en el aula.

La investigación desarrollada por (Torres Gonzales, 2022) es un referente significativo, ya que permite comprender, desde una experiencia cercana en el contexto colombiano, las implicaciones de incorporar el juego como estrategia didáctica en la educación inicial. Aunque su propuesta no fue implementada debido a las restricciones impuestas por la pandemia, el diagnóstico realizado evidenció problemáticas similares a las encontradas en la Institución Educativa Departamental 23 de febrero, tales como la baja participación, el escaso interés de los estudiantes y la poca integración del juego en las dinámicas del aula.

Lo anteriormente argumentado, reafirma la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales por metodologías más activas y centradas en el niño. Asimismo, su enfoque metodológico y el uso de técnicas como la observación participativa y la entrevista brindan una base sólida en el diagnóstico. Esto, invita a elaborar una propuesta didáctica fundamentada en el aprendizaje basado en el juego. Lo anterior, aporta valiosos insumos teóricos y metodológicos para el desarrollo del presente estudio.

En este mismo orden de ideas, (Gutiérrez, Gamboa & Lemos, 2023) presentan la investigación titulada “El juego como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del grado 1º del Colegio Adventista en el municipio de Turbo, Antioquia”, para la Corporación Universitaria Minuto de Dios. En esta investigación se identificaron dificultades metodológicas en el aula, relacionadas con el uso de actividades memorísticas y poco significativas, lo que generaba en los estudiantes desinterés, desmotivación, baja participación y un bajo rendimiento académico. También se observaron diferencias en los ritmos y estilos de aprendizaje, así como factores socioeconómicos que afectaban la dinámica del grupo y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ante esta situación, se propuso el diseño e implementación de estrategias pedagógicas centradas en el juego como herramienta para motivar a los estudiantes y mejorar su desempeño académico. La investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo y formativo, con base en la observación participante e interacción directa con el contexto institucional. Para este proceso se hizo uso de tres instrumentos: la entrevista estructurada, la observación participante y la

recolección de información a través de diarios de campo, los cuales permitieron una mejor comprensión de la situación del aula.

Desde la visión de los investigadores, se puede identificar que, dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula, el juego no es una prioridad para la formación de los estudiantes del grado primero, puesto que la docente encargada del aula no dispone de las herramientas ni del tiempo necesario para dedicarse a la construcción de materiales didácticos, debido a otros compromisos institucionales que limitan su disponibilidad para innovar en sus prácticas. Además, según el análisis realizado, la docente enfoca sus enseñanzas principalmente en los procesos lecto-escriturales, aplicando una metodología que no permite visibilizar el ingenio, la imaginación ni la creatividad de los estudiantes. Se observó también una baja participación de los niños y niñas en su propio proceso de aprendizaje y la falta de estrategias diferenciadas que respondan a diversos estilos de aprendizaje.

Por lo anterior, se vuelve indispensable que, dentro de la institución se propicien cambios metodológicos que integren el juego como una herramienta esencial para potenciar los procesos educativos, respetando los intereses y necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo así una formación más integral.

Esta investigación contribuye directamente al presente proyecto, ya que refuerza la importancia de incorporar el juego como eje estructurante de la enseñanza en la educación inicial. Los hallazgos evidencian cómo la falta de estrategias didácticas centradas en el juego puede limitar la participación activa de los niños y niñas en las dinámicas escolares, lo cual coincide con la problemática identificada en la Institución Educativa Departamental 23 de febrero. En este sentido, este antecedente valida la pertinencia de diseñar una propuesta didáctica que favorezca el involucramiento constante del estudiantado mediante experiencias significativas mediadas por el juego.

Por su parte, (Jiménez, Fuentes & Díaz, 2023) en su artículo "El juego como estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en niños de preescolar", destacan la importancia del juego como herramienta pedagógica para fomentar la participación activa, la comunicación y la cooperación entre los estudiantes de educación preescolar. La investigación, desarrollada en el departamento de Córdoba, Colombia, utiliza un enfoque cualitativo para

demostrar cómo las actividades lúdicas promueven el desarrollo socioemocional desde la primera infancia. Esta investigación ofrece lineamientos valiosos para diseñar propuestas pedagógicas contextualizadas que impulsen la participación activa y el aprendizaje significativo a través del juego en entornos escolares vulnerables.

Este antecedente resulta pertinente para el proyecto, cuyo objetivo principal es diseñar una propuesta didáctica basada en el juego para promover la participación activa en un grupo de transición ubicado en un contexto urbano vulnerable. Los hallazgos del anterior estudio confirman que el juego no solo cumple una función recreativa, sino que es un recurso didáctico eficaz para motivar a los niños, reducir la timidez, favorecer el trabajo colaborativo y fortalecer habilidades sociales clave para el aprendizaje.

Por su parte, (Cano, Isaza y Valencia, 2023) investigadores de la Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte, desarrollaron el estudio "El juego como estrategia didáctica para la construcción de habilidades sociales en los niños de la comuna 20 de la ciudad de Cali", en el cual se analiza el juego como una herramienta pedagógica esencial para transformar las formas de relacionamiento entre los niños. El estudio, de enfoque cualitativo bajo el diseño de investigación-acción, se centró en una muestra de 21 niños de la Fundación SIDOC, ubicada en un contexto social vulnerable. A través de la observación participante, los investigadores identificaron conductas agresivas e intolerantes que dificultaban el desarrollo de habilidades sociales, proponiendo cinco estrategias didácticas centradas en el juego para promover valores como el respeto, la tolerancia y la comunicación

Este trabajo contribuye de forma significativa al presente proyecto de investigación al evidenciar el poder transformador del aprendizaje basado en el juego como estrategia para fomentar la participación activa, el respeto mutuo y la convivencia pacífica, especialmente en contextos escolares con desafíos sociales. En línea con los objetivos específicos del proyecto que se adelanta en el grado de preescolar 06 de la Institución Educativa Departamental 23 de Febrero, esta investigación resalta la importancia de diseñar estrategias de enseñanza contextualizadas que respondan a las necesidades del entorno y propicien una participación más comprometida de los niños en las dinámicas del aula.

2.1.3 Antecedentes Regionales.

En el contexto de las instituciones educativas del Caribe colombiano, las estrategias didácticas basadas en el juego han cobrado relevancia, especialmente en tiempos de pandemia, donde la educación se vio forzada a adaptarse a nuevas modalidades y a abordar desafíos significativos. En este sentido, (Bustamante & Hernández, 2021) llevaron a cabo un estudio titulado "El juego como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de socialización y el aprendizaje significativo de los niños y las niñas del grado transición de la Institución Educativa Marceliano Polo, en tiempos de Covid-19" en la ciudad de Cereté, Córdoba. Este estudio se desarrolló en el contexto específico de la sede Caracas de esta institución y se centró en analizar cómo el uso del juego podría facilitar los procesos de socialización y mejorar el aprendizaje de los niños de grado transición durante los tiempos difíciles de la pandemia.

El enfoque metodológico utilizado fue cualitativo, enmarcado en la investigación-acción educativa. La fase inicial de diagnóstico permitió identificar que las familias de los niños del grado transición carecían de un adecuado proceso de socialización familiar, lo que afectaba la participación activa de los niños en las actividades escolares. Además, a pesar de que los docentes reconocían la importancia del juego como herramienta pedagógica, no contaban con una base teórica sólida para fundamentar sus prácticas. Ante esta situación, el estudio propuso el diseño de estrategias basadas en el juego, con el objetivo de fortalecer tanto el aprendizaje significativo como los procesos de socialización en el contexto familiar.

El estudio de estos autores mencionados anteriormente ofrece valiosas perspectivas para nuestro proyecto de investigación, especialmente en términos de cómo las estrategias basadas en el juego pueden fortalecer tanto los procesos de socialización como el aprendizaje significativo en contextos educativos complejos. Su análisis del impacto del juego en el grado transición durante la pandemia resalta la importancia de adaptar las metodologías pedagógicas a los desafíos del entorno, algo que es crucial para nuestra investigación en la que buscamos explorar nuevas formas de enseñanza en un contexto igualmente dinámico. Además, la identificación de la falta de preparación teórica de los docentes sobre el uso de estrategias basadas en el juego se alinea con la necesidad de ofrecer un marco conceptual robusto en nuestro estudio, lo cual puede fortalecer nuestra propuesta didáctica.

Los argumentos de (De la Torre, Estrada & Ochoa, 2021) llevaron a cabo una investigación titulada “Estrategia pedagógica basada en el juego de roles para mejorar la convivencia escolar en la Institución Educativa Departamental Electo Cáliz Martínez de Aguaestrada – El Banco, Magdalena”. Este estudio se desarrolló en una institución educativa ubicada en una zona rural del Magdalena, con un grupo de estudiantes de entre 9 y 14 años, en su mayoría pertenecientes a estratos bajos. La investigación tenía como objetivo principal mejorar la convivencia escolar a través de una estrategia pedagógica basada en el juego de roles, una metodología que permite a los estudiantes experimentar diversas situaciones sociales y desarrollar habilidades de resolución de conflictos en un ambiente controlado y reflexivo.

El enfoque metodológico fue de tipo mixto, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas. Se utilizaron encuestas, pruebas diagnósticas y el diario de campo para recoger información sobre la indisciplina y los procesos de interacción social de los estudiantes dentro del aula. Los resultados mostraron que, a través de la implementación de esta estrategia, los estudiantes no solo incrementaron su capacidad para resolver conflictos, sino que también mejoraron su participación activa en las actividades escolares y su relación con los demás miembros de la comunidad educativa

El estudio de (De la Torre, Estrada y Ochoa, 2021) sobre el uso del juego de roles para mejorar la convivencia escolar en la Institución Educativa Departamental Electo Cáliz Martínez muestra que estas actividades promovieron una mejor interacción entre los estudiantes, favoreciendo una convivencia más sana y el desarrollo de competencias sociales. La orientación docente y la participación activa de los estudiantes fueron claves en el éxito de esta estrategia. Este antecedente aporta a nuestro proyecto, ya que refuerza la idea de que las estrategias lúdicas, no solo mejoran los procesos de aprendizaje, sino que también fortalecen la socialización y el ambiente escolar, aspectos clave en nuestro estudio sobre el uso de estrategias didácticas fundamentadas en el aprendizaje basado en el juego.

2.2 Marco Teórico

En este aparte, se cuenta con la fundamentación teórica de las categorías analizadas en el presente estudio, como lo son las estrategias didácticas, el Aprendizaje Basado en el juego, la participación de los estudiantes en transición. En ellas el alumnado es protagonista y quien

enseña es facilitador o facilitadora, pues va guiando los procesos enseñanza-aprendizaje. Una de las prioridades ha sido introducir alguna de estas metodologías con niñas y niños de 5 a 6 años en grado escolar de transición, el cual ya es obligatorio dentro del marco de la educación formal. Se empieza con el aprendizaje basado en proyectos, donde niños y niñas son los creadores de un producto final; de la misma forma, apoyado por aprendizaje basado en resolución de problemas, se pretende crear una conciencia grupal interactiva y participativa.

2.2.1. Estrategias Didácticas

Las estrategias didácticas son procedimientos planificados y conscientes que emplean tanto el docente como los estudiantes para organizar las acciones necesarias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de alcanzar los objetivos establecidos, así como los imprevistos que surgen durante este proceso. De acuerdo con (Feo, 2010), estas estrategias permiten ajustar las acciones de enseñanza y aprendizaje a las necesidades de los participantes, de manera significativa y flexible, con el objetivo de mejorar la práctica educativa y fomentar un aprendizaje más dinámico y participativo.

Estas estrategias se desarrollan con la activa participación de ambos actores del proceso educativo: el docente, quien guía y facilita el aprendizaje, y los estudiantes, quienes aplican los procedimientos adecuados para alcanzar los objetivos establecidos. En este sentido, las estrategias didácticas pueden involucrar métodos, técnicas y actividades que se ajusten a las demandas sociales y educativas actuales, respondiendo a los retos contemporáneos de la enseñanza. (Feo, 2009) clasifica estas estrategias en varias categorías según el agente que las lleva a cabo: estrategias de enseñanza, estrategias instruccionales, estrategias de aprendizaje y estrategias de evaluación.

En conclusión, la revisión de los aportes destaca la importancia de las estrategias didácticas como herramientas fundamentales para el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Feo, 2010) señala que estas deben ser flexibles y adaptadas a las necesidades de los estudiantes. Por su parte, (Morrison,2005), plantea que no solo es relevante la estrategia en sí, sino también la técnica que el docente emplea en el aula, teniendo en cuenta factores como el espacio físico, los materiales didácticos y la postura del maestro. Estos elementos externos influyen significativamente en la efectividad de las estrategias y en el ambiente de aprendizaje. Este

marco teórico es esencial para comprender cómo las técnicas docentes y el contexto impactan los resultados educativos, lo que será clave en el desarrollo de este proyecto investigativo.

La estrategia es una categoría compleja que ha sido abordada desde múltiples perspectivas disciplinares, con énfasis en su carácter deliberado, adaptativo y orientador de la acción. (Mintzberg, 1987) la concibe como un plan: una serie de cursos de acción conscientemente pretendidos, diseñados como una guía para intervenir o interactuar sobre una situación específica. Estos planes, según el autor, se caracterizan por ser desarrollados de manera anticipada, con base en un propósito definido y una intención clara. A esta concepción se suma la propuesta de (Porter, 1996), quien entiende la estrategia como la elección de una posición única y valiosa, basada en un sistema de actividades que resultan difíciles de imitar. Desde esta perspectiva, la estrategia no solo orienta la acción, sino que permite diferenciarse en un entorno competitivo mediante la coherencia y la singularidad en la ejecución de actividades (Hill & Jones, 2005).

En un abordaje interdisciplinario, (Mintzberg, 1978) expone que el término estrategia varía según el campo de estudio. En la teoría de juegos, por ejemplo, se refiere a un conjunto de reglas que gobiernan las decisiones de los jugadores; mientras que en el ámbito militar, está vinculada con la utilización planificada y de largo plazo de los recursos para garantizar la seguridad y alcanzar la victoria (Mintzberg, 1978, con base en *Random House Dictionary*). Por su parte, Chandler (1962) define la estrategia como "la adopción de cursos de acción y la asignación de recursos necesaria para llevar a cabo estas metas" (p. 13), destacando que la estrategia precede a la estructura organizativa y la determina.

Por otro lado, existe un enfoque que concibe la estrategia como un proceso adaptativo. Autores como Lindblom (1959), Cyert y March (1963), Quinn (1980) y McGrath (2002) sostienen que la estrategia se forma a través de la interacción entre agentes con objetivos diversos, lo que genera un flujo de decisiones incrementales y, en ocasiones, inconsistentes. En esta línea, (March & Simon, 1958) afirman que las organizaciones pueden ser comprendidas como fenómenos cognitivos, influenciados por modelos mentales que dan forma a las decisiones estratégicas. Por su parte, la didáctica, en el contexto actual de transformación social, innovación educativa y evolución de los intereses estudiantiles, se constituye en un pilar fundamental dentro de los procesos formativos.

Estos cambios han exigido a la educación, replantear sus metodologías y enfoques pedagógicos, con el fin de promover aprendizajes significativos y favorecer el desarrollo integral de los estudiantes. En este escenario, la incorporación de estrategias didácticas flexibles, pertinentes y adaptadas al contexto cobra especial relevancia, ya que estas permiten responder de manera efectiva a las diversas realidades del aula y a las exigencias de una educación más inclusiva, activa y reflexiva.

Por otra parte, desde una perspectiva académica, la didáctica, se define como la rama de la ciencia educativa que se dedica al análisis y a la intervención directa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de fomentar el desarrollo intelectual de los estudiantes (Mallart, 2001). En este contexto, el docente juega un rol activo y reflexivo, eligiendo y aplicando estrategias didácticas que se ajusten a los niveles de aprendizajes y necesidades de los estudiantes, creando entornos de aprendizajes flexibles y abiertos a la innovación. En este sentido, (Fandos et al. (2002) destacan que la didáctica no solo regula las prácticas pedagógicas, sino que establece un marco para organizar los principios que aseguran la efectividad de la enseñanza. En este sentido, las estrategias didácticas se reconocen como herramientas clave para la transformación del proceso educativo, facilitando la creación de nuevos entornos de aprendizaje, mejorando las modalidades de formación, y promoviendo un enfoque renovado en los roles tanto de docentes como de estudiantes.

2.2.2. Juego Como Estrategia Didáctica

Se convierte en un recurso fundamental en los procesos educativos, ya que permite que los niños aprendan de manera activa, participativa y significativa. Al integrar el juego en la enseñanza, se busca que los niños no solo adquieran conocimientos de manera teórica, sino que los vivan y experimenten de forma práctica. Como (Moreno, 2002) sostiene, que el juego tiene un valor psicopedagógico que permite un desarrollo integral del niño, abarcando no solo su conocimiento cognitivo, sino también su afectividad, creatividad y habilidades sociales. Al ser una actividad espontánea y motivadora, el juego genera un ambiente de aprendizaje positivo, en el que los niños son capaces de involucrarse emocionalmente y socialmente con los contenidos educativos. A través de él, los niños tienen la oportunidad de explorar nuevas ideas, resolver problemas y enfrentar retos de manera divertida y creativa.

Asimismo, el juego organizado dentro de un contexto didáctico ofrece una estructura que facilita el aprendizaje de conceptos específicos, promoviendo tanto el trabajo en equipo como el desarrollo de habilidades cognitivas. Según (Bañeres et al., 2008), el juego no solo es una fuente de entretenimiento, sino que también constituye una estrategia didáctica esencial, ya que favorece el desarrollo de habilidades y permite la liberación de tensiones. Esta liberación emocional es crucial para que los niños puedan explorar su creatividad, lo que a su vez potencia su capacidad para resolver problemas y aprender de forma autónoma.

El juego, por tanto, no solo se asocia con la diversión, sino con un proceso de aprendizaje profundo. Las estrategias didácticas basadas en el juego incluyen actividades que fomentan la participación activa del estudiante, el desarrollo de competencias sociales y emocionales, y la capacidad para aplicar lo aprendido en contextos reales. Este tipo de estrategias permite que los estudiantes, a través de la experiencia lúdica, desarrollen habilidades de colaboración, resolución de problemas, creatividad y pensamiento crítico, que son esenciales no solo en el ámbito académico, sino también en la vida cotidiana.

2.2.2.1 Definición del juego según diversos postulados.

El juego ha sido objeto de estudio en diversas disciplinas, especialmente en la psicopedagogía y la educación, debido a su significativa influencia en el desarrollo integral de los niños. Desde la perspectiva de (Jean Piaget, 1962), el juego es una actividad fundamental, ya que les permite interactuar con su entorno, construir y estructurar su conocimiento de manera activa. Para Piaget, el juego se convierte en un espacio de exploración y de adaptación de los niños al mundo que los rodea.

Por otro lado, Lev Vygotsky (1978) resalta el aspecto social del juego, señalando que es a través de la interacción social y el juego simbólico que los niños desarrollan habilidades cognitivas más complejas. Vygotsky considera que el juego permite a los niños internalizar normas y reglas sociales, al mismo tiempo que promueve su creatividad y capacidad para resolver problemas. El juego simbólico, según él, permite a los niños representar situaciones que van más allá de la realidad inmediata, lo que les ayuda a construir un conocimiento más abstracto. En un enfoque más amplio, (Huizinga, 1949), en su obra *Homo Ludens*, argumenta que el juego es un elemento clave en la cultura humana, ya que, además de ser una actividad de ocio, el juego es un espacio de libertad que fomenta la creatividad y la innovación. Huizinga considera

que el juego es un fenómeno cultural que va más allá de la infancia y que, en muchos casos, establece las bases para procesos de aprendizaje y de adaptación a la sociedad.

2.2.3 Aprendizaje Basado en el juego

El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) se comprende como una metodología en la que el juego educativo se convierte en el recurso principal del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta estrategia se distingue por promover actividades lúdicas que permiten desarrollar habilidades académicas de manera simple, divertida y colaborativa, representando así una herramienta pedagógica efectiva (McCain & McCain, 2018). El juego, en este contexto, no se reduce a una actividad de entretenimiento, sino que se convierten un recurso para lograr aprendizajes relevantes y duraderos.

Una de las razones que explican su efectividad es que, al jugar, los estudiantes alcanzan un estado de relajación y atención que favorece el aprendizaje, permitiendo obtener resultados más altos en comparación con metodologías tradicionales (Ruiz, 2010). La lúdica estimula la vinculación activa del estudiantado en su proceso de aprendizaje, convirtiéndolos en protagonistas de su proceso formativo, y facilitando una conexión más directa con los contenidos escolares. El ABJ también se destaca por su impacto en el desarrollo integral del niño. Tal como señala (Pyle, 2018), el juego libre contribuye significativamente al fortalecimiento de las competencias sociales y la autorregulación, mientras que el juego guiado favorece la adquisición de habilidades académicas. Esta versatilidad permite adaptar el juego a distintas áreas del conocimiento, haciendo posible su aplicación dentro de los marcos curriculares, siempre que se contemple como una estrategia didáctica válida y fundamentada.

En este sentido, el Aprendizaje Basado en el Juego se consolida como una estrategia didáctica que potencia no solo el aprendizaje cognitivo, sino también el desarrollo emocional, social y creativo de los estudiantes, permitiendo que el acto de enseñar y aprender se lleve a cabo de forma motivadora, activa y significativa. Esta perspectiva aporta directamente a la construcción del presente proyecto, al proponer el juego no solo como un recurso recreativo, sino como una estrategia central que transforma la práctica educativa en los niveles preescolares. Desde este enfoque, se busca evidenciar cómo el uso intencional del juego puede mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándose a las necesidades del contexto,

promoviendo la participación activa de los niños y fomentando aprendizajes duraderos y significativos, lo cual responde a los objetivos fundamentales del estudio.

2.2.3.1 Tipos de juegos para generar participación activa en los niños.

En el marco del Aprendizaje Basado en el Juego, los títeres se consolidan como una estrategia didáctica efectiva que estimula el desarrollo integral de los niños y niñas en la etapa preescolar. El uso de títeres en el aula no solo motiva la participación y el interés por aprender, sino que también fortalece habilidades esenciales como la creatividad, la comunicación verbal, la expresión emocional y la socialización. Como afirman (Sugranes & Monserrat, 2012), el títere brinda al niño la posibilidad de crear con su mente y sus manos, desarrollando destrezas motrices finas y favoreciendo la expresión de sentimientos, emociones e ideas que, en muchos casos, no logran exteriorizar de otro modo.

Además, la manipulación de títeres contribuye a superar la timidez y fortalece el lenguaje oral, ya que permite que los niños se expresen libremente desde la seguridad de un personaje que funciona como mediador simbólico. Esta herramienta lúdica también puede ser construida por los propios estudiantes, lo que refuerza el vínculo con el recurso y les otorga mayor confianza para explorar su mundo interno y su entorno social de manera espontánea y creativa. Por su parte, Maya (2005) destaca que los talleres educativos en los que se utilizan títeres favorecen una educación integral, al fomentar el aprender a ser, a hacer y a convivir. A través del juego simbólico que se genera con los títeres, los niños recrean su realidad, elaboran sus propias historias y muestran aspectos de su personalidad y contexto familiar, dejando ver su autenticidad e inocencia.

De igual manera, el uso del cuento como estrategia didáctica en el contexto del aprendizaje basado en el juego se ha consolidado como una herramienta poderosa para el desarrollo de diversas habilidades en los niños y niñas. Según Melo (2010), el cuento es un relato breve que puede tener un carácter imaginario y sencillo, cuyo objetivo no solo es recrear sino también educar. Este tipo de narrativa es ideal para trabajar con niños en edad temprana, ya que permite no solo fomentar su imaginación, sino también estimular su creatividad, enriquecer su vocabulario y desarrollar su capacidad de expresión tanto oral como escrita.

El aprendizaje basado en el juego, cuando se combina con la lectura de cuentos, va más allá de la simple narración. Incorporando elementos lúdicos como la dramatización, la creación de personajes y la participación de los niños en las historias, El aprendizaje se enriquece. Los niños no solo son oyentes o lectores pasivos, sino que se convierten en protagonistas activos, desarrollando su creatividad y habilidades comunicativas de manera entretenida y significativa. En resumen, el cuento se establece como una estrategia didáctica esencial dentro del aprendizaje basado en el juego, ya que no solo estimula la imaginación y el desarrollo del lenguaje, sino que también fomenta la comprensión de valores fundamentales en el proceso educativo.

Finalmente, el juego de roles representa una herramienta esencial dentro del aprendizaje basado en el juego, especialmente en la etapa preescolar, ya que favorece de manera directa el desarrollo psicológico y social del niño. Según (Soloviera, 2015), durante estos primeros años de vida surgen *neoformaciones* clave para la preparación escolar, y es a través del juego temático de roles con componente simbólico que dichas formaciones pueden desplegarse adecuadamente. Este tipo de juego permite que el niño recree situaciones de la vida real, asuma diferentes personajes y explore diversas emociones, contribuyendo así a su crecimiento integral.

Adicionalmente, (González, 2016) señala que el juego de roles permite al niño apropiarse de su cultura mediante el uso simbólico de objetos cotidianos, canalizando así sus experiencias hacia el desarrollo psicológico. Esta interiorización de vivencias a través del juego no solo estimula la imaginación, sino que también fortalece el vínculo entre el aprendizaje y la vida real, aportando a una formación integral que va más allá de lo cognitivo

Dado lo anterior, esta modalidad lúdica le permite explorar, recrear y comprender situaciones del entorno real desde el juego simbólico, lo cual fortalece su desarrollo emocional, lingüístico y cognitivo. Al asumir distintos personajes y contextos, el niño se convierte en protagonista del aprendizaje, lo que potencia su creatividad y le brinda herramientas para expresar ideas, emociones y pensamientos. Desde una perspectiva didáctica, el juego de roles no solo estimula el aprendizaje significativo, sino que también posibilita una enseñanza más cercana, flexible y centrada en las necesidades e intereses de los estudiantes, respondiendo así a los principios fundamentales del aprendizaje basado en el juego.

2.2.4 Participación activa

La participación activa se entiende como la implicación reflexiva, consciente y voluntaria del estudiante en su proceso formativo, donde asume un rol protagónico en la construcción del conocimiento. Desde la perspectiva constructivista, este enfoque promueve un aprendizaje significativo al fomentar la interacción con el entorno, con sus pares y con el docente. (Hernández, 2002) afirma que los enfoques piagetianos otorgan al estudiante un papel central en el aprendizaje, al enfrentarlo a tareas auténticas situadas en contextos reales que facilitan la comprensión y apropiación de los contenidos. De igual manera, (Ausubel, 1981) define el aprendizaje significativo como aquel que ocurre cuando la nueva información se conecta de manera sustancial y no arbitraria con lo que el estudiante ya sabe. Esta conexión permite una comprensión más profunda y duradera del contenido, facilitando su aplicación en contextos diversos.

En esta misma línea, (Bonwell & Eison, 1991) subrayan la necesidad de trasladar la enseñanza a entornos de aprendizaje activo, en los cuales los estudiantes no solo hagan, sino que también piensen sobre lo que hacen. Esta interacción entre acción y reflexión fortalece la comprensión y permite que el aprendizaje sea más profundo y duradero. También (Ausubel, 1981) destaca el valor del aprendizaje significativo, argumentando que este solo se alcanza cuando el nuevo conocimiento se relaciona de manera sustancial con lo que el alumno ya sabe. En este sentido, la participación activa favorece la conexión entre los saberes previos y los nuevos contenidos, permitiendo una asimilación más eficaz.

Finalmente, Ertmer y Newby (1993) refuerzan la importancia de involucrar al estudiante en el proceso, ya que esto facilita no solo el desarrollo de habilidades cognitivas, sino también el compromiso personal con el aprendizaje. Así, fomentar la participación activa no solo potencia la adquisición de conocimientos, sino que también además de promover una actitud crítica, autónoma, fomenta la motivación y el compromiso estos, son elementos clave en la participación activa del estudiante, ya que cuando los alumnos se sienten involucrados de manera directa en su proceso de aprendizaje, se incrementa su interés y disposición por aprender. En este sentido, Bonwell y Eison (1991) destacan que el aprendizaje activo implica no solo realizar tareas, sino reflexionar sobre ellas, lo que favorece una conexión más profunda con los contenidos.

2.3 Marco Legal

Este proyecto se fundamenta en el marco legal y normativo que garantiza el derecho a una educación de calidad desde la infancia, especialmente en contextos de vulnerabilidad económica y social. En Colombia, este derecho está respaldado por una serie de normativas y leyes que aseguran la formación integral de los niños, promoviendo no solo su desarrollo cognitivo, sino también su bienestar emocional y social. La Constitución Política de 1991, como norma suprema del ordenamiento jurídico, establece que la educación es un derecho fundamental que debe ser garantizado por el Estado, al considerarla un servicio público con una función social crucial para el desarrollo individual y colectivo. En su artículo 67, la Constitución subraya que la educación es un derecho de la persona y un servicio público esencial, lo que implica que todos los ciudadanos deben tener acceso a una formación adecuada que favorezca su desarrollo completo.

De manera complementaria, el artículo 44 de la Constitución declara que los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás, otorgando una especial protección a este grupo vulnerable, lo que incluye el derecho a recibir una educación de calidad. Este principio constitucional establece la base para políticas públicas que buscan asegurar que todos los niños, sin importar su contexto social o económico, puedan acceder a una educación que favorezca su desarrollo integral, tanto en lo académico como en lo emocional y social.

La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) refuerza estos principios al establecer los fines y principios de la educación en Colombia. Esta ley destaca la importancia de una educación integral que favorezca el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, fomentando su autonomía, participación activa y el respeto por los derechos humanos. La Ley 115 también establece que la educación debe ser inclusiva y orientada a la formación de ciudadanos críticos y responsables, lo que es esencial en contextos de vulnerabilidad, donde el acceso a una educación de calidad puede ser un factor clave para superar barreras sociales y económicas.

El Código de la Infancia y la Adolescencia (Ley 1098 de 2006) juega un papel esencial en la protección de los derechos de los niños y el fortalecimiento de su educación. En este sentido, el código reconoce el derecho de los niños a una educación integral y participativa,

promoviendo la participación de los menores en su proceso de aprendizaje y reconociendo el valor de las prácticas lúdicas para el desarrollo de competencias cognitivas y sociales en la primera infancia. Este enfoque coincide con el principio de que los niños deben asumir un rol protagónico en su proceso formativo, un principio que también es apoyado por el Ministerio de Educación Nacional a través de los Lineamientos Curriculares para la Educación Preescolar, los cuales orientan a los educadores en la implementación de estrategias que promuevan el desarrollo integral de los niños.

A nivel internacional, la Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989, establece en su artículo 29 que la educación debe desarrollarse para permitir el desarrollo pleno de la personalidad, el talento y las habilidades mentales y físicas de los niños, fomentando su participación activa en la sociedad. Colombia, al ser signataria de esta convención, se compromete a garantizar una educación inclusiva, participativa y respetuosa de los derechos de los niños, en línea con los principios establecidos tanto a nivel nacional como internacional.

Este marco legal y normativo proporciona un entorno propicio para implementar estrategias educativas innovadoras que favorezcan el desarrollo integral de los niños, especialmente en situaciones de vulnerabilidad. En este contexto, las estrategias didácticas propuestas en este proyecto están alineadas con las políticas y leyes colombianas que buscan garantizar que todos los niños, sin distinción, tengan acceso a una educación de calidad. Al integrar enfoques pedagógicos basados en el aprendizaje a través del juego, este proyecto se ajusta a los principios de participación activa, autonomía y respeto por los derechos humanos, garantizando que los niños no solo desarrollen sus capacidades cognitivas, sino también sus habilidades sociales y emocionales, fundamentales para su participación activa en la sociedad.

Capítulo 3. Marco Metodológico

3.1. Enfoque de estudio

La presente investigación se asigna al enfoque cualitativo, el cual se orienta a la comprensión profunda de los fenómenos sociales, culturales y educativos a partir de las experiencias, significados y construcciones subjetivas de los individuos en su contexto natural.

Este tipo de estudio no se basa en la formulación de hipótesis ni en la medición de variables cuantificables, sino en la exploración e interpretación de cualidades, percepciones y dinámicas humanas, entendidas como manifestaciones de una realidad compleja, cambiante y socialmente construida.

Desde esta perspectiva, el investigador adopta una postura participante que le permite observar directamente y convivir con los sujetos de estudio, generando así una interacción genuina que facilita el acceso a los significados que estos atribuyen a sus vivencias (Hernández et al., 2016). Esta postura es clave para el abordaje del objeto de estudio en esta investigación, ya que permite un acercamiento directo al contexto educativo y la identificación de las dificultades que enfrentan niñas y niños en el escenario institucional, desde sus propias voces y experiencias.

A diferencia de los estudios cuantitativos, en los que se parte de categorías teóricas y procedimientos preestablecidos, en la investigación cualitativa las categorías de análisis emergen del proceso investigativo, a partir de la observación, el diálogo con los participantes y el análisis reflexivo de la información recopilada (Martínez, 2017). Esta naturaleza inductiva permite captar la complejidad del fenómeno estudiado en su contexto específico, sin reducirlo a indicadores numéricos.

El enfoque cualitativo aporta a este proyecto una comprensión profunda y contextualizada del fenómeno educativo observado en el grado de transición 6 de la Institución Educativa Departamental 23 de febrero. A través de este enfoque, se busca ir más allá de los datos cuantificables y explorar de manera rica y detallada las percepciones, emociones y experiencias de los niños y niñas, lo cual es esencial para comprender los factores que influyen en su participación en el aula.

El enfoque cualitativo permite captar las necesidades de los estudiantes, dándoles un espacio para expresar sus puntos de vista sobre las dinámicas escolares, lo que resulta fundamental para identificar las barreras que limitan su participación activa. Estas barreras pueden estar relacionadas con aspectos emocionales, sociales, pedagógicos o incluso contextuales que dificultan la conexión de estos, con las actividades del aula. Asimismo, este enfoque facilita la identificación de factores subjetivos, como el desinterés, la falta de

motivación o las inseguridades que los niños pueden experimentar al no sentirse incluidos o comprendidos en las actividades escolares.

Al no partir de categorías predeterminadas, sino permitir que estas emerjan del análisis de los datos (Martínez, 2017), se favorece una lectura genuina de la realidad educativa. Además, la postura participativa del investigador (Hernández et al., 2016) permite observar de cerca las dinámicas escolares y proponer estrategias didácticas más acordes con las necesidades del grupo infantil. El enfoque cualitativo es crucial en este proyecto porque proporciona un entendimiento profundo de las dinámicas del aula, facilita la identificación de los factores que afectan la participación de los estudiantes y permite diseñar estrategias didácticas centradas en sus necesidades y contextos específicos. Este enfoque no solo enriquece el análisis de la problemática, sino que también contribuye a la creación de soluciones pedagógicas más inclusivas, significativas y transformadoras.

3.2. Tipo de Estudio

Se enmarca dentro del enfoque de investigación-acción, un modelo que permite abordar de manera práctica y reflexiva los problemas educativos identificados en contextos específicos, como el de la Institución Educativa Departamental 23 de febrero del municipio de Fundación. Este enfoque se caracteriza por ser sistemático, participativo y reflexivo, con el propósito de resolver problemáticas reales dentro de la comunidad educativa, como lo señala Sampieri, (Collado & Lucio, 2014). En este caso, la investigación-acción se ha utilizado para analizar las causas de la limitada participación activa de los niños y niñas del grado de transición 6, con el fin de diseñar una estrategia didáctica centrada en el aprendizaje basado en el juego. Este enfoque permite no solo comprender las causas subyacentes de la falta de participación, como el desinterés y la baja motivación de los estudiantes, sino también proponer soluciones prácticas, como el diseño de una propuesta lúdica y participativa que favorezca su vinculación en las actividades escolares.

A través de la observación participante y entrevista semiestructurada con la docente titular del grado, se logró identificar las dificultades que enfrentan los estudiantes para integrarse activamente en las dinámicas del aula. Los hallazgos revelaron que las prácticas pedagógicas actuales no se adaptan completamente a los intereses y características de los niños y niñas, lo

cual subraya la necesidad de una transformación pedagógica que impulse una mayor participación.

El diseño de la estrategia didáctica, centrada en el juego como eje metodológico, se desarrolló con la intención de fomentar experiencias educativas más atractivas y participativas para los estudiantes. Aunque la intervención no pudo ser implementada debido a limitaciones de tiempo, el proceso de análisis permitió una reflexión crítica que orientó el diseño hacia una metodología más inclusiva, activa y adaptada a las necesidades del grupo. Este enfoque de investigación-acción, por lo tanto, ha sido esencial no solo para identificar y comprender las problemáticas del aula, sino también para proponer una solución que responda de manera efectiva a las necesidades pedagógicas de los estudiantes del grado transición 6, promoviendo una mejora en su participación y motivación en las actividades escolares.

3.3. Población

La población objeto de estudio corresponde a los estudiantes del grado de transición, de la Institución Educativa Departamental 23 de febrero, ubicada en el municipio de Fundación, departamento del Magdalena. Este establecimiento educativo hace parte del sistema oficial colombiano y se caracteriza por su modalidad técnica con énfasis en gestión ambiental. La institución tiene como misión ofrecer una formación integral e inclusiva desde el nivel prejardín hasta el grado once, promoviendo una educación con sentido ético, ambiental, crítico y participativo, bajo un enfoque pedagógico constructivista.

El contexto en el que se sitúa la institución está marcado por diversas problemáticas sociales y ambientales. La comunidad educativa se encuentra en un entorno de alta vulnerabilidad, donde predominan condiciones socioeconómicas precarias. Las familias de los estudiantes pertenecen en su mayoría al estrato 1, y sus ingresos provienen de actividades informales como el mototaxismo, ventas ambulantes y oficios varios. Estas condiciones limitan significativamente el acceso a servicios básicos y al acompañamiento académico por parte de los cuidadores, lo cual repercute en la permanencia y el desempeño de los estudiantes.

La misión de la institución es brindar una formación integral desde lo académico y técnico en todos sus niveles, desde el Prejardín .de la institución es brindar una formación integral desde lo académico y técnico en todos sus niveles, desde el Prejardín hasta el grado once

(11°), promoviendo la integración de cada uno de los miembros de la comunidad a través de una educación de calidad. Esta formación está dirigida a niños, niñas, jóvenes y adultos en una sociedad pluricultural y pluriétnica, por medio de estrategias innovadoras que propicien una buena convivencia y clima escolar, generando aprendizajes significativos con el apoyo de herramientas tecnológicas que fortalecen el desarrollo de habilidades en el conocer, hacer, ser y convivir.

En cuanto a su visión, la IED 23 de febrero se proyecta al 2027 como una entidad que ofrece una formación académica integral e inclusiva en los distintos saberes humanos, científicos y tecnológicos, orientados a la formación en valores. Busca desarrollar una conciencia ética que contribuya a conservar y proteger el medio ambiente y su importancia para la supervivencia propia y de las demás especies. Pretende consolidarse como una institución con modalidad técnico-ambiental que facilite un cambio real en la comunidad educativa y sus entornos, formando sujetos autónomos, críticos, reflexivos, responsables y comprometidos con el desarrollo sostenible y sustentable.

3.4. Muestra

La investigación se delimitó en el grado Transición 6, conformado por veintitrés (23) niños y niñas con edades entre los 4 y 5 años, distribuidos como es evidenciado en la tabla No. 1

Tabla 1

Distribución Muestra estudiantes Grado Transición 6. IED 23 de Febrero 2025

Número de estudiantes	Sexo	Edad
3	Masculino	6 años
10	Masculino	5 años
10	Femenino	4 años

Fuente: IED 23 de Febrero de Fundación (Magdalena) 2025

Además, se cuenta con la docente titular del grupo, Licenciada Maridubis Peña, y los estudiantes quienes se encuentran en una etapa clave para el desarrollo de habilidades cognitivas,

emocionales y sociales. Como características propias de la muestra, algunos de estos estudiantes evidencian bajo nivel de participación en las dinámicas del aula, relacionadas a la memorización u otro tipo de actividades aisladas al juego escasa motivación y dificultades para involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje. Esta situación refleja la necesidad de replantear las estrategias didácticas actuales para hacerlas más significativas y acordes con sus intereses.

De igual forma, las características sociodemográficas descritas en la población están inmersa también en la muestra; los estudiantes vienen de familias disgregadas, en un contexto de vulnerabilidad social, disfuncionales, donde el estudiante queda al cuidado de abuelos ya que el o los padres les corresponde laborar para cubrir las necesidades básicas de los integrantes de la casa.

Se tuvo en cuenta también los siguientes criterios de inclusión:

- Ser estudiantes legalmente matriculados en la I.E.D. 23 de Febrero correspondiente al año 2025.
- Pertenecer al grupo de transición 6
- Firma del consentimiento informado por parte de los padres de familia de los estudiantes. (Ver Anexo No. 1)

3.5. Procedimientos

3.5.1 Fases de la investigación

La investigación sigue el enfoque metodológico de investigación-acción propuesto por (Hernández-Sampieri, 2023), basado en un proceso cíclico y reflexivo para comprender y transformar una problemática educativa concreta. En este caso, la metodología involucra de manera activa y colaborativa a la docente titular y a los estudiantes del grado de transición 06 de la Institución Educativa Departamental 23 de febrero, quienes constituyen la población objeto de estudio. Las fases de la investigación incluyen: diagnóstico del problema (baja participación en el aula) y, el diseño de estas estrategias para su posterior implementación. Sin embargo, en esta etapa, no se lleva a cabo la implementación ni se evalúan los resultados. Este enfoque permite ajustar las estrategias de manera continua, con el objetivo de ofrecer una intervención pedagógica contextualizada y transformadora para los estudiantes del grado de transición 06.

3.5.1.2 Diagnóstico

En esta primera fase, los investigadores se integran activamente al contexto educativo del grado transición 6 de la Institución objeto de estudio, con el propósito de identificar, desde una mirada reflexiva y situada, la problemática relacionada con la escasa participación activa de algunos estudiantes en las dinámicas del aula. Se busca comprender cómo se manifiesta esta situación, qué factores la generan o refuerzan, y cómo es percibida por los actores educativos.

Para ello, se emplean dos técnicas de recolección de información: la observación participante, que permite vivenciar el entorno educativo desde dentro, registrando interacciones, comportamientos y formas de participación; y la entrevista semiestructurada, aplicada a la docente titular del grupo. Estas herramientas cualitativas brindan una comprensión profunda del contexto, las prácticas pedagógicas utilizadas, las respuestas de los niños y niñas, y las posibles barreras que limitan su participación. Toda la información recolectada es registrada en diarios de campo y posteriormente analizada a partir de categorías emergentes, lo que permite identificar hallazgos relevantes para la fase siguiente de planeación

3.5.1.3 Planeación

En esta fase se diseña el plan de acción con base en los resultados obtenidos durante el diagnóstico, respondiendo a la necesidad de promover una participación activa, significativa y constante de los niños y niñas del grado transición 6 en las dinámicas del aula. Siguiendo la lógica de la investigación-acción propuesta por (Hernández-Sampieri, 2023), se establecen las prioridades pedagógicas del proyecto y se formulan objetivos que orienten el proceso de intervención.

El diseño de la estrategia didáctica contempla la implementación de actividades lúdicas centradas en tres ejes fundamentales: el juego de roles, la lectura de cuentos y el uso de títeres. Estas propuestas permiten generar experiencias educativas cercanas a los intereses y características del grupo infantil, facilitando la expresión, la participación espontánea y la interacción social.

3.6. Técnicas de Recolección de Datos

En el desarrollo de este proyecto de investigación, consiste en diseñar una estrategia didáctica fundamentada en el aprendizaje basado en el juego para promover la participación

activa de los estudiantes de preescolar, se seleccionaron técnicas de recolección de datos que respondan a los objetivos planteados, a fin de obtener información relevante sobre las prácticas pedagógicas y las dinámicas de participación en el aula. Según (Yuni & Urbano, 2014), la elección de las técnicas de recolección de datos es crucial, ya que deben ser apropiadas para los fines de la investigación y adecuarse al enfoque metodológico utilizado. Esta elección se realiza considerando el contexto educativo y los aspectos específicos que se desean investigar, en este caso, la promoción de la participación activa de los estudiantes en el aula de preescolar.

Para alcanzar los objetivos de la investigación, que incluyen identificar las estrategias docentes utilizadas para fomentar la participación, reconocer los factores que inciden en la baja participación y proponer una estrategia centrada en el juego, se utilizarán técnicas cualitativas que permitirán recoger información profunda sobre el contexto y las prácticas pedagógicas. En este sentido, las técnicas seleccionadas son la observación participante y, la entrevista semiestructurada.

3.6.1 Observación Participante (Ver Anexo 2)

La observación participante será utilizada como una de las principales técnicas de recolección de datos. Esta técnica permitirá a los investigadores sumergirse en el entorno del aula para observar las interacciones, comportamientos, y estrategias utilizadas por los docentes y estudiantes durante las actividades diarias. Según (Bernard, 1994), la observación participante consiste en una inmersión en la comunidad educativa, lo que facilita una comprensión natural de las prácticas pedagógicas. En este caso, la observación se centrará en cómo los docentes implementan estrategias para promover la participación activa de los estudiantes en actividades lúdicas y en el desarrollo de la comunicación y el juego en el aula.

Durante esta fase, se llevará a cabo un registro detallado en un diario de campo, en el cual se anotarán las observaciones sobre las dinámicas de participación, el tipo de actividades que fomentan la interacción de los estudiantes, y las estrategias empleadas por los docentes para involucrar a los niños en el proceso de aprendizaje. El diario de campo también incluye reflexiones sobre las barreras que los docentes pueden enfrentar para lograr una participación activa y los factores que influyen en la baja participación de los estudiantes.

3.6.2 Entrevista Semiestructurada

La entrevista semiestructurada se aplicará a la docente titular del grado de preescolar 06 con el objetivo de identificar las estrategias que utilizan para fomentar la participación activa de los niños en las actividades. Esta técnica es adecuada debido a su flexibilidad, permitiendo que los docentes expresen sus opiniones, experiencias y reflexiones sobre las estrategias pedagógicas utilizadas en su práctica diaria (Martínez, 2017). La entrevista semiestructurada se diseñará con preguntas abiertas y enfocadas en identificar tanto las estrategias empleadas por los docentes como los factores que pueden estar limitando la participación activa de los estudiantes.

3.7 Técnica para el análisis de datos

3.7.1 Matriz de Análisis Categorical

La matriz de análisis categorial se constituyó como la herramienta inicial para organizar y sistematizar los datos recopilados a través de la entrevista a la docente titular y los diarios de campo. Su propósito principal fue clasificar la información de manera estructurada según las categorías centrales de la investigación, facilitando la identificación de patrones, temas recurrentes y relaciones significativas entre el discurso docente y la práctica educativa.

La matriz se construyó a partir de tres columnas fundamentales:

1. **Categoría:** Representa los ejes temáticos de análisis establecidos previamente, que en este estudio corresponden a:
 - Estrategias didácticas,
 - Participación activa, y
 - Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ).
2. **Pregunta / Descripción:** Contiene los extractos textuales de la entrevista y los registros de observación que corresponden a cada categoría, organizando la información según las preguntas guía aplicadas en la entrevista y los eventos significativos observados en el aula.
3. **Código:** Incluye palabras clave o conceptos que resumen la esencia de cada fragmento, permitiendo su rápida identificación y posterior vinculación con otras categorías o subcategorías en las etapas siguientes del análisis.

La matriz de análisis categorial permitió así:

- Organizar los datos en función de las categorías de estudio,
- Identificar patrones emergentes y relaciones entre discurso y práctica.
- Preparar la información para la etapa de codificación axial, donde se analizarían las conexiones y relaciones entre las subcategorías,
- Servir de base para la posterior triangulación de los datos con la literatura y otras fuentes de información, garantizando la validez y confiabilidad del análisis.(ver anexo 1)

3.7.2 Matriz de Codificación Axial

La matriz de codificación axial, también denominada de categorización axial, constituye la segunda técnica en el análisis de la información cualitativa del estudio. Su función principal fue identificar y organizar las categorías y subcategorías emergentes a partir del corpus empírico recopilado mediante la entrevista a la docente titular y los diarios de campo, permitiendo establecer conexiones y relaciones significativas entre los conceptos identificados durante la codificación inicial.

En esta matriz, la información se estructuró en columnas que incluyen:

- Categoría: Representa los ejes temáticos centrales de la investigación, los cuales fueron:

Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ),

Estrategias didácticas,

Participación activa.

- Fuentes de información: Se incluyen los extractos relevantes provenientes de:

Fuente 1: diarios de campo, donde se registran las observaciones de aula,

Fuente 2: entrevistas a la docente titular, que proporcionan la perspectiva reflexiva y teórica de la práctica pedagógica.

- **Categorías emergentes / Subcategorías:** Son los conceptos clave que surgen al relacionar la información de ambas fuentes. Estos códigos permiten analizar las conexiones entre la teoría y la práctica, facilitando la comprensión de cómo las estrategias aplicadas influyen en el aprendizaje, la motivación y la participación de los estudiantes.

En síntesis, la matriz de codificación axial permitió articular la información de diferentes fuentes, establecer relaciones entre categorías y subcategorías, y profundizar en la comprensión de cómo el Aprendizaje Basado en el Juego y las estrategias didácticas impactan la participación y el aprendizaje de los estudiantes, sentando las bases para la etapa de triangulación y discusión teórica de los hallazgos.

3.7.3 Matriz de Triangulación

Finalmente, la matriz de triangulación se empleó como estrategia de validación y contraste de los hallazgos. Su finalidad fue integrar la información proveniente de tres fuentes principales:

1. Los datos empíricos, obtenidos a partir de la observación y la entrevista.
2. Las interpretaciones analíticas, derivadas de las matrices de análisis categorial y codificación axial.
3. Los referentes teóricos, extraídos de la revisión de literatura y los autores clave que sustentan el Aprendizaje Basado en el Juego y las metodologías activas.

La matriz de triangulación permitió comparar y validar los resultados emergentes, identificando puntos de convergencia, divergencia y complementariedad entre las distintas fuentes. Gracias a esta herramienta, fue posible constatar que, aunque el discurso docente reconoce la importancia del juego como estrategia pedagógica, su aplicación en el aula tiende a combinarse con prácticas tradicionales, generando tensiones entre teoría y práctica.

Asimismo, la triangulación teórica posibilitó una discusión más profunda sobre la efectividad del ABJ como enfoque transformador, al relacionar la evidencia empírica con los postulados de autores que promueven el aprendizaje activo, la motivación y la participación infantil como pilares del desarrollo integral.

En conclusión, el uso articulado de estas tres matrices permitió avanzar desde la organización inicial de los datos (matriz categorial), hacia la identificación de relaciones conceptuales (matriz axial) y, finalmente, la validación e interpretación teórica de los hallazgos (matriz de triangulación).

- La matriz de análisis categorial facilitó la clasificación y comprensión de los datos empíricos.
- La matriz de codificación axial permitió profundizar en las relaciones entre categorías y subcategorías, generando interpretaciones más integrales.
- La matriz de triangulación aseguró la coherencia, validez y solidez teórica del análisis.

En conjunto, estas matrices configuraron una ruta de análisis coherente y rigurosa, que posibilitó comprender de manera integral la articulación entre el Aprendizaje Basado en el Juego, las estrategias didácticas y la participación activa infantil, consolidando los fundamentos de un enfoque pedagógico innovador y transformador en la educación preescolar.

3.8 Ruta Metodológica Para El Análisis De La Información

El proceso metodológico seguido en la investigación se desarrolló de manera secuencial y rigurosa, con el propósito de garantizar la validez y coherencia interna del estudio. A continuación, se describen las fases que conformaron la ruta metodológica implementada.

1. Recopilación de la información

La fase inicial consistió en la recolección sistemática de los datos cualitativos a través de dos técnicas principales: observaciones de aula, registradas en diarios de campo, y una entrevista

semiestructurada dirigida a la docente participante. Las observaciones permitieron identificar las estrategias pedagógicas utilizadas, los niveles de participación del estudiantado y las dinámicas de interacción en el aula. La entrevista, por su parte, aportó una comprensión más profunda del discurso pedagógico de la docente, sus concepciones sobre el aprendizaje basado en el juego (ABJ) y su percepción sobre la práctica educativa.

2. Transcripción de las entrevistas

Una vez finalizada la fase de recolección, se procedió a la transcripción literal de las entrevistas, cuidando la fidelidad de las respuestas y el respeto por las expresiones originales de la participante. Este proceso permitió disponer de un material textual completo para su posterior análisis, preservando los matices discursivos que enriquecen la interpretación cualitativa.

3. Codificación temática

Posteriormente, se desarrolló una codificación temática de la información obtenida tanto de las entrevistas como de los diarios de campo. Este proceso implicó la identificación de unidades de significado y la asignación de códigos iniciales relacionados con las categorías de estudio (estrategias didácticas, participación activa y aprendizaje basado en el juego). La codificación permitió organizar la información de manera estructurada y reconocer patrones, recurrencias y contrastes entre el discurso y la práctica pedagógica.

4. Matriz de categorización axial

Con base en los códigos y temas emergentes, se construyó una matriz de análisis categorial, instrumento que facilitó la comparación e integración de la información proveniente de las distintas fuentes. Esta matriz posibilitó observar la relación entre los planteamientos teóricos y las evidencias empíricas, destacando la evolución de las estrategias docentes desde prácticas tradicionales hacia propuestas más activas y centradas en el estudiante.

5. Triangulación de la información

En esta etapa se llevó a cabo la triangulación de la información, combinando los datos obtenidos en los diarios de campo, las entrevistas y la fundamentación teórica. Este procedimiento permitió contrastar los hallazgos, fortalecer la validez de las interpretaciones y obtener una visión más completa del fenómeno educativo estudiado. La triangulación fue clave para evidenciar la brecha entre el discurso pedagógico de la docente y su aplicación práctica, así como las transformaciones observadas en el proceso.

6. Informe de resultados

Finalmente, se elaboró el informe de resultados, en el cual se sintetizaron los principales hallazgos derivados del análisis. Este documento reflejó la relación entre las categorías analizadas, los cambios en la práctica pedagógica y la incidencia del ABJ en la motivación y el desarrollo integral del estudiantado. Además, permitió identificar los desafíos que aún persisten en la implementación de metodologías activas en el contexto preescolar.

3.9 Análisis categorial e interpretación desde la teoría

El análisis de la matriz categorial permitió identificar aspectos clave en tres categorías: estrategias didácticas, participación activa y aprendizaje basado en el juego. En la primera, la docente destaca el juego como su principal herramienta pedagógica, al permitir mayor motivación, interés y participación. También resalta el uso del aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes se apoyan entre sí. Esta visión coincide con Vygotsky (1979), quien plantea que el aprendizaje se construye socialmente a través de la interacción con los otros.

En cuanto a la participación activa, se considera esencial para el desarrollo de habilidades como la autonomía y el pensamiento crítico. Sin embargo, factores como la inasistencia, problemas familiares y baja motivación dificultan esta participación. Esto se relaciona con lo propuesto por Bronfenbrenner (1979), quien señala que el contexto familiar influye directamente en el desarrollo del niño. La docente implementa estrategias inclusivas, como roles colaborativos o la observación de pares, para involucrar a estudiantes más tímidos.

En la categoría de aprendizaje basado en el juego, se reconoce el juego como un medio para lograr aprendizajes significativos, favorecer la expresión emocional y socializar. Se integra

en todas las áreas del currículo como estrategia transversal, lo cual se alinea con Piaget (1962), quien considera el juego una herramienta natural para el aprendizaje infantil.

En resumen, la práctica docente observada se apoya en enfoques constructivistas y centrados en el estudiante, donde el juego, la participación y la colaboración son fundamentales. Sin embargo, persisten desafíos asociados al contexto familiar y social que requieren ser atendidos desde una perspectiva más integral.

3.9.1 Consideraciones Éticas Y De Integridad Científica

En el marco de las consideraciones éticas y de integridad científica se toma en cuenta la Resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud de Colombia, la Resolución del Ministerio de Protección Social de Colombia n° 2378 de 27 de junio 2008 y el Acuerdo n°08 del 28 de marzo de 2023 de la Universidad Santo Tomás, estas constituyen una reflexión personal sobre los conflictos éticos que cada investigación en particular pueda plantear al involucrar seres humanos por lo cual se consideran los siguientes aspectos:

- a) Uso anónimo del nombre de los participantes, sus datos de contacto, a través de seudónimos y/o una codificación, al momento de analizar la información.
- b) Los resultados del proyecto serán divulgados, según el desarrollo y consolidación del proyecto. Para tal fin, se dará cumplimiento al tratamiento ético y confidencial de la información personal de los participantes, tal como se expresa en este numeral, tanto en el proyecto, sus resultados y productos derivados del mismo.
- c) La información que concierne al proyecto será divulgada según los informes y los productos derivados del mismo, toda vez que, serán susceptibles de ser presentados en eventos científicos; se proyecta generar un manuscrito que pueda ser sometido a un Journals o revistas relacionadas con la temática y el objetivo de la investigación.
- d) En tanto que el proyecto se desarrolla en el marco institucional de la USTA, según su aprobación en convocatoria de investigación, los resultados del proyecto estarán igualmente, visibles en el Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación, CRAI.

Capítulo 4 – Resultados.

4.1 Análisis descriptivo e interpretativo

El análisis de la información se realizó desde la perspectiva fenomenológica y el enfoque temático, en el contexto del aprendizaje basado en el juego en educación preescolar. Estos enfoques permitieron organizar, clasificar, interpretar y triangular la información (ver anexo 3), identificando temas comunes y estableciendo coincidencias y recurrencias relacionadas con factores como la motivación, el uso del juego como herramienta pedagógica, la participación activa, la inclusión, la exploración del entorno y la adaptación de estrategias, permitiendo adentrarse en las experiencias y prácticas docentes, así como en los factores que intervienen en el desarrollo integral del alumnado en esta etapa.

Se logró determinar en la matriz de triangulación (Ver Anexo 3), como resultados principales del análisis: 1) la motivación como un factor clave para mantener la atención y el interés durante las actividades lúdicas; 2) el juego como herramienta pedagógica que favorece la curiosidad, la autonomía y la participación activa de los niños; 3) el desarrollo integral como eje central del aprendizaje basado en el juego, abarcando las dimensiones cognitiva, emocional, social y física; 4) la inclusión como principio que orienta la participación de todos los estudiantes, sin distinción de sus necesidades; 5) la necesidad de adaptar las estrategias didácticas según las características individuales del grupo; y 6) la exploración del entorno como medio para estimular el descubrimiento, el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo.

Aunado a estos hallazgos, se evidenció que prácticas como la repetición mecánica limitan la comprensión y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, (figura 1) lo que resalta la importancia de implementar estrategias activas, creativas y contextualizadas. De esta manera, el juego se configura como una estrategia didáctica efectiva que promueve aprendizajes significativos, participación activa, inclusión y desarrollo integral, consolidándose como un eje fundamental en la educación preescolar.

Figura 1

Aprendizaje repetitivo



Nota: esta figura muestra como la maestra hace uso del aprendizaje repetitivo.

Figura 2

Aprendizaje dirigido por la maestra.



Nota: La maestra es el centro del aprendizaje

Figura 3

Explorando texturas.



Nota: Aprendizaje constructivista

Figura 4

Actividad de las texturas



Nota: Actividad realizada por los niños en el aula

Los resultados se agruparon en nuevas categorías temáticas, dando respuesta a los objetivos específicos de la investigación. En primer lugar, se identificaron diferencias significativas en los niveles de participación activa de los estudiantes, las cuales están directamente relacionadas con el tipo de estrategia didáctica implementada. En las actividades centradas en la repetición mecánica, como aquellas orientadas al reconocimiento de vocales o números, se observó una participación pasiva y dirigida. (ver figura 2) En los diarios de campo, se registró que los estudiantes repetían las palabras de forma casi automática, con escasa iniciativa personal y sin oportunidad de explorar o construir el conocimiento por sí mismos. (ver anexo 4)

Estos hallazgos fueron corroborados por la docente en la entrevista semiestructurada, (ver anexo 1) quien reconoció que, aunque emplea el juego como herramienta pedagógica, en ocasiones recurre a estrategias tradicionales centradas en la instrucción directa. Esta

contradicción entre el discurso pedagógico y la práctica evidencia la necesidad de fortalecer la planificación con metodologías coherentes con el aprendizaje activo.

Desde la perspectiva teórica, este patrón de participación pasiva se interpretó a la luz del enfoque del aprendizaje constructivista (Piaget, 1975; Vygotsky, 1978). La reproducción mecánica se evidenció como una estrategia que no estimuló el pensamiento crítico ni la toma de decisiones, elementos que el constructivismo identificó como fundamentales para el desarrollo de competencias cognitivas superiores. Específicamente, al limitar la exploración y la experimentación, se anuló la oportunidad de asimilación y acomodación del nuevo conocimiento en las estructuras mentales existentes. De esta manera, las prácticas tradicionales contravinieron el principio de que los niños construyen activamente el conocimiento a partir de experiencias significativas.

En claro contraste, las actividades que involucraron exploración sensorial, manipulación de materiales y expresión emocional (ej., clasificación de texturas, dibujo táctil con pintura encapsulada y el juego simbólico con globos) generaron una participación activa, autónoma y sostenida. (figura 3 y 4) En estas experiencias, la implicación del niño trascendió lo verbal para manifestarse en la acción, la colaboración y la expresión corporal, y el rol de la docente se transformó en el de una guía y facilitadora, permitiendo que los estudiantes se convirtieran en protagonistas.

Este resultado se interpretó como una validación directa de la Teoría de la Autodeterminación (Ryan & Deci, 2000). La libertad para explorar, crear y decidir, intrínseca a las estrategias lúdicas, favoreció una implicación más profunda porque satisfizo las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación social. La instrucción rígida, por el contrario, limitó severamente estas oportunidades, lo que explicó el desinterés progresivo documentado en los diarios de campo.

Además, el contraste evidente entre metodologías confirmó la tesis del aprendizaje significativo de Ausubel (2002), donde la construcción del conocimiento parte de la experiencia y los saberes previos. En este contexto, el ABJ se reveló como una herramienta clave, pues, aunque no todas las actividades fueron juegos formales, se evidenció la presencia de sus

principios fundamentales (simbólico y exploratorio). Vygotsky (1978) argumentó que la dimensión simbólica del juego potencia funciones psicológicas superiores y permite al niño actuar “más allá” de su nivel de desarrollo actual. La IA, por lo tanto, confirmó que el juego es el “instrumento mediador” ideal para transicionar de la repetición pasiva a la agencia activa y el desarrollo integral.

Por otro lado, el estudio identificó que la participación activa de los estudiantes no es un fenómeno puramente intrapersonal o escolar, sino que está profundamente condicionada por factores externos que inciden negativamente, especialmente en los niños más tímidos o con dificultades emocionales. La docente señaló la inasistencia frecuente, la inestabilidad emocional derivada de problemas familiares (tales como estrés parental o conflictos en el hogar), la falta de acompañamiento sistemático en casa y las condiciones socioeconómicas precarias (que se traducen en la falta de recursos y espacios adecuados para el refuerzo de aprendizajes) como barreras significativas para la implicación plena.

Estos hallazgos coincidieron de forma precisa con el modelo ecológico de Bronfenbrenner (1987), el cual enfatiza la influencia multidimensional del entorno en el desarrollo. Las dificultades mencionadas fueron interpretadas como disfunciones o tensiones en el microsistema (entorno familiar inmediato) que se proyectan directamente en el aula. Más aún, la escasa participación de las familias fue registrada en el diario de campo, evidenciando que la disociación o falta de comunicación activa en el mesosistema (la conexión escuela-hogar) limita severamente la implicación de algunos niños en las actividades y el refuerzo de aprendizajes significativos, minando así el potencial de desarrollo integral.

Frente a la ineludible realidad de estas barreras sistémicas, la docente desarrolló en la fase de acción una estrategia de adaptación proactiva a través del aprendizaje colaborativo entre pares. Esta acción consistió en emparejar intencionalmente a niños con mayores avances para que apoyaran y sirvieran de modelo a quienes presentaban dificultades. Esta práctica reflejó la importancia del concepto de andamiaje y la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) de Vygotsky (1978). Al facilitar que los estudiantes progresaran con la ayuda de un par más competente, la docente logró utilizar el microsistema del aula como un mecanismo de resiliencia frente a las

carencias externas, generando así oportunidades de aprendizaje más equitativas e inclusivas y demostrando el potencial transformador de la IA.

En conclusión, los resultados de la Investigación-Acción evidenciaron de forma contundente la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas en el aula, pasando de la instrucción rígida a la exploración activa y la participación significativa. La incorporación consciente del ABJ se justificó no solo por mejorar el compromiso de los estudiantes, sino por ser la herramienta que permite responder a sus necesidades emocionales, cognitivas y sociales de forma integral, tal como lo planteó el enfoque de aprendizaje significativo (Ausubel, 2002).

De esta manera, y en estricta coherencia con el objetivo específico número tres, que buscó establecer una propuesta de acción, el análisis condujo al diseño de una estrategia didáctica que integró el juego como eje transversal para fortalecer la participación activa en el grado transición.

4.2 Diseño de la estrategia didáctica: "Aprendizaje basado en el juego"

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la investigación y en coherencia con el objetivo específico número tres (3), se diseña una estrategia didáctica denominada: "Aprendizaje basado en el juego: una estrategia didáctica para promover la participación activa en el grado transición". Esta propuesta se fundamenta en la lúdica como eje central del aprendizaje en la educación preescolar, integrando los aportes teóricos de Vygotsky (1978), Piaget (1975) y Ryan & Deci (2000), quienes resaltan el papel del juego, la interacción social y la motivación intrínseca como factores fundamentales para el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, comunicativas y sociales en la infancia.

La estrategia busca responder de manera pertinente y significativa a las dificultades evidenciadas en los estudiantes del grado transición, particularmente en lo relacionado con la expresión oral, la comprensión narrativa, la interacción simbólica y la participación activa en situaciones escolares. Con este propósito, se diseñaron un total de tres (3) actividades didácticas

intencionadas, centradas en el uso del juego como mediador del aprendizaje, estructuradas para implementarse en el contexto escolar con proyección hacia el entorno familiar.

Cada una de las actividades contempla un objetivo claro, una descripción detallada del desarrollo, y la incorporación de elementos lúdicos y simbólicos que fortalecen la participación de los niños y niñas en escenarios de aprendizaje dinámicos y creativos.

Link del diseño de la estrategia didáctica.

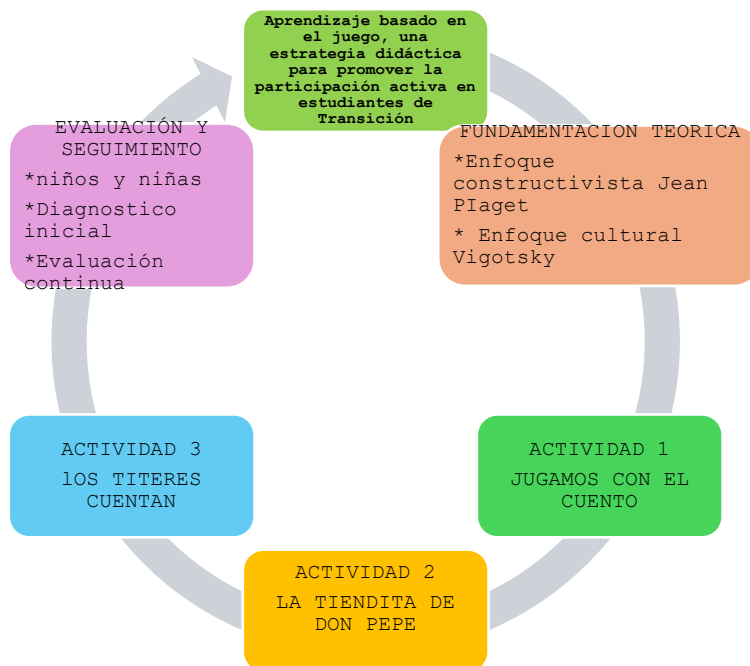
https://www.canva.com/design/DAG2q_MsQis/-ehMm2ge3ZuqzGQcfGz9mQ/edit?utm_content=DAG2q_MsQis&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

4.3 Estructura de la propuesta en el contexto escolar

En los siguientes esquemas se puede sintetizar la estructura de la propuesta para el contexto escolar:

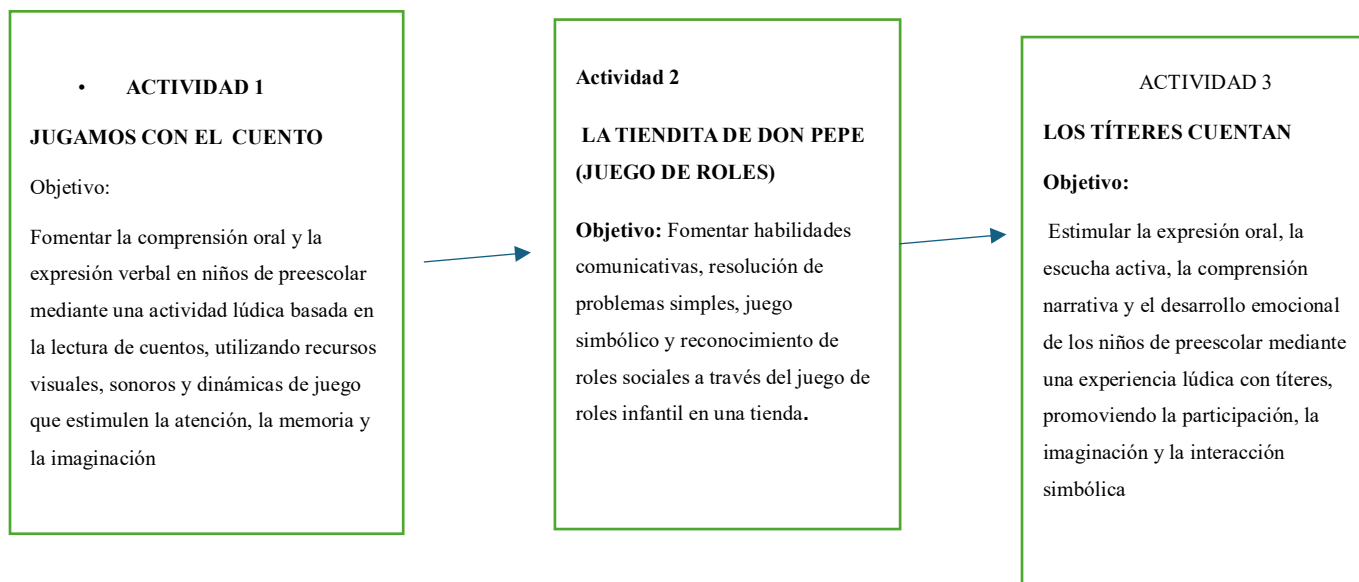
Figura 5

Propuesta en el contexto escolar



Nota: Estructura de cómo se estará efectuando la propuesta en la escuela

Figura 6 Objetivos de las actividades en contexto escolar



Nota: muestra los objetivos propuestos para cada actividad.

4.4 Beneficios esperados

- Los niños y niñas aumentarán su participación activa en el aula mediante actividades lúdicas.
- Se favorecerá la expresión oral y la construcción de frases sencillas en contextos significativos.
- Se desarrollará la capacidad de escucha, comprensión narrativa y creatividad.
- Los estudiantes reconocerán roles sociales y normas básicas de interacción mediante el juego simbólico.

Se fortalecerán la imaginación, la empatía y el trabajo colaborativo.

4.4.1 Recursos necesarios

- Cuentos ilustrados o en formato digital.
- con imágenes, personajes y frases clave.
- Instrumentos musicales sencillos (maracas, tambor, cascabeles).
- Títeres elaborados con materiales reciclables (calcetines, papel, tela).
- Escenografía sencilla (caja decorada como teatrino, rincones ambientados).
- Dinero de juguete, bolsas de tela y tarjetas de productos simulados.
- Elementos visuales para ambientar el aula (carteles, árboles, nubes, hojas).

4.4.2 Evaluación y seguimiento

La evaluación de la estrategia se plantea desde una mirada formativa, integral y continua, mediante tres mecanismos principales:

- Evaluación diagnóstica inicial: Permitirá identificar las fortalezas y dificultades de los estudiantes en aspectos como la expresión oral, la participación y la comprensión narrativa.

- Evaluación continua: Se desarrollará durante la implementación de las actividades mediante observación directa, diarios de campo y registros anecdóticos. Se valorará la participación activa, la expresión verbal y el desarrollo del juego simbólico.
- Autoevaluación y retroalimentación: Al final de cada semana se propiciarán espacios de diálogo donde los niños y niñas expresaron qué les gustó, qué aprendieron y qué actividades les resultarán más significativas

4.5 Síntesis de Limitaciones e Innovación del Estudio en Contexto

Este apartado sintetiza las principales limitaciones que condicionaron el alcance del estudio de Investigación-Acción (IA), así como las innovaciones significativas que ofrece el proyecto respecto a la comprensión de las infancias, la diversidad y la formación docente.

4.5.1 Limitaciones del Estudio

Dada la naturaleza del enfoque cualitativo y de la IA, la principal limitación es la capacidad de generalización. El estudio se circunscribió a un único grupo de estudiantes de preescolar y una sola docente, lo que restringe la extrapolación directa de los resultados a otros contextos educativos o niveles. Además, la temporalidad del ciclo de IA implementado, aunque suficiente para generar la transformación de la práctica, no permite capturar los efectos longitudinales a largo plazo de la estrategia didáctica diseñada para favorecer el proceso de aprendizaje de los niños. Finalmente, la dependencia de instrumentos de recolección de datos subjetivos (diarios de campo y entrevistas) introduce un riesgo de sesgo interpretativo, mitigado parcialmente por la triangulación y el proceso de reflexión crítica propio de la IA.

El análisis de resultados reveló que los factores externos al aula operaron como variables intervinientes significativas. La inconsistencia en el mesosistema (falta de acompañamiento familiar y la inasistencia frecuente) limitó el impacto total de la estrategia en la participación activa, especialmente en los estudiantes con mayores carencias socioeconómicas. Esta barrera contextual, si bien no invalidó los hallazgos, subrayó la necesidad de que futuras intervenciones pedagógicas requieran de un componente integral de trabajo con la comunidad o el exosistema para ser completamente efectivas.

4.5.2 Innovación y Contribución al Campo

A pesar de estas limitaciones, el estudio aporta innovaciones significativas en los planos social, teórico-metodológico y de formación docente, contribuyendo a la transformación de la investigación educativa.

La principal innovación radica en el uso del marco de Vygotsky (ZDP y Andamiaje) como mecanismo compensatorio ante las disfunciones del entorno detectadas por el modelo de Bronfenbrenner. El estudio no solo describió cómo los factores externos (macrosistema/exosistema) afectan la participación, sino que demostró cómo la estrategia de intervención proactiva de la docente (el andamiaje entre pares) utilizó el microsistema del aula para generar resiliencia, construyendo oportunidades de desarrollo que las condiciones socioeconómicas negaban. Esta integración dialéctica de marcos teóricos para diseñar la acción es un avance crucial en la IA.

El estudio avanza en la comprensión de la diversidad al desplazar el foco de la "dificultad individual" hacia la "necesidad de adaptación del contexto". Al evidenciar que la participación pasiva no es un rasgo de personalidad, sino la respuesta a una metodología rígida o a carencias sistémicas, se valida una pedagogía de la inclusión que utiliza el juego (ABJ) como vehículo para la equidad. La estrategia diseñada, al ser flexible y centrada en la autonomía (Ryan & Deci), se convierte en una herramienta efectiva para atender la diversidad emocional y cognitiva.

El proyecto ofrece una propuesta de transformación basada en la reflexión crítica, que es el núcleo de la Investigación-Acción. El proceso documentado de la docente, al contrastar su discurso pedagógico con su práctica real (instrucción vs. mediación), sirve como un modelo de reflexión profesional esencial para la formación continua. El estudio justifica la necesidad de que los programas de formación docente fortalezcan las metodologías activas y lúdicas, preparando a los educadores para ser mediadores reflexivos capaces de diagnosticar e intervenir estratégicamente en las interacciones socioemocionales del aula.

4.6 Implicaciones, sugerencias y recomendaciones

4.6.1 Implicaciones

Las implicaciones derivadas de esta propuesta didáctica, fundamentada en el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), trascienden el contexto inmediato de su aplicación, evidenciando la necesidad imperante de repensar y transformar los métodos tradicionales en la educación inicial. El estudio demostró empíricamente que la adopción del juego como eje pedagógico no es una opción, sino una necesidad que potencia la motivación, y el desarrollo integral del estudiantado. Esta evidencia obliga a las instituciones a pasar de un enfoque centrado en la instrucción y la repetición mecánica a un modelo activo, significativo y centrado en el estudiante, facilitando no solo la adquisición de habilidades comunicativas, sino también competencias socioemocionales fundamentales. La flexibilidad y creatividad de la estrategia la convierten, de hecho, en un recurso valioso para la transformación pedagógica hacia modelos más inclusivos y dinámicos.

4.6.2 Recomendaciones

Para los profesionales de la educación y las instituciones interesadas en consolidar el ABJ como política educativa, se presentan las siguientes recomendaciones:

Se sugiere que las instituciones educativas integren formalmente la estrategia en su Proyecto Pedagógico Institucional (PPI). Esto implica garantizar la asignación de recursos adecuados (materiales lúdicos, espacios físicos flexibles) y la provisión de capacitación docente constante. La formación continua es clave para que los educadores puedan planificar, ejecutar y evaluar actividades lúdicas con intencionalidad didáctica y adaptarlas de forma efectiva a las respuestas y necesidades emergentes de los estudiantes.

Es esencial fortalecer la articulación entre la escuela y la familia, reconocida como una barrera sistémica en el análisis. Se recomienda la creación de talleres prácticos para padres y madres que faciliten la comprensión del valor del juego en el aprendizaje, y que provean herramientas sencillas para replicar actividades lúdicas en el hogar, fortaleciendo así el entorno

educativo y emocional. Promover el diálogo y el acompañamiento mutuo entre cuidadores y docentes es una estrategia indispensable para aumentar la implicación de los niños.

Se recomienda la implementación sistemática y sostenida de la estrategia en diversas instituciones que atiendan el nivel de transición. Este despliegue debe ir acompañado de mecanismos de validación contextual para realizar ajustes que respondan a las particularidades socioeconómicas y culturales de cada grupo.

4.6.3 Sugerencias para Futuras Investigaciones

Desde la perspectiva investigativa, es fundamental continuar la línea abierta por este estudio para profundizar en los aspectos no abordados:

Es altamente recomendable realizar estudios longitudinales que permitan medir el impacto real y duradero de la estrategia en el desarrollo cognitivo, lingüístico y socioemocional de los niños y niñas a lo largo de su transición a la educación primaria. Esto aportaría datos de causalidad que fortalezcan su fundamentación científica y su escalabilidad.

Se sugiere realizar estudios comparativos que evalúen el impacto de esta estrategia en dos grupos de preescolar: uno con un fuerte apoyo familiar (mesosistema funcional) y otro con carencias sistémicas. El objetivo sería determinar el grado de efectividad del andamiaje compensatorio propuesto frente a las distintas barreras socioeconómicas (exosistema/macrosistema).

Se recomienda investigar más profundamente el rol del niño con mayores avances (el par mediador) en el proceso de andamiaje, analizando cómo esta responsabilidad afecta su propio desarrollo de competencias sociales, emocionales y de liderazgo, añadiendo una capa de comprensión sobre los beneficios bidireccionales del aprendizaje colaborativo.

Capítulo 5 Conclusiones

El proyecto de Investigación-Acción (IA) titulado "Aprendizaje basado en el juego: una estrategia didáctica para promover la participación activa en grado transición", desarrollado en la Institución Educativa Departamental 23 de Febrero, ofrece una conclusión integral y robusta sobre los aportes del estudio al campo de la educación inicial. Este capítulo examina los logros alcanzados respecto a los objetivos propuestos y sintetiza las conclusiones generales que dan respuesta directa al problema de investigación. El estudio cumplió a cabalidad su propósito diagnóstico, al identificar, caracterizar y analizar el fenómeno de la participación en el aula, revelando una tensión directa entre el discurso pedagógico de la docente, favorable al juego, y la práctica cotidiana, donde predominaba la instrucción mecánica y la repetición dirigida. Esta práctica, centrada en la reproducción y no en la construcción, fue la causa principal de la participación pasiva observada en el alumnado, limitando significativamente el desarrollo de competencias cognitivas superiores.

Se evidenció que solo las actividades lúdicas, exploratorias y centradas en la autonomía (como la manipulación de texturas o el juego simbólico) generaban una participación activa, autónoma y sostenida, lo cual confirmó la validez del constructivismo (Piaget, Vygotsky) y la Teoría de la Autodeterminación (Ryan & Deci), al demostrar que la implicación profunda requiere que el niño satisfaga sus necesidades de competencia y control sobre su propio aprendizaje. Adicionalmente, el análisis puso de relieve la influencia de barreras externas al aula, interpretadas bajo el modelo de Bronfenbrenner, donde las disfunciones en el microsistema (problemas familiares) y el mesosistema (falta de acompañamiento familiar) afectaban la asistencia, la regulación emocional y la capacidad de participación, justificando así la imperante necesidad de una intervención pedagógica que fuese resiliente a las carencias sistémicas.

La respuesta central al problema de investigación fue el diseño exitoso de la estrategia didáctica de Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), la cual se configura como un recurso pedagógico flexible, adaptable a distintos contextos y susceptible de evaluación en futuras intervenciones. Esta estrategia se fundamentó en el socioconstructivismo y la Teoría de la Autodeterminación, proveyendo una base sólida para la transformación curricular al utilizar el juego como "instrumento mediador" esencial para el desarrollo de funciones psicológicas

superiores. Un componente crucial de este diseño fue la incorporación de la técnica de andamiaje entre pares, la cual no es una mera táctica de enseñanza, sino un mecanismo deliberado de resiliencia pedagógica: al utilizar a los niños con mayores avances para apoyar a sus compañeros (Zona de Desarrollo Próximo), la docente logra utilizar el microsistema del aula como un escudo protector contra las carencias externas, creando oportunidades de desarrollo más equitativas e inclusivas.

Finalmente, la Investigación-Acción logró establecer la coherencia entre diagnóstico, análisis y acción, siendo este el principal aporte metodológico del estudio. Se concluye que el problema de la participación pasiva radica fundamentalmente en la incongruencia metodológica de las prácticas tradicionales y no en una deficiencia intrínseca del estudiante. La relevancia del estudio se centra en tres puntos clave: 1) la Justificación de la Transformación, al validar empíricamente la necesidad de que la educación inicial adopte el juego como eje transversal; 2) la Innovación Compensatoria, al articular un diagnóstico sistémico con una estrategia de acción diseñada para generar resiliencia pedagógica y inclusión efectiva; y 3) el Impacto en la Formación Docente, al proveer un modelo de reflexión crítica que urge a fortalecer las competencias de mediación reflexiva en los educadores. En síntesis, este estudio ofrece una vía prometedora para transformar la educación preescolar hacia modelos más dinámicos, inclusivos y centrados en el bienestar y el desarrollo integral, demostrando que el juego es, ineludiblemente, la herramienta principal para fortalecer el aprendizaje significativo, activo y participativo.

Capítulo 6

Bibliografía

- mariano, c. (2017). *ACADEMIA*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/99167866/212827086-libre.pdf?1677469408=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa_interaccion_social_com
- Mayra Russel del Carmen Nazario Urbina, M. C. (Enero-Marzo de 2020). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7946081>
- Porto, J. P., & Gardey, A. (2023). Educación - Qué es, características, modalidades y evolución. Definición.de. <https://definicion.de/educacion/>.
- Bañeres, D (2008), El juego como estrategia didáctica, red biblioteca universitaria REBIUN
- Bonwell, CC y Eison, JA (1991). *Aprendizaje activo: Generando entusiasmo en el aula. Informes de educación superior ASHE-ERIC de 1991*. ERIC Clearinghouse on Higher Education, Universidad George Washington, One Dupont Circle, Suite 630, Washington, D.C. 20036-1183.
- Caicedo-Briseño, S. S., Chimbo-Tapuy, M. C., Ramírez-Huanca, X. L., Veloz-Cevallos, M. J., & Núñez-Naranjo, A. F. (2025). El aprendizaje a través de la exploración: metodologías activas en educación inicial. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, 1(5), 1–13. <https://doi.org/10.53877/rc1.5-567>
- Cardenas, A, Piaget lenguaje conocimiento y educación, (2011)revista colombiana de educación N 60 <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a5.pdf>
- Cano Moya, Johanna Lorena Isaza Gómez, Germán Darío Valencia Guzmán, Juan Diego Retos El juego como estrategia didáctica para la construcción de habilidades sociales en los niños de la comuna 20 de la ciudad de Cali (2023) nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación Núm. 48 Pág. 261-270

- Carrillo, M, García D, Avila C, y Erazo J (2020) El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño, revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonia, vol vN°1
- Carretero Á. E. (2020). Durán Vázquez, J. F. y E. Duque; (2019): 'Las transformaciones de la educación. De la tradición a la modernidad hasta la incertidumbre actual', Madrid, Dykinson, 266 pp. *Política y Sociedad*, 57(2), 613-616.
<https://doi.org/10.5209/poso.65119>
- Castillo Pindo, B. M., & Larreal Bracho, A. J. (2023). Adaptaciones Curriculares: Alternativa Inclusiva en el Aprendizaje de Niños con Necesidades Educativas Especiales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7976-7994.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5932
- Ceballos Chacón, D. (2019). Adaptación e implementación de una estrategia para promover la participación familiar en educación inicial. Uniandes. Disponible en:
<https://hdl.handle.net/1992/43817>
- Cortés, A., & Garcia, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio- Colombia. *Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP*, 10(1), 125-143. iLadino, J. E. P., Bello, V. A. C., & Castillo, O. M. S. (2019). Constructivismo social en la pedagogía. *Educación y ciencia*, (22), 117-133.
- Cortés, A., & Garcia, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio- Colombia. *Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP*, 10(1), 125-143.
- Chamorro, I (2010) El juego en la educación infantil y primaria, *Autodidacta* ISSN1984-9041
- Feo, R. (2010). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. *Tendencias pedagógicas*, 16, 220-236. Recuperado de
http://www.tendenciaspedagogicas.com/Articulos/2010_16_13.pdf

Henry Mintzberg, "Cinco P para la estrategia" en El proceso estratégico, pp 12-19, H Mintzberg y JB Quinn eds., 1992, Prentice-Hall International Editions, Englewood Cliffs NJ.

GARCÍA, M. J. M., and CASTRO, A. M. P. La investigación en educación. In: MORORÓ, L. P., COUTO, M. E. S., and ASSIS, R. A. M., orgs. Notas teórico-metodológicas de pesquisas em educação: concepções e trajetórias [online]. Ilhéus, BA: EDITUS, 2017, pp. 13-40. ISBN: 978-85- 7455-493-8. Available from: doi: 10.7476/9788574554938.001. Also available in ePUB from: <http://books.scielo.org/id/yjxdq/epub/mororo-9788574554938.epub>

García, S, (2024) Fomentando la Participación activa en la sociedad a través de la educación secundaria https://instilassalinas.es/promocion-de-la-participacion-activa-en-la-sociedad-desde-la-educacion-secundaria/?utm_source=&expand_article=1

González-Moreno, C. X., & Solovieva, Y. (2016). Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares. *Ces Psicología*, 9(2), 80-99.

Ladino, J. E. P., Bello, V. A. C., & Castillo, O. M. S. (2019). Constructivismo social en la pedagogía. *Educación y ciencia*, (22), 117-133.

Morrinson, G (2005), Educación Infantil novena edición, España edit Pearsón
<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/AprendizajeActivoCapitulo8.pdf>

Mota de Cabrera, Carmen, & Villalobos, José. (2007). El aspecto socio-cultura del pensamiento y del lenguaje: visión Vygotskyana. *Educere*, 11(38), 411-418. Recuperado en 30 de octubre de 2025, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000300005&lng=es&tlng=es.

Nazario, M, Paredes, M, (2020), El juego en la identidad y la autonomía del niño, UCV- HACER Revista de investigación y cultura ISSN-e2414-8695.ISSN 2305-8552, vol 9 N°.1 pags, 11-17

Pyle, A., Prioletta, J. y Poliszczuk, D. (2018). La interfaz juego-alfabetización en aulas de kínder de jornada completa. *Revista de Educación Infantil* , 46 (1), 117-127.

Revista Psicología digital N °ISSN-2422-6297 Revista del Programa Problemáticas Contemporáneas. Psicoanálisis, Ciencia, Ciencia Cognitiva – Centro de Estudios Interdisciplinarios – U.N.R. (Aprobado por Consejo Superior Res. N° 1806/2011)
Director: Jaime López |Dirección Editorial: Lidia Kieffer | Colaboradores: Martina Elizalde, Susana Olcese. |Cooordinador Técnico: Pablo Nasi Murúa |Responsable Web: Leticia Martiñena

Suárez Gomez, Ana María (2025). Aprendizaje basado en el juego en niños de 3 a 4 años. La Libertad. UPSE, Matriz. Instituto de Postgrado. 14p.

Link Lista de anexos

[https://docs.google.com/document/d/1BVE-f7ZklVLX_3KLnK4IhhbadXI7M0V/edit?usp=drive link&oid=117310092647808530724&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1BVE-f7ZklVLX_3KLnK4IhhbadXI7M0V/edit?usp=drive_link&oid=117310092647808530724&rtpof=true&sd=true)