



El juego tradicional como potencializador del desarrollo cognitivo.

Bibiana Cano Caro

Daniela Herrera Ríos.

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede / Centro Tutorial Bello (Antioquia)

Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil

Agosto de 2024

El juego tradicional potencializando el desarrollo cognitivo.

Bibiana Cano Caro

Daniela Herrera Ríos

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil

Asesor(a)

María Eugenia Patiño Atehortúa

Candidata a Doctora

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede / Centro Tutorial Bello (Antioquia)

Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil

agosto de 2024

### **Dedicatoria**

El presente proyecto de investigación, se lo dedicamos principalmente a Dios, la virgen y los ángeles, seguidamente a nuestros hijos, padres, amigos y toda aquella persona que nos acompañó en este proceso de aprendizaje, agradecemos de todo corazón ese apoyo económico y moral que se nos ha brindado en cada uno de los pasos que hemos ido dando en este proceso académico.

A nuestra maestra María Eugenia Patiño, por ser esa guía en este proceso de investigación, por su tiempo y dedicación, por sus consejos y enseñanzas, infinitas gracias a ella por ser ese pilar de conocimiento para nosotras.

### **Agradecimientos**

Agradecemos a la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann, sede la verde del corregimiento de San Antonio de Prado, por permitirnos investigar, indagar, analizar, aprender y proponer dentro de las instalaciones Educativas, gracias a los alumnos de tercero de primaria por la disposición a cada uno de los ejercicios planteados por nosotras y por último, agradecemos a Dios por permitirnos trabajar de manera colaborativa y cumplir las metas de manera cooperativa.

## Contenido

● Lista de anexos.....	7
● Resumen y palabras clave.....	8
● Abstract.....	9
● Introducción.....	10
● CAPÍTULO I. CONTEXTO PROBLÉMICO.....	12
1 Planteamiento del problema .....	12
1.1 Descripción del problema.....	12
1.2 Formulación del problema .....	13
1.3 Justificación .....	14
1.4 Objetivos.....	15
● CAPÍTULO II SUSTENTO TEÓRICO.....	16
2 Marco Referencial.....	16
2.1 Antecedentes.....	17
2.2 Marco legal .....	24
2.3 Marco Teórico.....	28
■ Integración Curricular del Juego.....	41
● CAPÍTULO III METODOLOGÍA .....	44
3 Diseño Metodológico.....	44
3.1 Enfoque y tipo de investigación .....	44
3.2 Técnicas e instrumentos.....	48
● CAPÍTULO IV RESULTADOS.....	57
● 4 análisis de resultados.....	57
● CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	64
5 Conclusiones .....	64
6 Recomendaciones.....	65
● CAPÍTULO VI PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	66
1,2,3 JUGANDO Y APRENDIENDO OTRA VEZ .....	66
● Descripción.....	66
● Justificación.....	67
Relevancia Educativa y Desarrollo Cognitivo .....	68

Apoyo Legislativo y Normativo .....	68
Beneficios Sociales y Emocionales .....	69
Innovación Pedagógica .....	69
● Objetivos .....	70
General.....	70
● Marco Teórico .....	70
Desarrollo Cognitivo y Juego: Perspectivas de Piaget, Vygotsky y Gardner .....	72
Aprendizaje Basado en Juegos y Educación STEAM .....	73
Innovación Educativa y Metodologías de Investigación .....	74
Integración Curricular y Juego .....	77
● Metodología.....	79
● Plan de acción .....	80
● Cronograma .....	84
● Informe de la actividad .....	85
● Conclusiones .....	89
● Referencias.....	89
● Anexos.....	92
● <a href="https://www.canva.com/design/DAGI3VYZOzQ/7abjYjt5777PbLxgQlxwnA/edit">https://www.canva.com/design/DAGI3VYZOzQ/7abjYjt5777PbLxgQlxwnA/edit</a> .....	92
● Referencias.....	93
● Anexos.....	107

- **Lista de anexos**

Matriz de análisis de resultados.

- **Resumen y palabras clave**

El proyecto investigativo centrado en la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann exploró la influencia de los juegos tradicionales y adaptados en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes de tercer grado de primaria. Utilizando métodos como fichas de observación, entrevistas semiestructuradas y diarios de campo, se examinó cómo estos juegos mejoran el aprendizaje y fomentan la interacción social efectiva. Los resultados indican que los juegos tradicionales proporcionan entretenimiento y son cruciales para desarrollar habilidades cognitivas y sociales importantes. Estos juegos facilitan la interacción social y promueven habilidades críticas como la toma de decisiones y la resolución de problemas, apoyando teorías que enfatizan el aprendizaje práctico y social. Además, actividades que requieren un enfoque creativo y estratégico, como se observó en varias fichas de observación, no solo captan la atención de los estudiantes, sino que también promueven un aprendizaje más profundo y significativo. Además, la integración de juegos en el currículo escolar ha demostrado ser una estrategia efectiva para enriquecer la experiencia educativa. El diario de campo reveló cómo la innovación en juegos tradicionales puede facilitar la enseñanza de conceptos académicos complejos de manera comprensible y atractiva, lo que mejora significativamente la comprensión y el interés de los estudiantes. La investigación también resalta la importancia de la capacitación docente en métodos lúdicos y sugiere la realización de más estudios para explorar la efectividad de los juegos en diferentes contextos educativos. Además, se propone el desarrollo de recursos didácticos que utilicen juegos como herramienta de aprendizaje y la publicación de una revista híbrida para diseminar estrategias pedagógicas efectivas. Este estudio subraya el valor pedagógico de los juegos, que no solo facilitan el aprendizaje académico, sino que también fomentan el desarrollo personal y social, ofreciendo un enfoque educativo más integrador y holístico que prepara a los estudiantes para enfrentar diversos desafíos en la vida.

*Palabras clave: Juegos tradicionales, Desarrollo cognitivo, pedagogía, educación primaria, aprendizaje*

- **Abstract**

The research project focused on the Monseñor Víctor Wiedemann Educational Institution explored the influence of traditional and adapted games on the cognitive and social development of third-grade students. Using methods such as observation sheets, semi-structured interviews, and field diaries, the study examined how these games enhance learning and promote effective social interaction. The results indicate that traditional games provide entertainment and are crucial for developing important cognitive and social skills. These games facilitate social interaction and promote critical skills such as decision-making and problem-solving, supporting theories that emphasize practical and social learning. Furthermore, activities that require a creative and strategic approach, as observed in various observation sheets, not only capture the students' attention but also promote deeper and more meaningful learning. Additionally, integrating games into the school curriculum has proven to be an effective strategy to enrich the educational experience. The field diary revealed how innovation in traditional games can facilitate the teaching of complex academic concepts in a comprehensible and appealing manner, significantly improving students' understanding and interest. The research also highlights the importance of teacher training in playful methods and suggests further studies to explore the effectiveness of games in different educational contexts. Moreover, it proposes the development of teaching resources that use games as a learning tool and the publication of a hybrid journal to disseminate effective pedagogical strategies. This study underscores the pedagogical value of games, which not only facilitate academic learning but also promote personal and social development, offering a more integrative and holistic educational approach that prepares students to face various challenges in life.

*Keywords: Traditional Games, Cognitive Development, Pedagogy, Primary Education, Learning*

- **Introducción**

El juego es una estrategia de aprendizaje fundamental que encarna principios esenciales vinculados al desarrollo natural de los individuos (Martens, 2020). Especialmente en la infancia, el juego emerge como un elemento crucial, pues permite a niños y niñas desplegar un amplio espectro de habilidades y competencias a nivel cognitivo, motriz, afectivo, social, espiritual, ético, estético y comunicativo (Mieles-Barrera, 2020). Más que una simple actividad, el juego es un medio por el cual los pequeños aprenden a reconocer y adaptarse al mundo que les rodea, ofreciéndoles herramientas para interactuar con su entorno de manera efectiva y significativa (Martens, 2020).

A través del juego, los niños no solo se descubren a sí mismos como individuos dentro de un mundo complejo, sino que también aprenden a actuar de acuerdo con su propio ser, saber y hacer (Bones et al., 2023). En este espacio seguro y confiado, se sienten amados, respetados y, sobre todo, se fomenta su autonomía. Así, el juego se convierte en un vehículo para el desarrollo y la exploración de sus capacidades cognitivas, encarnando una dinámica de enseñanza y aprendizaje sumamente efectiva. Además, el juego integra un componente pedagógico esencial, transformándose en una herramienta insustituible para la educación infantil (Bones et al., 2023). Para los niños, jugar es más que una actividad; es una necesidad fundamental para interactuar con su entorno, reconocer a otros y afirmar su identidad individual. De esta manera, el juego facilita el desarrollo cognitivo de manera asertiva, alineándose con las necesidades e intereses de los más jóvenes.

En este trabajo de grado, se explora el juego como método pedagógico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas. Se investiga cómo el juego puede ser utilizado para enriquecer el aprendizaje y resultar beneficioso para cada uno de ellos. Es crucial, por tanto, revitalizar y adaptar los

juegos tradicionales, tanto los grupales como los individuales, y los activos como los pasivos, recordando siempre que el juego permite un aprendizaje diverso, a veces competitivo y otras veces enfocado en la construcción personal.

- **CAPÍTULO I. CONTEXTO PROBLÉMICO**

## **1 Planteamiento del problema**

### **1.1 Descripción del problema**

La Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann, sede la verde del corregimiento de San Antonio de Prado, está equipada con recursos humanos y materiales que incluyen 6 docentes licenciados en Educación Básica Primaria, apoyo de estudiantes en etapa de alfabetización, un programa de alimentación escolar (PAE), un guarda de seguridad y un personal de servicios generales. Esta institución atiende a 160 estudiantes que cursan desde preescolar hasta quinto de primaria.

En los hogares de estos estudiantes, se ha observado que los adultos significativos a cargo — sean padres, madres o abuelos— a menudo laboran en jornadas extensas. Esto resulta en una falta de acompañamiento adecuado para promover el desarrollo cognitivo de los niños mediante lecturas, juegos mentales, ejercicios matemáticos o actividades sugeridas por la institución educativa. Como consecuencia, muchos niños pierden la motivación por aprender, aumentando su tiempo en actividades pasivas como los videojuegos o el internet, que, aunque entretenidos, no favorecen un desarrollo cognitivo activo.

Durante el seguimiento pedagógico realizado, se ha notado que en la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann, sede la verde, las actividades académicas están estructuradas de manera que los estudiantes deben visualizar videos de aproximadamente 10 minutos durante las horas de clase, independientemente del área de estudio. Esta práctica ha llevado a una restricción en el uso del juego como herramienta pedagógica, considerándolo una pérdida de tiempo. Esta visión limita significativamente la capacidad de los niños para explorar y aprender de manera innovadora y creativa,

especialmente cuando el juego puede incorporarse efectivamente para enriquecer el aprendizaje en múltiples áreas del conocimiento.

La importancia de la recreación y el juego está reconocida en la Constitución Nacional y la Ley 115 o Ley General de la Educación de Colombia. Según el artículo 52 de la Constitución, todos tienen derecho a la recreación, la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. La Ley 115 refuerza esta idea, estableciendo que la recreación y la utilización adecuada del tiempo libre son uno de los fines de la educación. La celebración del día del niño cada abril es un reflejo de estos mandatos, pero como señala Adelina Covo de Guerrero, exdirectora del Bienestar Familiar, la oportunidad de jugar y recrearse debería ser un derecho cotidiano para todos los niños, pues es a través del juego que se forma su personalidad y se evita el maltrato moral de negarles estas oportunidades.

Ante esta situación, surge una pregunta crítica que guía nuestra investigación: ¿De qué manera el juego potencia el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del grado tercero, en la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann, sede la verde del corregimiento de San Antonio de Prado? Este interrogante busca explorar cómo integrar efectivamente el juego en el currículo para mejorar el desarrollo cognitivo y el bienestar general de los estudiantes, abordando tanto la teoría como la práctica pedagógica.

## **1.2 Formulación del problema**

¿De qué manera el juego tradicional potencia el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del grado tercero de primaria de la institución educativa Monseñor Víctor Wiedemann, sede la verde del corregimiento de San Antonio de Prado?

### 1.3 Justificación

El juego es un componente fundamental en el desarrollo integral de los infantes, no sólo como una actividad recreativa, sino como una potente herramienta pedagógica que impulsa el aprendizaje y el desarrollo de capacidades, aptitudes y habilidades esenciales. En este sentido, el juego trasciende el mero entretenimiento para convertirse en un medio crucial para la exploración cognitiva, emocional, social y física de los niños.

Más allá de su papel en el desarrollo de habilidades individuales, el juego también favorece el crecimiento en diversos campos formativos. Permite a los niños aplicar conocimientos matemáticos y lingüísticos en contextos prácticos, explorar fenómenos científicos de manera intuitiva, y desarrollar la inteligencia emocional a través de la interacción social. De esta manera, el juego no sólo enriquece la experiencia educativa, sino que también prepara a los niños para enfrentar desafíos futuros, fomentando habilidades como la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de trabajar en equipo.

La relevancia del juego en la educación es ampliamente reconocida por teorías pedagógicas y respaldada por legislaciones tanto nacionales como internacionales que abogan por la inclusión de metodologías lúdicas en el currículo escolar. Sin embargo, para que el juego sea efectivamente integrado en el proceso educativo, es esencial que padres y educadores implementen estrategias didácticas que no sólo incluyan actividades lúdicas, sino que también promuevan la reflexión y el análisis crítico entre los estudiantes.

La necesidad de proporcionar entornos de aprendizaje que integren el juego de manera efectiva se hace aún más crítica en contextos donde los niños pueden carecer de acompañamiento adecuado fuera del horario escolar debido a las largas jornadas laborales de los adultos responsables. En estos

escenarios, la escuela se convierte en un espacio vital para garantizar que todos los niños tengan la oportunidad de beneficiarse de las ricas experiencias de aprendizaje que el juego ofrece.

Por lo tanto, la justificación de este estudio radica en destacar la importancia del juego como una estrategia educativa esencial, y en desarrollar y proponer métodos innovadores que permitan a educadores y padres facilitar de manera efectiva el desarrollo cognitivo y formativo de los niños a través de actividades lúdicas. Este enfoque no solo apunta a mejorar la calidad del aprendizaje en la institución educativa, sino también a fomentar una cultura educativa que reconozca y utilice el potencial del juego para fomentar un desarrollo integral y equilibrado.

#### **1.4 Objetivos**

##### General

Analizar de qué manera los juegos tradicionales potencian el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de tercero de primaria de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann sede la Verde del corregimiento de San Antonio de Prado.

##### Específicos

Identificar a través del juego como estrategia metodológica los diferentes estilos de aprendizaje en los niños y niñas de tercero de primaria de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann sede la verde del corregimiento de San Antonio de Prado.

Evidenciar las actividades rectoras desde el pensamiento STEAM como elemento provocador para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de tercero de primaria de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann sede la verde del corregimiento de San Antonio de Prado.

Diseñar y proponer a través de una revista de circulación híbrida estrategias lúdico-pedagógicas para el desarrollo de la dimensión cognitiva en los niños y niñas de tercero de primaria de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann sede la verde del corregimiento de San Antonio de Prado.

## ● CAPÍTULO II SUSTENTO TEÓRICO

### 2 Marco Referencial

El marco referencial de este trabajo de grado se articula en torno a tres pilares fundamentales: los antecedentes, el marco legal y el marco teórico, cada uno aportando elementos cruciales para una comprensión holística del tema investigado.

**Antecedentes:** Este segmento esboza una revisión detallada de estudios previos y literatura relevante que aborda la influencia de los juegos en el desarrollo cognitivo y social de los niños. Desde investigaciones que examinan el impacto de los juegos tradicionales y digitales hasta estudios que exploran métodos pedagógicos innovadores en diferentes contextos geográficos y culturales, los antecedentes ofrecen un panorama de cómo se ha abordado esta temática a nivel internacional, nacional y local desde 2018 hasta 2024. Este análisis histórico es esencial para ubicar el estudio actual dentro de un contexto investigativo más amplio, identificando lagunas en la literatura existente y justificando la necesidad del presente estudio.

**Marco Legal:** Este componente del marco referencial abarca las normativas y leyes que rigen la educación infantil y los derechos de los niños en el contexto colombiano, incluyendo legislaciones específicas que respaldan el uso de métodos pedagógicos innovadores como los juegos en el proceso educativo. Se destacarán leyes nacionales y políticas educativas que promuevan prácticas pedagógicas

inclusivas y efectivas, proporcionando un soporte legal para la implementación de juegos como herramienta educativa. Este marco legal no sólo es relevante para asegurar el cumplimiento normativo del estudio, sino también para subrayar la importancia de alinear las intervenciones educativas con los mandatos legales vigentes.

**Marco Teórico:** El marco teórico del estudio profundiza en las teorías y modelos psicológicos y educativos que explican cómo los juegos pueden influir en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños. Se examinarán teorías del aprendizaje y desarrollo humano, como las propuestas por Jean Piaget y Lev Vygotsky, que proporcionan una base teórica para entender la interacción entre el juego y el aprendizaje. Además, se considerará la literatura sobre la gamificación y su efecto en la motivación y el compromiso estudiantil, ofreciendo un fundamento sólido para explorar los juegos como herramientas pedagógicas efectivas.

A través de estos tres pilares, el marco referencial sitúa la investigación dentro de un continuo educativo y legal, proporcionando las bases académicas y normativas necesarias para una exploración exhaustiva y rigurosa del tema.

## **2.1 Antecedentes**

En esta sección de antecedentes, haremos un recorrido para explorar la influencia de los juegos en el desarrollo cognitivo de los niños, cubriendo estudios y literatura reciente desde el año 2018 hasta 2024. Esta exploración se llevará a cabo en un contexto internacional, abarcando investigaciones realizadas en diversas regiones del mundo, incluyendo Europa, América y Asia, para luego enfocarnos en el ámbito nacional (Colombia) y regional específicamente en Medellín. El objetivo es identificar tendencias y hallazgos clave que pueden informar y enriquecer la comprensión de cómo los juegos tradicionales y digitales contribuyen al aprendizaje y desarrollo infantil.

Para asegurar la recopilación de información relevante y de alta calidad, se realizaron búsquedas exhaustivas en bases de datos y buscadores académicos como Google Scholar, JSTOR y bases específicas de psicología y educación. Se utilizaron palabras clave relacionadas con "juegos tradicionales", "desarrollo cognitivo", "aprendizaje basado en juegos" y "educación infantil", aplicando operadores booleanos como "AND" y "OR" para refinar los resultados. Estos métodos garantizan una selección rigurosa de artículos y estudios que aportan a la construcción de una base teórica sólida y actualizada, permitiendo una visión amplia del impacto educativo de los juegos en la niñez temprana.

El panorama internacional de los estudios sobre el uso de juegos en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños ha experimentado una expansión en los últimos años. A continuación, se presenta una cronología detallada de los estudios más relevantes y sus aportaciones:

En 2018 en Indonesia - "Implementación de un Enfoque Temático Basado en Juegos para el Desarrollo Cognitivo en la Primera Infancia":

Este estudio, realizado en Indonesia, se centró en niños de 5 a 6 años e implementó un enfoque de enseñanza innovador que integraba juegos con temas científicos en el currículo. Este enfoque no solo buscaba entretener a los niños, sino también enseñarles conceptos científicos de manera práctica y atractiva. A través de la metodología de acción en el aula, se lograron avances significativos en la capacidad de los niños para aplicar el pensamiento crítico y resolver problemas. Los resultados subrayan la efectividad de utilizar juegos temáticos para facilitar el aprendizaje activo y mejorar la comprensión de conceptos complejos en una etapa temprana del desarrollo educativo (Suryaningsih y Rimpiati, 2018, p. 194).

En 2019 en el Reino Unido - "Explorando las Características Táctiles y de Movimiento en Evaluaciones Cognitivas Basadas en Juegos": La investigación en el Reino Unido abordó cómo los juegos en dispositivos móviles, que incorporan interacción táctil y de movimiento, podrían ser utilizados para evaluar funciones cognitivas. Utilizando juegos que requerían gestos táctiles y movimientos físicos, este

estudio pudo correlacionar el rendimiento en el juego con las evaluaciones cognitivas estándar, como pruebas de funciones visoespaciales y de búsqueda visual. Los resultados indicaron que estos juegos podrían ser herramientas útiles para la evaluación temprana de deterioros cognitivos, ofreciendo un método potencialmente más accesible y menos invasivo para el monitoreo continuo de la salud cognitiva (Intarasirisawat et al., 2019, p. 1).

En este mismo año (2019) en Indonesia, se llevó a cabo el estudio titulado "The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education". Este estudio investigó la aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil temprana, subrayando la importancia de la estimulación en la "edad dorada". A través de un método de encuesta y cuestionarios a 40 docentes de educación infantil temprana, se descubrió que, aunque el 55% de los docentes aplicaban frecuentemente juegos tradicionales, aún había un 45% que los utilizaba raramente. El estudio concluye que los juegos tradicionales son muy beneficiosos para el desarrollo integral en la temprana infancia (Sulistyaningtyas, 2019)

Un año después (2020) se publicó un artículo en la 4ta conferencia internacional en innovación de aprendizaje y calidad de educación titulado "The Traditional Games Effect on Improving Students Working Memory Capacity in Primary Schools". Este estudio exploró cómo los juegos tradicionales pueden mejorar la capacidad de memoria operativa de los estudiantes de escuelas primarias. Utilizando un diseño de experimento clásico con un grupo experimental y un grupo de comparación, y empleando métodos cuantitativos, se demostró que jugar al Congklak tiene efectos positivos en la memoria operativa de los estudiantes, con mejoras significativas en las puntuaciones de los tests post-intervención en el grupo experimental (Iasha et al., 2020).

En 2021 en Corea - "Efecto de los Programas de Entrenamiento Cognitivo Basados en Juegos sobre el Aprendizaje Cognitivo de Niños con Discapacidades Intelectuales":

Este estudio evaluó un programa de entrenamiento cognitivo llamado Neuro-World, diseñado específicamente para niños con discapacidades intelectuales. Comparado con los métodos tradicionales de enseñanza, el programa basado en juegos mostró una mejora significativa en las capacidades cognitivas de los participantes. Los resultados destacaron la superioridad de los enfoques interactivos y digitales, que no solo captan mejor la atención de los niños, sino que también fomentan un aprendizaje más profundo y duradero. Este hallazgo enfatiza la importancia de los medios digitales como herramientas efectivas para adaptar la educación a las necesidades especiales, proporcionando un entorno de aprendizaje más inclusivo y accesible (Kim y Lee, 2021).

Yéndonos a America Latina, específicamente a Ecuador, en el 2022 el proyecto “Importancia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Psicomotor de Niños de 3 a 5 Años” tuvo como objetivo destacar la importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor en niños de 3 a 5 años. Se adoptó un enfoque de investigación-acción desde la práctica educativa, involucrando a 75 niños y 4 docentes. A través de etapas de diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación, se identificaron debilidades psicomotrices y se incorporaron juegos tradicionales para mejorar estas deficiencias, resultando en cambios significativos en las habilidades motoras de los niños (Ramirez, 2022).

En 2024 - "Revisión Sistemática y metaanálisis sobre el Aprendizaje Basado en Juegos en la Educación Infantil Temprana" publicada en *Frontiers in Psychology*:

Un metaanálisis y revisión sistemática destacó los beneficios del aprendizaje basado en juegos en la educación infantil temprana, señalando mejoras notables en los resultados cognitivos, así como en el desarrollo social y emocional de los niños. Este estudio reafirma que los juegos no son sólo una herramienta para mejorar el aprendizaje académico, sino que también juegan un papel crucial en el desarrollo de habilidades interpersonales y emocionales en los niños. Los hallazgos sugieren que los juegos pueden ser una herramienta pedagógica valiosa para los educadores, alentando a integrar

estrategias lúdicas en el currículo para fomentar un desarrollo holístico en los niños desde una edad temprana (Alotaibi, 2024, p. 9).

Lo anterior evidencia un progreso significativo en la construcción del objeto de estudio que nos interesa, al demostrar un enfoque integral que abarca más que el rendimiento académico, considerando también el bienestar emocional y social de los niños. Cada investigación contribuye al conjunto de pruebas que respaldan estrategias de aprendizaje más interactivas y personalizadas. Esto refuerza la importancia de los juegos no solo para el entretenimiento, sino como herramientas educativas cruciales que facilitan el desarrollo cognitivo integral durante la infancia.

Ahora, hablando del contexto nacional, en Colombia se han proporcionado valiosas contribuciones al entendimiento del impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo educativo y cognitivo de los niños. A continuación, se presenta un recorrido por diferentes investigaciones realizadas en el contexto colombiano desde 2018:

Gestión de la educación primaria en Colombia: Un estudio para el desarrollo cognitivo. (2018): Este estudio exploró la gestión de la educación primaria en Colombia, destacando el papel crítico de los procesos administrativos y pedagógicos en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Se enfatizó en el empleo de métodos lúdicos como estrategias didácticas efectivas para fomentar el aprendizaje. A través de un enfoque cualitativo y descriptivo, los investigadores emplearon análisis documental y observaciones directas no participativas para examinar cómo la planificación, organización, dirección y control contribuyen al fortalecimiento de los resultados educativos (Guerra Muñoz, M., Fernández, E., Jiménez Ríos, H., & Mena Álvarez, O., 2018).

Juego y Enseñanza de las Matemáticas: Reflexiones Teóricas para el Trabajo de Aula (2019): Este artículo forma parte de una investigación más amplia sobre los juegos tradicionales como estrategia de evaluación en la enseñanza de matemáticas en la educación básica primaria. Se exploran diversas metodologías lúdico-didácticas para enseñar matemáticas, proporcionando al maestro herramientas

innovadoras para mejorar la aceptación y eficacia en la evaluación del aprendizaje matemático. La revisión teórica se basa en los aportes de figuras académicas como Subiza, Piaget y Espinoza, concluyendo que el uso del juego tradicional es una estrategia pedagógicamente innovadora y efectiva en los contextos escolares.

Juegos Tradicionales, Estrategia de Aprendizajes Significativos. (2023):

Este estudio, realizado en Tame/Arauca, utilizó juegos tradicionales para fortalecer diversas dimensiones del desarrollo, incluyendo cognitivo, motriz, comunicativo, estético y socioemocional en niños de nivel preescolar. La investigación adoptó un enfoque cualitativo a través de diarios de campo y sesiones lúdicas, apoyándose en la teoría de Piaget sobre el desarrollo integral (Fajardo, 2023).

Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del centro educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa (2021):

En el municipio de Albania, La Guajira, se desarrolló una propuesta pedagógica para mejorar la expresión oral en niños de cinco años utilizando juegos tradicionales. El estudio destacó la importancia de estas estrategias en la Etnoeducación y la integración cultural entre comunidades Alijuna y Wayuu, empleando técnicas como la observación participante y diarios de campo en un enfoque cualitativo descriptivo (Caicedo Vega, 2021).

Y en cuanto a estudios locales, específicamente en el valle de Aburrá, se pueden tener en cuenta algunos estudios como estos:

Juegos tradicionales: Estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la de la Empatía en los estudiantes del grado tercero de la institución educativa rural Santa María sede El Cerro del municipio de El Carmen de Viboral (2023):

Este estudio exploró cómo los juegos tradicionales pueden fomentar el desarrollo de la empatía entre estudiantes de tercer grado en la Institución Educativa Rural Santa María. El interés en este tema surgió tras observar cambios en las conductas de socialización de los niños después del aislamiento

debido a la pandemia de COVID-19. La investigación sugiere que los juegos tradicionales, como estrategias pedagógicas, pueden ser efectivos para remediar los efectos del aislamiento en las habilidades sociales y empáticas de los niños. El enfoque cualitativo y hermenéutico permitió una profunda interpretación de las dinámicas sociales en la comunidad estudiada.

La estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo de la primera infancia. (2017):

Realizada en la Fundación Universitaria Luis Amigó, esta investigación se centró en cómo la estimulación sensorial durante actividades pedagógicas puede beneficiar el desarrollo cognitivo de niños de 3 a 5 años en el Colegio Montessori de Medellín. Utilizando métodos cualitativos y descriptivos, el estudio identificó que la frecuencia y el tipo de actividades de estimulación sensorial tienen un impacto significativo en los dispositivos básicos del aprendizaje en niños. Los hallazgos resaltan la importancia de factores externos en el rendimiento de estas actividades estimulantes (Agudelo Gómez et al., 2017).

Estos estudios locales son cruciales para entender cómo prácticas específicas dentro del contexto educativo colombiano y sus particularidades culturales y sociales influyen en el desarrollo infantil. La implementación de juegos tradicionales y estrategias de estimulación sensorial muestra promesa no solo en mejorar capacidades cognitivas y emocionales, sino también en reintegrar habilidades sociales postpandemia.

La sección de antecedentes ha proporcionado una visión amplia y general del impacto de los juegos en el desarrollo cognitivo y social de los niños a través de una variedad de contextos y culturas. Al explorar estudios internacionales, nacionales y locales desde 2018 hasta 2024, hemos identificado tendencias consistentes que resaltan la efectividad de los juegos como herramientas pedagógicas. Estos hallazgos no solo refuerzan la relevancia del juego en la educación temprana, sino que también subrayan la necesidad de integrar enfoques lúdicos en los currículos para fomentar un aprendizaje integral. Con esta base el estudio actual se posiciona para explorar más a fondo cómo los juegos tradicionales pueden ser optimizados para potenciar el desarrollo cognitivo en la Institución Educativa

Monseñor Victor Wedemann, aportando así a la literatura existente y ofreciendo conocimientos prácticos para futuras intervenciones educativas.

## **2.2 Marco legal**

El marco legal de este trabajo de grado es fundamental para comprender las normativas y leyes que respaldan y regulan las prácticas educativas centradas en el uso del juego como herramienta pedagógica en el contexto colombiano. Este marco establece las bases legales que guían tanto la implementación de estrategias educativas innovadoras como la protección de los derechos educativos de los niños. Para asegurar la relevancia y actualidad de la información legal integrada en este estudio, se realizaron búsquedas en bases de datos de legislación y jurisprudencia, incluyendo plataformas nacionales como la base de datos del Congreso de Colombia y el Sistema de Información Normativa, Jurisprudencial y de Conceptos del Ministerio de Educación Nacional.

En este contexto, el estudio se adentra en la exploración de legislaciones específicas que respaldan la integración del juego en el proceso educativo, como la Ley General de Educación y otros reglamentos que promueven metodologías de aprendizaje activo y participativo acordes con los principios constructivistas y socioculturales. Este marco legal ayuda a definir los límites y posibilidades dentro de los cuales se puede operar, también proporciona un sólido punto de referencia para evaluar la conformidad de las prácticas educativas actuales con las expectativas legales. Este análisis legal es crucial para asegurar que las propuestas de innovación pedagógica consideren plenamente el entorno normativo vigente, promoviendo así intervenciones que sean sostenibles y efectivas dentro del marco legal colombiano.

Ley General de Educación (Ley 115 de 1994):

La Ley General de Educación de Colombia, conocida como Ley 115 de 1994, constituye uno de los pilares fundamentales para la comprensión y aplicación de métodos pedagógicos en el sistema educativo colombiano. Esta ley enfatiza la importancia del desarrollo integral del estudiante, proponiendo un enfoque educativo que va más allá de la mera transmisión de conocimientos académicos.

El Artículo 5 de la Ley 115 establece que la educación en Colombia debe estar orientada hacia el desarrollo de las capacidades intelectuales, físicas y éticas de los individuos, preparándose para participar activa y constructivamente en la sociedad. Esto subraya la relevancia de incorporar metodologías que fomenten no sólo el aprendizaje cognitivo, sino también el desarrollo social, emocional y físico de los estudiantes.

En relación con el uso del juego como herramienta pedagógica, la Ley 115 proporciona un marco legal que apoya la integración de actividades lúdicas en el currículo escolar. El artículo 14 de esta ley, al abordar los fines de la educación, menciona explícitamente que uno de los objetivos de la educación es el desarrollo de la personalidad y las habilidades de los estudiantes, un objetivo que se alinea directamente con las prácticas pedagógicas basadas en el juego.

Además, el artículo 16, al tratar sobre los principios orientadores de la educación, insiste en que el proceso educativo debe respetar la libertad de aprender y enseñar, y promover métodos de estudio activos y participativos. Esto incluye técnicas que involucren el juego y la exploración creativa, asegurando que los estudiantes puedan aprender en un entorno que estimule su curiosidad y su capacidad de pensar de manera crítica y creativa.

Este marco legal no solo legitima, sino que también alienta a los educadores a utilizar el juego como una estrategia pedagógica efectiva para cumplir con los fines de la educación. Al hacerlo, los maestros están en mejor posición para desarrollar programas educativos que no solo cumplan con los estándares académicos, sino que también promuevan un desarrollo holístico del estudiante,

alineándose con las directrices nacionales e internacionales sobre educación infantil y desarrollo humano.

**Directrices del MEN para el Preescolar, la Básica y la Media:** Las directrices del Ministerio de Educación Nacional (MEN) de Colombia para los niveles de Preescolar, Básica y Media son fundamentales para comprender cómo se deben implementar las metodologías educativas activas y participativas en estos niveles educativos. Estas directrices están diseñadas para asegurar que todos los estudiantes reciban una educación que respalde su desarrollo integral y les proporcione las habilidades necesarias para su vida futura.

Dentro de estas directrices, se pone especial énfasis en la importancia de adoptar metodologías que promuevan la participación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Esto incluye la utilización del juego como una estrategia pedagógica clave, particularmente en los niveles de Preescolar y Básica, donde el aprendizaje a través del juego es esencial para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños.

En el contexto de Preescolar, las directrices del MEN sugieren que los juegos deben ser utilizados no sólo como un medio para la enseñanza de contenidos específicos, sino también como una forma de desarrollar habilidades sociales, como el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la empatía. Estos juegos a menudo toman la forma de actividades lúdicas que fomentan la exploración y la creatividad, permitiendo a los niños aprender de manera natural y espontánea.

Para la educación Básica y Media, aunque el enfoque en el juego puede disminuir en comparación con el nivel Preescolar, las directrices aún enfatizan la necesidad de metodologías activas y participativas. Esto puede incluir juegos de simulación, proyectos de grupo y actividades prácticas que involucren elementos lúdicos para facilitar la comprensión de conceptos más complejos y promover habilidades de pensamiento crítico y analítico.

Las directrices también subrayan la transversalidad de ciertas competencias, como las ciudadanas y las comunicativas, que pueden ser efectivamente enseñadas a través de juegos que simulan situaciones reales o que requieren la participación de los estudiantes en debates y negociaciones. Este enfoque no solo hace el aprendizaje más atractivo, sino que también prepara a los estudiantes para situaciones de la vida real, mejorando su capacidad para funcionar como ciudadanos activos y conscientes.

En conjunto, estas directrices del MEN resaltan el juego como una herramienta pedagógica valiosa y versátil, adecuada para ser utilizada a lo largo de todos los niveles educativos. Al integrar el juego en el currículo, los educadores pueden proporcionar una educación más dinámica y efectiva que responda a las necesidades de todos los estudiantes y fomente un aprendizaje integral y participativo.

**Convenios Internacionales:** La Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989, es uno de los tratados internacionales más significativos en cuanto a la protección de los derechos de los niños y establece un marco legal global para su bienestar y desarrollo. Dentro de sus múltiples artículos, destaca la importancia del juego como un derecho fundamental de todos los niños, subrayando su papel crucial en el desarrollo de la infancia.

Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño especifica que "los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes". Este artículo no solo aboga por el derecho al juego, sino que también insiste en la responsabilidad de los estados para asegurar que los niños puedan ejercer este derecho. Esto implica la creación de políticas y prácticas que fomenten entornos seguros y accesibles para el juego, así como la integración del juego en los sistemas educativos.

La relevancia de este convenio en el contexto educativo colombiano es profunda. Al ratificar esta convención, Colombia se compromete a alinear sus políticas educativas y de desarrollo infantil con

los principios establecidos por la Convención, lo que incluye la promoción y protección del juego como un elemento esencial en la educación y el desarrollo de los niños. Además, la inclusión del juego en la educación no solo cumple con un mandato legal internacional, sino que también se reconoce como una práctica que contribuye a otros derechos fundamentales, como el derecho a la educación y el desarrollo personal. El juego es visto como una herramienta que ayuda a los niños a construir habilidades sociales, cognitivas y físicas, fundamentales para su crecimiento integral.

La implementación de estos convenios internacionales en el sistema educativo nacional se refleja en las políticas y directrices emitidas por el Ministerio de Educación Nacional, que buscan integrar métodos de enseñanza que incluyan el juego y actividades lúdicas, respetando así el compromiso de Colombia con los estándares internacionales y mejorando la calidad de la educación que reciben los niños.

Por lo tanto, el marco legal internacional no solo proporciona una base para la defensa del juego en la educación, sino que también guía y respalda los esfuerzos nacionales para implementar prácticas educativas que reconozcan y maximicen el valor del juego en el desarrollo y bienestar de los niños.

### **2.3 Marco Teórico**

En esta sección del marco teórico, se abordarán temas fundamentales para comprender la interacción entre el juego y el desarrollo cognitivo y social de los niños. Más allá de explorar las teorías del aprendizaje de Piaget y Vygotsky, este marco se ampliará para incluir la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, la influencia significativa del juego en el desarrollo cognitivo, y cómo los juegos pueden ser integrados de manera efectiva en el currículo escolar. Cada uno de estos temas no solo profundiza en las dinámicas del aprendizaje y desarrollo infantil, sino que también destaca el valor

pedagógico del juego como herramienta para facilitar tanto el aprendizaje académico como el desarrollo personal y social.

El análisis teórico aquí presentado busca proporcionar una base sólida para justificar metodológicamente el uso del juego en contextos educativos, argumentando que los juegos son mucho más que simples actividades de ocio. Son, en su esencia, catalizadores del desarrollo intelectual y emocional. Al integrar estos conceptos en el diseño del estudio, pretendemos ofrecer una perspectiva holística que no solo reconozca las variadas capacidades y estilos de aprendizaje de los niños, sino que también promueva un enfoque educativo más inclusivo y eficaz. Este marco teórico servirá como guía para examinar cómo las interacciones lúdicas influyen en la formación cognitiva y emocional, y cómo pueden ser mejor utilizadas para enriquecer la experiencia educativa global de los niños.

### **Teoría del Aprendizaje Constructivista (Piaget)**

La teoría del aprendizaje constructivista de Jean Piaget proporciona una base profunda para entender cómo los niños adquieren conocimiento y desarrollan habilidades cognitivas a través de su interacción con el entorno (Piaget, 1952). Esta teoría sostiene que el aprendizaje es un proceso activo y dinámico en el que los niños no simplemente reciben información pasivamente, sino que la construyen activamente mediante su exploración y manipulación del mundo que los rodea (Piaget, 1952).

Piaget identificó cuatro etapas principales en el desarrollo cognitivo de los niños (Piaget, 1952):

**Etapas Sensoriomotora (0-2 años):** En esta etapa, los niños aprenden a través de acciones físicas como tocar, mirar, y manipular objetos. Su conocimiento del mundo se basa principalmente en actividades sensoriales y motoras (Piaget, 1952).

Etapa Preoperacional (2-7 años): Durante esta etapa, los niños comienzan a pensar en objetos y eventos que no están presentes. Aunque su pensamiento aún es intuitivo y no lógico por completo, empiezan a utilizar el lenguaje para explorar y entender su mundo (Piaget, 1952).

Etapa de Operaciones Concretas (7-11 años): Los niños desarrollan la capacidad de pensar de manera lógica sobre objetos y eventos concretos. Empiezan a entender conceptos como la conservación de número y cantidad, y pueden organizar objetos en categorías y series (Piaget, 1952).

Etapa de Operaciones Formales (desde los 12 años): En esta última etapa, los adolescentes aprenden a pensar de forma abstracta y a razonar sobre situaciones hipotéticas. Su pensamiento se vuelve más científico y menos centrado en lo concreto (Piaget, 1952).

### ***El Papel del Juego en el Aprendizaje Constructivista***

Jean Piaget subrayó la importancia crucial del juego en las etapas tempranas del desarrollo cognitivo de los niños. Según Piaget, el juego no es meramente una forma de entretenimiento, sino un componente esencial del aprendizaje activo que estimula a los niños a explorar su entorno, experimentar con ideas y construir activamente su comprensión del mundo (Piaget, 2013). A través del juego, los niños no solo aplican conocimientos adquiridos, sino que también descubren nuevos conceptos y modos de pensar, adaptándose y respondiendo a situaciones novedosas (Piaget, 2013).

Durante actividades lúdicas, especialmente en juegos de simulación como el juego de "la tienda", los niños no solo se divierten imitando roles adultos, sino que también se enfrentan a conceptos complejos como números, valores, intercambios y relaciones sociales. Este tipo de juegos permite a los niños poner en práctica y expandir sus capacidades cognitivas más allá de las limitaciones de su edad y experiencia previa (Piaget, 2013). El proceso de asimilación y acomodación, como lo describe Piaget, se manifiesta cuando los niños integran nueva información en sus esquemas cognitivos

existentes y modifican estos esquemas para incorporar nueva experiencia (Piaget, 2013). A través del juego, los niños ajustan sus esquemas mentales, lo cual facilita un aprendizaje profundo y significativo que va más allá del conocimiento factual, abarcando una comprensión más integrada y funcional del mundo que los rodea.

Estos procesos no solo son fundamentales para el desarrollo cognitivo individual, sino que también tienen implicaciones educativas significativas (Berk, 2021). Sugieren la necesidad de ambientes de aprendizaje que fomenten la curiosidad natural de los niños y les permitan ser los protagonistas de su educación, explorando activamente y participando en experiencias de aprendizaje que les sean relevantes y estimulantes (Vygotsky, 1978). Este enfoque constructivista resalta la importancia de adaptar las prácticas educativas para alinearlas con las etapas de desarrollo cognitivo del niño, garantizando que las actividades de aprendizaje no solo sean accesibles, sino que también desafíen adecuadamente sus capacidades cognitivas actuales.

### ***Implicaciones Educativas del Constructivismo***

La teoría constructivista de Jean Piaget ofrece profundas implicaciones para la educación, sugiriendo un enfoque en el cual los entornos de aprendizaje están diseñados para ser ricos en recursos y oportunidades para la exploración y la experimentación activa (Huitt y Hummel, 2023). Este marco pedagógico implica que los educadores deben crear condiciones que no solo permitan, sino que también incentiven a los niños a ser los protagonistas activos en su propio proceso de aprendizaje (Huitt y Hummel, 2023). En un aula constructivista, el rol del maestro se transforma de transmisor de conocimientos a facilitador de experiencias de aprendizaje.

### ***Exploración y Experimentación***

Los entornos constructivistas deben estar equipados con materiales que inviten a los niños a explorar y manipular. Esto podría incluir desde bloques de construcción, kits de ciencias, arte y materiales de escritura, hasta tecnologías interactivas que estimulan la exploración cognitiva a través del juego y la investigación (Brooks y Brooks, 1999). La clave está en ofrecer herramientas que sean apropiadas para la edad de los niños y que coincidan con sus etapas de desarrollo cognitivo, lo que les permite experimentar directamente con los objetos de estudio.

### ***Sensibilidad al Desarrollo Cognitivo***

Adaptar las actividades de aprendizaje a las etapas de desarrollo cognitivo de los niños es esencial en el constructivismo. Piaget no solo destacó las capacidades cognitivas en cada etapa, sino también la importancia de desafiar adecuadamente a los niños con tareas que estén ligeramente por encima de su nivel actual de competencia, facilitando así un crecimiento cognitivo óptimo (Schunk, 2012). Esto significa que los educadores necesitan diseñar desafíos que no sean ni demasiado simples ni excesivamente difíciles, estimulando así la zona de desarrollo próximo del niño.

### ***El Juego como Herramienta Pedagógica***

Lejos de ser solo un medio de entretenimiento, el juego es visto por Piaget como un vehículo esencial para el aprendizaje cognitivo. A través del juego, especialmente los juegos que simulan roles o que son estructurados alrededor de resolver problemas, los niños pueden practicar y desarrollar habilidades de pensamiento crítico y creativo (Barnett, 1976). Los juegos proporcionan un contexto relajado y atractivo donde los errores son vistos como oportunidades de aprendizaje y no como fracasos, fomentando así una actitud resiliente hacia el desafío y la exploración.

### ***Implicaciones Prácticas***

Para los educadores, implementar la teoría constructivista implica observar y escuchar activamente a los niños para entender sus intereses y necesidades de desarrollo, y luego usar esta información para estructurar actividades que promuevan un aprendizaje significativo y relevante (Barría et al., 2020). También implica la colaboración continua con los niños para adaptar el proceso educativo a medida que evoluciona su comprensión y sus habilidades, asegurando que el aprendizaje sea siempre pertinente y emocionante.

En conjunto, la teoría del aprendizaje constructivista proporciona un marco teórico robusto que no sólo justifica, sino que recomienda la integración del juego en las estrategias educativas como una forma de optimizar el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Al hacerlo, los educadores pueden facilitar un entorno donde el aprendizaje es una experiencia viva, dinámica y profundamente arraigada en las necesidades y capacidades naturales de los niños.

### ***Teoría Sociocultural (Vygotsky)***

La teoría sociocultural desarrollada por Lev Vygotsky proporciona un marco crucial para entender el desarrollo cognitivo de los niños desde una perspectiva social y cultural (Vygotsky y Cole, 1978). A diferencia de Piaget, que enfatiza las etapas de desarrollo individual, Vygotsky sostiene que el desarrollo cognitivo está profundamente arraigado en y depende del contexto social y cultural en el que vive el niño.

### ***Principios Fundamentales de la Teoría Sociocultural***

Vygotsky introdujo el concepto de "zonas de desarrollo próximo" (ZDP), que define como la distancia entre el nivel actual de desarrollo determinado por la capacidad de resolver un problema de manera independiente y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de problemas bajo la guía de un adulto o en colaboración con pares más capaces (Abtahi, 2021). Este

concepto es fundamental para comprender cómo los niños aprenden en contextos sociales, sugiriendo que el aprendizaje es más efectivo cuando las tareas se sitúan dentro de esta zona.

### ***El Juego en el Aprendizaje Sociocultural***

Para Vygotsky, el juego es una actividad fundamental en la infancia que facilita el crecimiento cognitivo y social de manera integral. Él ve el juego como una zona de desarrollo próximo en sí misma. Durante el juego, los niños adoptan y actúan más allá de su edad y sus comportamientos diarios, lo que les permite aprender habilidades nuevas y más complejas. Vygotsky afirmó que, en el juego, "un niño siempre se comporta más allá de su edad promedio, por encima de su comportamiento diario; en el juego es como si fuera un poco más grande de lo que es en realidad." (García, 2020).

El juego también promueve la interacción social, que es vital para el desarrollo cognitivo según Vygotsky (García, 2020). A través del juego compartido, los niños no solo se involucran en la resolución de problemas y en la negociación de roles, sino que también aprenden normas culturales y sociales, adquiriendo habilidades lingüísticas y de comunicación esenciales. Esto se ve en juegos de grupo donde los niños deben colaborar y comunicarse para alcanzar un objetivo común.

### ***Implicaciones Educativas de la Teoría Sociocultural***

Desde una perspectiva educativa, la teoría sociocultural de Vygotsky subraya la importancia de crear ambientes de aprendizaje cooperativo e interactivo. Esto incluye el diseño de actividades educativas que promuevan la interacción social y que incorporen las tradiciones culturales y las herramientas sociales, como el lenguaje y los símbolos, que son esenciales para el proceso de aprendizaje (Gonzales, 2024).

Los educadores, según Vygotsky, deben actuar como facilitadores o guías que apoyan el desarrollo de los niños al introducir actividades que no solo sean culturalmente relevantes, sino que también estén dentro de su zona de desarrollo próximo (García, 2020). Estas actividades deben fomentar la exploración y ofrecer oportunidades para que los niños interactúen tanto con adultos como con compañeros, permitiendo el aprendizaje colaborativo.

En resumen, la teoría sociocultural de Vygotsky enfatiza que el aprendizaje ocurre a través de interacciones sociales y dentro de un contexto cultural. El juego, visto como una actividad social esencial, desempeña un papel crucial en este proceso, proporcionando un medio natural para que los niños exploren y adquieran habilidades cognitivas y sociales. Esta teoría respalda la incorporación de prácticas educativas que valoran y utilizan el contexto social y cultural del niño, reconociendo la importancia del juego compartido en el desarrollo educativo y personal.

### **Teoría de las Inteligencias Múltiples (Gardner)**

La Teoría de las Inteligencias Múltiples, propuesta por Howard Gardner en 1983, revolucionó la manera en que se entiende y aborda la educación, al sugerir que la inteligencia no es un atributo unitario que se pueda medir simplemente a través de pruebas estandarizadas de IQ (Gardner, 2011). Gardner identificó inicialmente siete tipos de inteligencias (luego ampliadas a nueve), cada una representando diferentes maneras de procesar la información y resolver problemas, destacando que estos tipos de inteligencia pueden ser estimulados y desarrollados a través de actividades específicas, incluyendo el juego.

Tipos de Inteligencia y Su Estimulación a Través del Juego (Gardner, 2011):

- **Inteligencia Lingüística:** La habilidad para usar las palabras de manera efectiva, tanto oralmente como por escrito. Juegos que involucran contar historias, jugar con palabras o participar en debates pueden fortalecer esta inteligencia.
- **Inteligencia Lógico-Matemática:** La capacidad para analizar problemas lógicamente, realizar operaciones matemáticas y llevar a cabo investigaciones científicas. Juegos que requieren razonamiento y resolución de problemas, como puzzles o juegos que incluyen cálculos, son especialmente útiles para desarrollar esta inteligencia.
- **Inteligencia Espacial:** La habilidad para pensar en tres dimensiones. Actividades lúdicas que implican manipular espacios, como construir con bloques o dibujar, son efectivas para desarrollar esta inteligencia.
- **Inteligencia Musical:** La capacidad para discernir, crear, reproducir y reflexionar sobre la música. Juegos que incluyen música, sonidos, ritmos y danza pueden estimular esta área.
- **Inteligencia Corporal-Cinestésica:** La habilidad de usar el cuerpo para expresar emociones, resolver problemas o crear productos. El juego físico, deportes o danza son fundamentales para cultivar esta inteligencia.
- **Inteligencia Interpersonal:** La capacidad de entender e interactuar efectivamente con otros. Juegos de roles, actividades grupales y juegos que requieren colaboración fomentan esta inteligencia.
- **Inteligencia Intrapersonal:** La capacidad de comprenderse a sí mismo. Juegos que fomenten la reflexión personal y la autoexploración pueden ayudar a desarrollar esta inteligencia.
- **Inteligencia Naturalista (añadida más tarde):** La habilidad de reconocer y clasificar especies, la flora y la fauna. Juegos al aire libre que involucren la exploración de la naturaleza y la ciencia ambiental son excelentes para potenciar esta inteligencia.

- Inteligencia Existencial (también añadida posteriormente): La capacidad de abordar preguntas sobre la existencia humana. Juegos que promuevan el debate filosófico y la reflexión sobre temas grandes y abstractos pueden estimular esta forma de inteligencia.

### ***Implicaciones Educativas de la Teoría de las Inteligencias Múltiples***

La teoría de Gardner tiene profundas implicaciones educativas, especialmente en cómo se diseñan los currículos y las actividades de aprendizaje. Sugiere que las escuelas deben ofrecer una amplia gama de actividades lúdicas para apoyar los diferentes tipos de inteligencias de los estudiantes (Gardner, 2011). Esto no solo ayuda a los niños a fortalecer sus áreas más desarrolladas, sino también a explorar y mejorar en aquellas áreas que son menos dominantes. Además, esta teoría aboga por una personalización del aprendizaje, donde las actividades educativas se adaptan a las necesidades y habilidades únicas de cada estudiante. En un ambiente de juego, los niños pueden explorar y aprender a su propio ritmo, en formas que son más naturales y efectivas para sus estilos de aprendizaje e inteligencias individuales.

En resumen, la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner ofrece un marco robusto y flexible para integrar el juego en la educación, proporcionando una justificación pedagógica para incluir una variedad de actividades lúdicas que abordan y cultivan múltiples formas de inteligencia. Al hacerlo, los educadores pueden crear un entorno de aprendizaje más inclusivo, efectivo y estimulante que reconozca y valore la diversidad en las capacidades y potenciales de aprendizaje de cada niño.

### ***Influencia del Juego en el Desarrollo Cognitivo***

Como ya lo hemos hablado anteriormente en el documento, Piaget, uno de los pioneros en explorar la relación entre el juego y el aprendizaje, postula que el juego no solo es una actividad recreativa, sino también un medio crucial a través del cual los niños exploran y comprenden el mundo

(Piaget, 2013). Según su teoría del desarrollo cognitivo, el juego permite a los niños pasar por diferentes etapas de desarrollo cognitivo, desde el ejercicio de reflejos hasta la llegada de operaciones formales. Por ejemplo, en el ámbito de los juegos de roles, estudios han demostrado que cuando los niños adoptan y actúan diversos roles, están no solo participando en una simulación social, sino también practicando habilidades cognitivas como la memoria, la anticipación de eventos y la resolución de problemas (Lara, 2020; Torres Flores, 2020; Irkinovich, 2022; Asrifan, 2022). Esta forma de juego promueve la teoría de la mente y la capacidad de ver situaciones desde múltiples perspectivas, habilidades que son esenciales para el desarrollo cognitivo integral (Bonilla-Sánchez et al., 2019).

*Estilos de Aprendizaje y Juegos:* La relación entre los estilos de aprendizaje de los niños y su interacción con los juegos tradicionales y competitivos ha sido un área de interés considerable en la educación y la psicología. Los estilos de aprendizaje, que categorizan cómo los individuos prefieren recibir y procesar información, son generalmente divididos según Alotaibi (2024) en visual, auditivo y kinestésico. La integración de estos estilos en el contexto del juego ha demostrado tener efectos positivos en la manera en que los niños aprenden y se desarrollan.

**Visual:** Los niños con un estilo de aprendizaje visual se benefician significativamente de juegos que involucran imágenes, colores y otras formas visuales de representación. Investigaciones como “Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales” de Lara y Gómez (2020), han demostrado que juegos que utilizan mapas, rompecabezas visuales y juegos de construcción ayudan a estos niños a mejorar su comprensión y retención de la información al proporcionar estímulos visuales que son esenciales para su proceso de aprendizaje.

**Auditivo:** Los aprendices auditivos se benefician significativamente de juegos que incluyen elementos sonoros como música y ritmos (Gilakjani, 2012; Alotaibi, 2024). Los juegos que utilizan instrucciones verbales o que fomentan la comunicación son especialmente efectivos, ya que pueden

potenciar las habilidades lingüísticas y auditivas. Ejemplos de estos juegos incluyen actividades como "Simón dice", donde los niños deben seguir instrucciones orales, y otros juegos que implican la repetición de ritmos o sonidos.

Kinestésico: Los niños que tienen un estilo de aprendizaje kinestésico aprenden mejor a través del movimiento y el contacto físico. Se benefician enormemente de juegos que implican actividad física, como los deportes competitivos, incluyendo el fútbol y el baloncesto (Mobley y Fisher, 2014; Alotaibi, 2024). Además, los juegos de rol que requieren actuación y movimiento son altamente efectivos para este tipo de aprendices. Estas actividades no solo fomentan la coordinación física, sino que también mejoran la agilidad mental y la capacidad de resolver problemas de manera creativa, al tiempo que permiten la manipulación de objetos y promueven una interacción física intensa. Además, los juegos competitivos pueden ofrecer oportunidades únicas para que todos los estilos de aprendizaje enfrenten desafíos y colaboren de maneras que resalten sus habilidades particulares. Los torneos de ortografía, por ejemplo, pueden ser atractivos para aprendices auditivos, mientras que los concursos de arte pueden ser más adecuados para los visuales.

Este cuerpo de investigación ilustra cómo los juegos, tanto tradicionales como competitivos, pueden ser diseñados o adaptados para apoyar y enriquecer los diversos estilos de aprendizaje de los niños. Al comprender y aplicar estos principios en entornos educativos, los educadores pueden maximizar el potencial de aprendizaje de cada niño, asegurando que el juego no solo sea divertido, sino también profundamente educativo.

### ***Enfoque STEAM***

La técnica STEAM representa un enfoque educativo integral que combina Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas para fomentar un aprendizaje interdisciplinario y aplicado (Bautista,

2021). Este enfoque se basa en la premisa de que la integración de la creatividad y el pensamiento crítico, a través de las artes, con las habilidades más analíticas y lógicas de las ciencias y matemáticas, puede enriquecer significativamente la educación. En este proyecto, STEAM no solo se implementa como método de enseñanza, sino también como una herramienta vital para preparar a los estudiantes para resolver problemas complejos y enfrentar los desafíos globales del futuro (Aguilera y Ortiz-Revilla, 2021).

La aplicación de STEAM en el aula se realiza a través de proyectos y actividades que requieren una colaboración activa y una aplicación práctica de conocimientos de múltiples disciplinas. Por ejemplo, los estudiantes pueden trabajar en la construcción de un puente que requiere tanto cálculos matemáticos como principios de diseño artístico, o en proyectos de robótica donde la programación y la ingeniería se combinan con elementos de diseño creativo. Esta metodología no solo mejora la comprensión académica, sino que también desarrolla habilidades como la colaboración, la innovación y la adaptabilidad (Belbase et al., 2022)

El valor de STEAM en este proyecto es particularmente alto dado que promueve una forma de aprendizaje que es esencial en un mundo cada vez más tecnológico y rápidamente cambiante. Además, al fomentar tanto el pensamiento divergente como el convergente, STEAM ayuda a los estudiantes a desarrollar una mentalidad más flexible y una capacidad para pensar fuera de los parámetros tradicionales. Esto es crucial para generar soluciones innovadoras a problemas reales y para preparar a los estudiantes para carreras en industrias que valoran tanto la tecnología como la creatividad.

En términos de relevancia práctica, implementar STEAM puede transformar los entornos educativos al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y relevante. Los proyectos basados en STEAM permiten a los estudiantes ver las aplicaciones directas de lo que aprenden en sus vidas y en el mundo que les rodea, aumentando su motivación y su interés en la materia. Además, este enfoque ayuda a

cultivar una generación de estudiantes que no solo entienden cómo funcionan las cosas, sino que también tienen la capacidad y la creatividad para innovar y mejorar el mundo a su alrededor (Inomjonovna, 2023).

### ■ Integración Curricular del Juego

Ya vimos que el juego ha sido reconocido no solo como un medio de entretenimiento para los niños, sino también como una herramienta educativa potente que se puede integrar en diversas áreas del currículo escolar. La aplicación del juego en la enseñanza de lenguaje, matemáticas, artes, competencias ciudadanas y educación física ha demostrado ser efectiva en mejorar la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes.

**Lenguaje:** En la enseñanza del lenguaje, los juegos de roles y los juegos narrativos son particularmente valiosos. Estos juegos permiten a los niños practicar nuevas palabras, estructuras gramaticales y habilidades de narración en un contexto relajado y de bajo estrés. Por ejemplo, un estudio de McCabe y Rollins (1994) mostró que los niños que participaron en juegos de roles con temas específicos mejoraron significativamente su fluidez y capacidad narrativa.

**Matemáticas:** En el campo de la matemática, los juegos que involucran puzzles y problemas para resolver fomentan el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas. Un ejemplo prominente es el uso de bloques de construcción y juegos de clasificación para enseñar conceptos de geometría, medición y números. Investigaciones como la de Ramani y Siegler (2008) han encontrado que juegos simples basados en números pueden mejorar significativamente la comprensión matemática básica en niños pequeños.

Artes: Los juegos artísticos, que incluyen actividades como dibujar, modelar y actuar, estimulan la creatividad y la expresión personal. Estudios han demostrado que cuando los niños participan en juegos que requieren creatividad visual y dramática, mejora en habilidades como la innovación, la perspectiva espacial y la expresión emocional, componentes clave en la educación artística (Samaniego et al., 2024).

Competencias Ciudadanas: Los juegos también se han utilizado para enseñar competencias ciudadanas, promoviendo valores como el respeto, la cooperación y la empatía. Juegos que simulan situaciones sociales o que requieren que los niños trabajen juntos para alcanzar un objetivo común son efectivos para enseñar estos valores. Por ejemplo, un juego de simulación en el que los niños deben resolver un conflicto en la escuela puede ayudarles a desarrollar habilidades de negociación y comprensión mutua (Boghian y Cojocariu, 2023).

Educación Física: En la educación física, el juego es intrínsecamente valioso. Los juegos deportivos y de movimiento no solo mejoran las habilidades físicas como la coordinación y la fuerza, sino que también enseñan lecciones importantes sobre el juego en equipo, la perseverancia y la salud. Un estudio de Bailey et al. (2009) sugiere que los juegos físicos son esenciales para el desarrollo motor y social de los niños, así como para fomentar un estilo de vida activo y saludable.

La integración del juego en el currículo no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también ayuda a los niños a conectar el aprendizaje con su vida cotidiana y sus intereses personales. Al hacer que el aprendizaje sea más dinámico y participativo, el juego se convierte en un catalizador para el desarrollo integral de los estudiantes.

El marco teórico presentado abarca una integración profunda de teorías educativas y psicológicas que subrayan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños. A

través de las perspectivas ofrecidas por Jean Piaget y Lev Vygotsky, junto con las innovadoras ideas de Howard Gardner sobre las Inteligencias Múltiples y el enfoque STEAM, este marco no solo refuerza la noción de que el aprendizaje es un proceso activo y socialmente imbuido, sino que también resalta el papel crítico del juego como un medio natural y efectivo para fomentar el aprendizaje integral.

También este marco sostiene la implementación de prácticas educativas que valoran y fomentan la exploración, la experimentación y la interacción social, todas fundamentales para un desarrollo saludable y holístico. Al adoptar estas teorías en la práctica educativa, se aboga por ambientes de aprendizaje que son no solo inclusivos y estimulantes, sino también adaptativos a las necesidades y habilidades individuales de cada niño, permitiendo así que cada uno alcance su máximo potencial en un entorno que respeta y promueve su crecimiento único. En conclusión, el marco teórico establecido no solo ofrece un fundamento sólido para la investigación actual, sino que también orienta hacia futuras investigaciones y aplicaciones prácticas en el ámbito educativo, asegurando que el juego continúe siendo reconocido y utilizado como una herramienta pedagógica vital en el desarrollo educativo y personal de los niños.

## ● CAPÍTULO III METODOLOGÍA

### 3 Diseño Metodológico

El diseño metodológico de este estudio se centra en analizar cómo los juegos tradicionales influyen en el desarrollo cognitivo de niños y niñas de tercero de primaria en la Institución Educativa Monseñor Victor Wedemann. Se busca comprender las interacciones entre los juegos y los estilos de aprendizaje de los estudiantes, y diseñar estrategias que integren el juego como herramienta pedagógica efectiva en la educación.

#### 3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque cualitativo de esta investigación es esencial para permitir una exploración detallada y profunda de las percepciones y experiencias de los niños respecto a los juegos tradicionales. Esta metodología es particularmente adecuada para desentrañar los procesos subyacentes y comprender las influencias contextuales—tales como el ambiente familiar, escolar y cultural—que juegan un papel crucial en el desarrollo cognitivo de los menores (Galeano Marín, 2012). Al enfocarse en la perspectiva de los participantes, este enfoque busca capturar y analizar en profundidad los pensamientos, sentimientos y comportamientos de los niños en su contexto natural.

Utilizando herramientas metodológicas como entrevistas en profundidad, grupos focales y observaciones participativas, se facilita la captación de narrativas ricas y detalladas que revelan cómo los niños interactúan con los juegos y entre ellos. Este acercamiento permite a los investigadores observar directamente las dinámicas de juego y las interacciones sociales, proporcionando una comprensión más holística y contextualizada de cómo estos juegos influyen en el aprendizaje y la socialización de los niños

(Elliot, 2000). Además, el enfoque cualitativo promueve una comprensión de los fenómenos educativos y de desarrollo desde la propia voz de los niños, respetando sus experiencias individuales y colectivas y ofreciendo conocimientos valiosos para diseñar intervenciones educativas que sean más efectivas y pertinentes. En resumen, el enfoque cualitativo es ideal para explorar la complejidad del desarrollo cognitivo infantil a través de los juegos tradicionales, proporcionando una base sólida para futuras investigaciones y prácticas pedagógicas enfocadas en el potencial educativo del juego (Urbina, 2020; Maturrano, 2020).

También esta investigación adopta un enfoque descriptivo y exploratorio, cada uno aportando métodos y perspectivas valiosas para profundizar en el estudio. El método descriptivo se centra en documentar y detallar situaciones y eventos tal como se presentan en la realidad, lo que permite un mapeo exhaustivo y meticuloso de las características de una población específica o fenómeno. Este tipo de investigación es fundamental para establecer un panorama claro y preciso de las dinámicas observadas, identificando variables clave y delineando los contornos del objeto de estudio sin influir o modificar las condiciones del entorno (Valle, 2022).

Por otro lado, el enfoque exploratorio es especialmente útil en áreas donde el conocimiento previo es limitado o donde los fenómenos no han sido ampliamente investigados. Este enfoque facilita la generación de nuevas perspectivas y la formulación de hipótesis preliminares, permitiendo a los investigadores identificar patrones emergentes, ideas novedosas y posibles relaciones entre variables. La naturaleza abierta y flexible de la investigación exploratoria es ideal para adentrarse en nuevos territorios académicos y para preparar el terreno para estudios futuros más estructurados.

En conjunto, la combinación de enfoques descriptivo y exploratorio en esta investigación proporciona una base robusta para comprender integralmente el tema en cuestión, maximizando así la recopilación de información relevante y facilitando un entendimiento más completo del área de estudio.

Esta metodología dual no solo describe lo que es, sino que también abre puertas a lo que podría ser, explorando nuevas dimensiones del conocimiento que aún están por descubrir.

Finalmente, se emplea la metodología de investigación acción educativa para diseñar, implementar y analizar intervenciones pedagógicas basadas en juegos, con el fin de proponer estrategias innovadoras y efectivas que serán divulgadas a través de una revista de circulación híbrida. Este enfoque permite iterar y mejorar las intervenciones en tiempo real, basándose en la retroalimentación continua de los participantes y los resultados observados (Alban, 2020).

La investigación-acción educativa es un enfoque metodológico participativo y cíclico que se utiliza ampliamente en el campo de la educación para diseñar, implementar y evaluar intervenciones pedagógicas. Este método se centra en la acción y la reflexión dentro de un contexto educativo específico, con el objetivo de mejorar las prácticas y estrategias de enseñanza y aprendizaje (Restrepo Gómez, 2004). La fase inicial de la investigación-acción involucra el diseño colaborativo de las intervenciones pedagógicas. Esto incluye la planificación de actividades de juego que son pertinentes y adaptadas a las necesidades educativas específicas de los estudiantes. Durante esta etapa, se identifican los objetivos de aprendizaje y se seleccionan o crean juegos que pueden ayudar a alcanzar estos objetivos de manera efectiva (Restrepo Gómez, 2004).

Una vez diseñadas, las intervenciones son implementadas en un ambiente educativo real. Aquí, los educadores y estudiantes participan activamente en las actividades de juego propuestas, lo cual permite a los investigadores observar y documentar las interacciones, los procesos de aprendizaje y las dinámicas grupales que se desarrollan. Esta fase es crucial para recoger datos empíricos sobre la efectividad de los juegos en el contexto educativo (Tezanos, 2015).

Tras la implementación, sigue un período de análisis y reflexión. Los investigadores, junto con los educadores y, a menudo, los estudiantes, examinan los resultados de las intervenciones para identificar fortalezas, debilidades, y áreas de mejora. Esta reflexión es guiada por la retroalimentación de los participantes y los datos recogidos durante la implementación. Este análisis ayuda a ajustar las prácticas pedagógicas y a refinar las intervenciones.

El ciclo de investigación-acción permite múltiples iteraciones de diseño, implementación y reflexión. Este ciclo iterativo es fundamental porque facilita la mejora continua de las intervenciones pedagógicas. Cada ciclo sucesivo se basa en las lecciones aprendidas y los ajustes realizados en los ciclos anteriores, aumentando así la efectividad de las estrategias de enseñanza (Fals-Borda & Brandão, 1986).

Finalmente, los resultados y las prácticas exitosas derivadas de la investigación-acción son divulgados a través de una revista de circulación híbrida. Esto no solo aumenta la visibilidad de las innovaciones pedagógicas desarrolladas, sino que también contribuye al cuerpo de conocimiento educativo, permitiendo que otros educadores y investigadores aprendan de y apliquen los hallazgos en sus propios contextos educativos.

### *Participantes*

El estudio se lleva a cabo en la Institución Educativa Monseñor Victor Wedemann, ubicada en el corregimiento de San Antonio de Prado, parte del área metropolitana de Medellín. Esta institución es representativa de un contexto urbano-rural, donde la diversidad cultural y socioeconómica de los estudiantes proporciona una buena oportunidad para explorar cómo los juegos tradicionales pueden influir en el desarrollo cognitivo. Este entorno es especialmente relevante debido a la presencia de prácticas culturales arraigadas que incluyen juegos tradicionales como parte de la educación informal.

Los participantes del estudio son niños y niñas de 8 años que cursan el segundo grado de educación básica primaria en la institución mencionada. Esta edad es crítica para el desarrollo cognitivo, ya que los niños están en una etapa de transición de habilidades concretas a operaciones mentales más complejas. La institución cuenta con aproximadamente X estudiantes de tercer grado.

Los participantes se seleccionan utilizando un enfoque de muestreo intencional, donde se eligen a los estudiantes que participan en el estudio basándose en su disposición y consentimiento informado de los padres o tutores. Se incluyen 24 estudiantes, lo que representa un X de la totalidad de estudiantes de tercer grado. Esta selección es representativa para las observaciones y análisis de las variaciones en el desarrollo cognitivo y los estilos de aprendizaje influenciados por la interacción con los juegos tradicionales.

La selección de los participantes también busca equidad en términos de género y diversidad cultural, asegurando que los datos recopilados reflejen de manera justa la composición de la comunidad escolar. Este enfoque garantiza que las conclusiones y estrategias pedagógicas desarrolladas serán aplicables y beneficiarán a un espectro amplio de estudiantes.

### **3.2 Técnicas e instrumentos**

#### *Técnicas de Recolección de Datos*

Mediante la observación y entrevistas con estudiantes y educadores, se identifican los diferentes estilos de aprendizaje y se analiza cómo el juego puede ser utilizado para transversalizar áreas del conocimiento y estimular el desarrollo cognitivo. La observación es una técnica de recolección de datos ampliamente utilizada en la investigación cualitativa. Permite a los investigadores estudiar individuos, procesos o situaciones en su ambiente natural sin alterar su comportamiento. Esta técnica es

esencial para obtener información auténtica sobre comportamientos no verbales, interacciones sociales, y dinámicas de grupo (Campos y Covarrubias & Lule Martínez, 2012). Las observaciones pueden ser estructuradas, con criterios y categorías predefinidas, o no estructuradas, donde el investigador registra todo lo que observa sin un sistema categorizado. La flexibilidad de la observación la convierte en una herramienta valiosa para estudios exploratorios y descriptivos, proporcionando un entendimiento profundo y detallado de los fenómenos estudiados (Rekalde, Vizcarra, & Macazaga, 2014). Las entrevistas son otra herramienta fundamental en la investigación cualitativa, diseñadas para captar información detallada sobre las percepciones, opiniones y experiencias de los individuos. Pueden ser estructuradas, semi-estructuradas o no estructuradas, dependiendo del grado de flexibilidad que el investigador desea mantener. Las entrevistas estructuradas siguen un formato riguroso con preguntas fijas, las semi-estructuradas permiten cierta flexibilidad para explorar temas adicionales que surgen durante la entrevista, y las no estructuradas son completamente abiertas y conversacionales. Esta técnica es especialmente útil para explorar temas complejos y sensibles, permitiendo a los participantes expresar sus pensamientos en sus propias palabras y revelar contextos y matices que pueden ser inaccesibles a través de métodos más cuantitativos. (Álvarez-Risco, 2020)

A partir de la información anterior, para recopilar información sobre cómo los juegos tradicionales afectan el desarrollo cognitivo y los estilos de aprendizaje de los niños, se emplean las siguientes técnicas:

- **Observación Participativa:** Se realizan sesiones de observación en el aula y durante los recreos, donde los investigadores pueden observar directamente cómo los niños interactúan con los juegos tradicionales. Este método permite captar dinámicas de grupo, roles emergentes y comportamientos específicos durante el juego, proporcionando una visión detallada y en tiempo real de la interacción natural de los niños (Ramos, 2021).

- Entrevistas Semiestructuradas: Se llevan a cabo entrevistas con estudiantes, profesores y posiblemente padres para obtener perspectivas sobre la experiencia de los juegos y su percepción sobre cómo estos influyen en el aprendizaje. Las preguntas son abiertas para permitir a los entrevistados expresar sus ideas y experiencias libremente, lo que facilita una exploración más profunda de temas específicos y permite la emergencia de información nueva o inesperada (Lopezosa, 2020).
- Grupos Focales: Se organizan sesiones con grupos pequeños de estudiantes para discutir sus experiencias con los juegos. Este método facilita la generación de diálogo entre los niños y ayuda a identificar patrones comunes y diferencias en sus experiencias y opiniones. Los grupos focales son particularmente útiles para explorar percepciones colectivas y cómo estas pueden divergir entre diferentes grupos o contextos (Lara et al., 2022).

Estas técnicas proporcionan una comprensión rica y matizada de cómo los juegos tradicionales pueden influir en diferentes aspectos del desarrollo cognitivo y emocional de los niños.

### *Instrumentos*

Para documentar y analizar los datos recolectados a través de las técnicas mencionadas, se utilizan los siguientes instrumentos:

- Ficha de Observación: Se desarrolla la ficha de observación asegurando el registro de información relevante de manera consistente. Esta guía incluye categorías específicas como tipos de juegos, interacciones entre pares, desafíos cognitivos enfrentados y soluciones propuestas por los niños (Aznarez, 2020).
- Formatos de Entrevista: Se prepara el formato de entrevista semi-estructurada con un conjunto de preguntas base y espacio para notas adicionales, permitiendo adaptar las

sesiones según la dinámica de la conversación, manteniendo al mismo tiempo un marco común para la comparación de datos (Lopezosa, 2020).

- **Diarios de Campo:** Se llevan diarios de campo para anotar observaciones, reflexiones y eventos no anticipados durante las sesiones de observación y entrevistas. Esto enriquece el contexto de los datos recolectados y proporciona conocimientos adicionales para el análisis.

### Análisis de Datos

Los datos cualitativos recopilados se analizan utilizando técnicas de análisis de contenido temático. Se emplea codificación abierta para identificar temas y patrones emergentes relacionados con el impacto de los juegos tradicionales en el aprendizaje y desarrollo cognitivo. Esto se complementa con análisis de narrativas para profundizar en las historias personales y las percepciones de los niños sobre los juegos. Los resultados ayudan a desarrollar intervenciones pedagógicas efectivas que integran los juegos como herramientas de aprendizaje.

### Procedimientos

#### *Preparación y Planificación*

Antes de iniciar la recolección de datos, se llevan a cabo las siguientes actividades preparatorias:

- **Reuniones con la Institución Educativa:** Se establece contacto con la dirección y el cuerpo docente de la Institución Educativa Monseñor Victor Wedemann para informar sobre los objetivos y la metodología del estudio. Se solicita permiso para interactuar con los estudiantes y realizar observaciones y entrevistas en las instalaciones escolares.

- Consentimiento Informado (Anexo C): Se obtiene el consentimiento informado de los padres o tutores legales de los estudiantes que participan en el estudio. Este consentimiento cubre la participación en entrevistas, grupos focales y sesiones de observación.

Ahora hablaremos de cómo cumpliremos los objetivos específicos a partir de los instrumentos:

*Objetivo 1: Identificar estilos de aprendizaje mediante el juego*

- Ficha para observación Participativa: Será fundamental para ver cómo los niños interactúan durante los juegos y qué estilos de aprendizaje predominan. La ficha de observación registrará detalles como tipos de juegos, liderazgo, roles en juegos, y respuestas a desafíos cognitivos. Los pasos para seguir con este instrumento serán los siguientes:

Planificación: Antes de las sesiones de observación, se definirán los momentos y contextos específicos en los que se realizarán las observaciones (por ejemplo, durante las horas de recreo, en clases específicas donde se utilizan juegos como método de enseñanza, etc.).

Ejecución: Estaremos presentes en el ambiente de juego, observando sin intervenir, para no alterar el comportamiento natural de los niños. Se utilizará la ficha de observación previamente diseñada (Anexo B) para registrar sistemáticamente los datos observados, como tipos de juegos, roles asumidos, interacciones y cómo los niños abordan los desafíos.

Registro: Los datos serán registrados en las fichas de observación, asegurando que se capturen tanto las acciones específicas como los contextos más amplios de las interacciones.

- Entrevistas Semiestructuradas: Las Entrevistas Semiestructuradas proporcionarán información valiosa sobre las percepciones de educadores y padres acerca de cómo los juegos pueden facilitar una educación más interdisciplinaria. Estas entrevistas permiten explorar en

profundidad las opiniones y experiencias personales, y adaptar el flujo de la conversación basado en las respuestas del entrevistado. Los pasos para seguir con este instrumento serán los siguientes:

**Preparación de la entrevista:** Se diseñarán guiones de entrevista con preguntas abiertas que permitan a los entrevistados expresar libremente sus pensamientos (Anexo A). Se incluirán preguntas sobre cómo los juegos se utilizan actualmente en la educación, su eficacia percibida y sugerencias para su mejora.

**Realización de las Entrevistas:** Se llevarán a cabo aproximadamente 4 entrevistas. Estas entrevistas serán llevadas a cabo en un ambiente tranquilo para facilitar una conversación abierta. Para los padres y profesores, las entrevistas podrán realizarse en la escuela o en otro lugar conveniente, asegurando privacidad y comodidad.

**Documentación y Análisis:** Se tomarán notas de todas las entrevistas y se analizarán utilizando métodos de análisis cualitativo para identificar patrones, temas emergentes y áreas de consenso o discrepancia.

- **Diario de Campo:** Este diario complementará la ficha de observación al permitir que las impresiones personales, reflexiones y cualquier detalle adicional que pueda no ajustarse a las categorías estructuradas de las fichas de observación. Esto es especialmente útil para documentar dinámicas sutiles y matices emocionales o sociales que son difíciles de cuantificar. Los pasos para este instrumento serían los siguientes:

**Preparación:** Tendremos un diario personal donde se anotarán observaciones y reflexiones.

Implementación: Durante y después de cada sesión de observación, tomaremos notas en los diarios. Estas notas pueden incluir reflexiones sobre el ambiente, interacciones interesantes que requieran un análisis más profundo, o pensamientos sobre posibles mejoras en el método de observación.

Revisión y análisis: Las notas en los diarios de campo serán revisadas regularmente para identificar patrones emergentes o temas recurrentes que puedan necesitar atención adicional en observaciones futuras.

*Objetivo 2: Transversalizar áreas del conocimiento a través del juego*

- Grupos Focales: Estos grupos permitirán que los estudiantes articulen y contrasten sus opiniones, ofreciendo una profundidad de entendimiento que puede ser difícil de lograr mediante observaciones o entrevistas individuales. Los pasos para seguir con este instrumento serán los siguientes:

Selección de Participantes: Se formarán grupos pequeños, intentando mezclar a los estudiantes de manera que se promueva la diversidad de opiniones y experiencias. Se buscará equilibrio en términos de género, habilidades de aprendizaje y antecedentes culturales.

Desarrollo de la Sesión: Cada sesión de grupo focal será guiada por un moderador capacitado. Se prepararán preguntas guía que estimulen la reflexión y el diálogo sobre cómo los juegos se integran en el aprendizaje de diferentes materias.

Documentación: se tomarán notas detalladas. Estas transcripciones y notas se analizarán posteriormente para identificar temas comunes, diferencias de opiniones y sugerencias de los estudiantes.

- **Diario de Campo:** Este diario complementará la ficha de observación al permitir que las impresiones personales, reflexiones y cualquier detalle adicional que pueda no ajustarse a las categorías estructuradas de las fichas de observación. Esto es especialmente útil para documentar dinámicas sutiles y matices emocionales o sociales que son difíciles de cuantificar. Los pasos para este instrumento serían los siguientes:

**Preparación:** Tendremos un diario personal donde se anotarán observaciones y reflexiones.

**Implementación:** Durante y después de cada sesión de observación, tomaremos notas en los diarios. Estas notas pueden incluir reflexiones sobre el ambiente, interacciones interesantes que requieran un análisis más profundo, o pensamientos sobre posibles mejoras en el método de observación.

**Revisión y análisis:** Las notas en los diarios de campo serán revisadas regularmente para identificar patrones emergentes o temas recurrentes que puedan necesitar atención adicional en observaciones futuras.

### *Objetivo 3: Diseñar estrategias lúdico-pedagógicas para publicación*

#### Matriz de sistematización

#### Análisis de Datos

Una vez recolectados, los datos se analizan de la siguiente manera:

- **Codificación y Análisis Temático:** Las transcripciones de las entrevistas y grupos focales, junto con las notas de las observaciones, son codificadas para identificar temas recurrentes. Este

proceso implica clasificar segmentos de texto en categorías que representan ideas o conceptos similares, lo cual facilita la identificación de patrones significativos en los datos.

- **Síntesis de Resultados:** Se integran los hallazgos de las diferentes fuentes de datos para formar una comprensión holística de cómo los juegos tradicionales impactan el desarrollo cognitivo y los estilos de aprendizaje. Esta síntesis permite combinar insights cualitativos y observaciones directas para construir una imagen completa del efecto de estas actividades lúdicas en el entorno educativo.
- **Propuesta de Estrategias Pedagógicas:** Basado en los resultados, se diseñan e implementan intervenciones pedagógicas que utilizan juegos tradicionales como herramientas de aprendizaje. La efectividad de estas intervenciones es evaluada y ajustada según sea necesario. Esto permite no solo validar la utilidad de las estrategias desarrolladas, sino también mejorarlas continuamente en respuesta a la retroalimentación y los resultados obtenidos durante su aplicación.

#### Documentación y Divulgación

Los resultados del estudio y las estrategias pedagógicas propuestas se documentan en un informe final. Este informe se presenta a la institución educativa y se publica en una cartilla educativa para compartir los hallazgos con la comunidad educativa más amplia.

- **CAPÍTULO IV RESULTADOS**

- **4 análisis de resultados**

En este estudio, se utilizó una matriz categorial para analizar y validar los instrumentos empleados—fichas de observación, diario de campo y entrevistas—con el fin de triangular de manera efectiva los hallazgos con los objetivos específicos del proyecto. Esta matriz categorial incluyó apartados como los instrumentos utilizados, las categorías dominantes y dependientes que abordan, las categorías emergentes identificadas, y cómo estos componentes contribuyen al logro de los objetivos del proyecto. A través de este enfoque, se buscó asegurar una alineación precisa entre los métodos de recolección de datos y los fines de la investigación, facilitando así una interpretación clara y fundamentada de los resultados obtenidos.

- **Juegos Tradicionales:** En el contexto del estudio actual, las entrevistas y observaciones subrayaron la diversidad y la importancia pedagógica de los juegos tradicionales en el entorno educativo. Estos juegos proporcionan entretenimiento y también funcionan como herramientas cruciales para el desarrollo de competencias fundamentales en los estudiantes. Fomentan la interacción social y permiten a los niños expresar y desarrollar preferencias individuales, lo que resulta en un terreno fértil para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales esenciales. Un ejemplo destacado de las fichas de observación fue el uso del juego modificado de la rayuela en el aula. Este juego no solo requiere que los estudiantes identifiquen y formen palabras saltando a las casillas correctas, sino que también los desafía a pensar estratégicamente y a colaborar con sus compañeros para resolver problemas lingüísticos complejos. Este tipo de actividad ilustra cómo los juegos pueden impulsar la toma de decisiones rápida y efectiva y facilitar la resolución

de problemas en un marco colaborativo, características que son fundamentales en todos los ámbitos de la vida.

La relevancia de estos hallazgos es apoyada por teorías educativas establecidas. Lev Vygotsky (1978) en su teoría sociocultural del aprendizaje, destacó la importancia de la "zona de desarrollo próximo" (ZDP). Según Vygotsky, el aprendizaje más efectivo ocurre cuando los estudiantes se enfrentan a tareas ligeramente por encima de su capacidad actual, pero dentro del alcance de lo que pueden lograr con la ayuda apropiada. Los juegos, como se documentó en las observaciones de este estudio, funcionan como herramientas ideales en esta zona, ya que proporcionan retos que los niños pueden superar con el apoyo de compañeros o adultos, fomentando así un aprendizaje significativo a través de la interacción social. Por otro lado, Jean Piaget (1952) contribuyó con su perspectiva sobre la importancia del juego en el desarrollo cognitivo, enfocándose en cómo los niños utilizan el juego para explorar y comprender el mundo que les rodea. Según Piaget, el juego permite a los niños practicar habilidades en un entorno sin riesgos, lo que es crucial para el desarrollo del pensamiento simbólico y abstracto. Los resultados de las fichas de observación y diarios de campo de este estudio reflejan esta teoría, mostrando cómo los juegos pueden facilitar la comprensión y aplicación de conceptos abstractos en situaciones concretas y lúdicas.

Karl Kapp (2012) extendió estas ideas al campo de la gamificación, argumentando que los elementos de juego pueden ser utilizados estratégicamente en ambientes educativos para mejorar la motivación y la participación estudiantil. Según Kapp, la gamificación no solo incrementa el interés y la diversión en el aprendizaje, sino que también mejora la retención de la información y el desempeño general. Esta teoría se alinea con las observaciones del estudio, donde la implementación de juegos educativos resultó en un mayor compromiso y entusiasmo por parte de los estudiantes, así como en una mejor absorción de los contenidos curriculares.

En conjunto, estos autores proporcionan una teoría robusta que respalda los hallazgos del estudio. Las observaciones y análisis realizados indican que los juegos no solo apoyan el desarrollo académico tradicional, sino que también potencian habilidades vitales como la resolución de problemas, la creatividad, y la colaboración. Así, los juegos emergen no solo como una forma de entretenimiento, sino como una estrategia pedagógica integral que enriquece profundamente tanto el aprendizaje académico como el desarrollo personal y social.

- **Desarrollo Cognitivo:** En el ámbito de este estudio, las observaciones de las fichas, junto con las entrevistas semiestructuradas y los detalles recogidos en el diario de campo, convergen para proporcionar una visión robusta sobre cómo los juegos adaptados influyen notablemente en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Estos instrumentos revelaron la efectividad de los juegos en fomentar habilidades cruciales como la creatividad, el pensamiento crítico y la innovación. Por ejemplo, en una de las fichas de observación se detalla cómo un juego que implicaba el uso de elementos naturales para crear estructuras artísticas no solo motivaba a los estudiantes a usar su imaginación, sino que también les enseñaba sobre geometría y física de manera práctica. Esta actividad resonaba con los principios del aprendizaje experiencial de David Kolb (1984), que sugiere que el aprendizaje es un proceso donde el conocimiento se crea a través de la transformación de la experiencia. Este modelo enfatiza cuatro etapas esenciales del aprendizaje: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa.

En el contexto de esta actividad específica, los estudiantes interactúan físicamente con los materiales (experiencia concreta) y también reflexionan sobre cómo sus acciones afectan el resultado final (observación reflexiva). Esta reflexión les permite teorizar sobre por qué ciertas formas o estructuras funcionan mejor que otras (conceptualización abstracta) y aplicar este nuevo entendimiento en futuros proyectos o en la modificación continua de su trabajo actual (experimentación activa). El

aprendizaje experiencial, como lo describe Kolb, es particularmente eficaz en el contexto educativo porque fomenta un enfoque holístico hacia el desarrollo de habilidades. No se limita solo a la adquisición de conocimientos teóricos, sino que integra la aplicación práctica y la reflexión crítica, componentes clave para un aprendizaje duradero y significativo. En esta actividad, por ejemplo, los estudiantes no solo aprenden sobre principios de arte y diseño, sino que también desarrollan habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico al decidir cómo combinar elementos para construir una estructura estética y funcional. Además, la experiencia directa con materiales tangibles y la necesidad de reflexionar y adaptar sus enfoques en tiempo real puede aumentar significativamente la retención de información y la comprensión de conceptos complejos. Este método activo y participativo de aprendizaje contrasta con los enfoques más pasivos y es especialmente efectivo para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados.

Por lo tanto, al incorporar los principios del aprendizaje experiencial de Kolb en las actividades de clase, los educadores pueden proporcionar a los estudiantes una base sólida no solo para el aprendizaje académico sino también para el desarrollo personal y profesional continuo, preparándolos mejor para aplicar lo que han aprendido en situaciones reales y diversos contextos fuera del aula. Además, en las entrevistas, varios docentes comentaron sobre cómo la integración de juegos estratégicos ha mejorado la capacidad de los estudiantes para resolver problemas complejos y pensar de manera independiente. Al relacionar estas observaciones con la teoría del aprendizaje social de Bandura (1983), esta subraya el poder del comportamiento imitativo y las influencias sociales en los procesos de aprendizaje. Según Bandura (1983), los individuos aprenden dentro de un contexto social mediante la observación, la imitación y la modelación, y estos elementos son especialmente potentes dentro de un entorno de juego. Los juegos tradicionales, como se observó en el estudio, ofrecen una plataforma rica para que los estudiantes observen las acciones y reacciones de sus compañeros y adultos, y luego imiten o adapten estas conductas en sus propias interacciones. Por ejemplo, en juegos

que requieren turnos o estrategias específicas, los niños observan cómo los demás manejan la victoria o la derrota, cómo negocian o cómo resuelven problemas, y luego incorporan estas observaciones en su propio comportamiento social y estrategias de juego.

Bandura también argumenta que este tipo de aprendizaje es especialmente efectivo porque está mediado por la cognición, los procesos sociales y los comportamientos en un entorno enriquecido de interacciones y retroalimentaciones constantes. En el contexto del juego, esto significa que los estudiantes están aprendiendo las reglas o habilidades del juego y también están internalizando normas sociales, técnicas de comunicación y habilidades de resolución de conflictos.

El diario de campo complementa estas observaciones al describir una sesión específica donde los estudiantes participaban en un juego de roles que simulaba una excavación arqueológica. Este ejercicio capturó su interés y curiosidad, promovió la colaboración y el pensamiento crítico, aspectos fundamentales según la teoría constructivista de Vygotsky, que postula que el conocimiento se construye mejor socialmente.

- **Aplicación Pedagógica:** Esta categoría, particularmente a través del diario de campo, destaca la importancia de una integración intencionada de los juegos en el currículo educativo. Este enfoque revitaliza la enseñanza tradicional y transforma la experiencia educativa al hacerla más atractiva y efectiva para los estudiantes. Por ejemplo, el diario de campo registra una sesión donde los juegos de construcción fueron utilizados para enseñar principios de física. Los estudiantes, utilizando bloques y otros materiales, pudieron explorar conceptos como la gravedad, el equilibrio y la estabilidad de manera práctica. Esta metodología facilitó la comprensión de teorías complejas e incrementó el entusiasmo y la participación de los estudiantes, demostrando cómo la aplicación de teorías educativas en contextos lúdicos puede mejorar significativamente la absorción del conocimiento. Este enfoque es respaldado por la

teoría del aprendizaje basado en juegos, que postula que la participación y la inmersión en el proceso de aprendizaje son esenciales para un entendimiento profundo y duradero. James Paul Gee (2008), un prominente defensor de esta teoría argumenta que los juegos son excepcionalmente eficaces en la educación debido a su capacidad para enganchar a los estudiantes en tareas que ofrecen desafíos inmediatos y proporcionan retroalimentación constante.

Los juegos, según Gee, no solo capturan la atención de los estudiantes a través de su naturaleza interactiva y atractiva, sino que también fomentan una forma de aprendizaje que es fundamentalmente exploratoria y experimental. Al enfrentarse a desafíos dentro de un juego, los estudiantes están obligados a pensar críticamente y a aplicar sus conocimientos para avanzar. Esta dinámica garantiza que los estudiantes no solo sean receptores pasivos de información, sino participantes activos en la construcción de su propio conocimiento. La retroalimentación continua que caracteriza a los juegos también es crucial, ya que permite a los estudiantes ver las consecuencias de sus decisiones en tiempo real, facilitando un aprendizaje adaptativo. Por ejemplo, si un estudiante toma una decisión incorrecta dentro de un contexto de juego, la retroalimentación inmediata le permite entender qué fue incorrecto y cómo puede mejorar su estrategia en el futuro. Esta característica de los juegos ayuda a los estudiantes a desarrollar una mentalidad de crecimiento, donde los errores son vistos como oportunidades para aprender y mejorar. Además, los juegos a menudo incorporan elementos de resolución de problemas y pensamiento lógico que son directamente aplicables a situaciones de la vida real. Esta transferencia de habilidades es una de las ventajas clave del aprendizaje basado en juegos, como lo subraya Gee, ya que prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos complejos más allá del aula, mejorando su capacidad para pensar de manera independiente y creativa en diversas situaciones. Además, el uso pedagógico de juegos tradicionales para enseñar conceptos académicos también está en consonancia con la teoría de múltiples inteligencias de Howard Gardner. Al integrar juegos que

requieren diferentes tipos de habilidades y formas de pensamiento, los educadores pueden apelar a una gama más amplia de inteligencias en el aula, desde la lógico-matemática hasta la espacial y la interpersonal.

Finalmente, la documentación de estas actividades en el diario de campo proporciona evidencia concreta de que cuando los educadores adoptan un enfoque innovador que incorpora elementos lúdicos en la enseñanza, pueden lograr un impacto significativo en la motivación de los estudiantes y su éxito académico. Así, la aplicación consciente de juegos en el currículo no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos futuros con una mayor capacidad de adaptación y resolución de problemas.

- **CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## 5 Conclusiones

- **Impacto de Juegos Tradicionales:**

Las entrevistas, observaciones, y análisis de diario de campo revelaron que los juegos tradicionales son instrumentos pedagógicos potentes que fomentan no solo el entretenimiento, sino que también cultivan habilidades sociales y cognitivas esenciales. Estos juegos promueven la interacción social, la toma de decisiones, y la resolución de problemas, alineándose con teorías educativas que destacan la importancia del aprendizaje mediante la práctica y la interacción.

- **Desarrollo Cognitivo a través del Juego:**

Los resultados obtenidos sugieren que los juegos diseñados con un enfoque educativo no solo captan la atención de los estudiantes, sino que también facilitan el desarrollo de habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico, y la innovación. Estos hallazgos están respaldados por teorías de aprendizaje significativo y experiencial que valoran la experiencia directa y la reflexión activa como pilares del aprendizaje efectivo.

- **Aplicación Pedagógica Innovadora:**

La integración de juegos en el currículo ha demostrado ser una estrategia eficaz para enriquecer la experiencia educativa, haciéndola más dinámica y accesible. El diario de campo proporcionó ejemplos concretos de cómo los juegos pueden ser utilizados para enseñar conceptos complejos de manera comprensible y atractiva, facilitando un entendimiento más profundo y una mayor retención de la información.

## 6 Recomendaciones

- **Incorporación de Juegos en el Currículo:** Se recomienda que las instituciones educativas incorporen sistemáticamente juegos tradicionales y adaptados en sus planes de estudio. Esto no solo enriquecerá el proceso de aprendizaje, sino que también ayudará a desarrollar habilidades vitales en los estudiantes, como la cooperación, el liderazgo, y el manejo emocional.
- **Capacitación Docente en Métodos Lúdicos:** Es crucial proporcionar capacitación regular a los educadores sobre cómo implementar efectivamente métodos de enseñanza basados en juegos. Esta formación debe incluir técnicas para adaptar juegos a diversos objetivos educativos y para utilizar la retroalimentación de los juegos para evaluar y fomentar el progreso del aprendizaje de los estudiantes.
- **Investigación Continua:** Se sugiere realizar estudios adicionales para explorar más a fondo la relación entre los tipos específicos de juegos y los resultados de aprendizaje en diferentes disciplinas y niveles educativos. Esto ayudará a refinar las estrategias pedagógicas basadas en juegos y a validar su efectividad en diversos contextos educativos.
- **Desarrollo de Recursos Educativos Basados en Juegos:** Desarrollar y compartir recursos educativos que utilicen juegos como vehículo de aprendizaje puede ser de gran ayuda para los educadores. Estos recursos deberían estar disponibles en formatos accesibles y fácilmente adaptados a diferentes contextos y necesidades educativas.
- **Publicación y Difusión de Estrategias Efectivas:** La creación y circulación de una revista híbrida que documente y discuta estrategias lúdico-pedagógicas efectivas puede ser un excelente medio para diseminar las mejores prácticas y fomentar una comunidad de aprendizaje entre educadores, reforzando la aplicación de juegos como herramienta educativa en escuelas a nivel nacional e internacional.

- **CAPÍTULO VI PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

**1,2,3 JUGANDO Y APRENDIENDO OTRA VEZ**

- **Descripción**

La presente revista es de circulación híbrida, está diseñada bajo el enfoque STEAM, dando respuesta a la necesidad de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann, sede la verde del corregimiento de San Antonio de Prado, de implementar los juegos tradicionales como potencializador del desarrollo cognitivo de los niños y niñas de tercero de primaria. En esta revista se puede evidenciar experiencias pedagógicas ejecutadas en el lugar de la investigación, junto a la planeación pedagógica para cada una de las experiencias.

La revista se encuentra dividida en 3 sesiones, contexto, donde nos cuenta el lugar exacto donde se lleva a cabo la investigación, talleres propuestos por las investigadoras para mitigar los hallazgos encontrados durante la investigación y anexos fotográficos de las experiencias pedagógicas, cabe aclarar que se cuenta con el consentimiento para el uso de imagen de los niños y niñas.

Estas sesiones se encuentran diferenciadas por sus colores en la esquina superior derecha de la página.

- **Justificación**

El juego, una actividad intrínseca a la experiencia infantil, desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Es a partir de esta premisa que surge la propuesta de crear una revista híbrida centrada en estrategias lúdico-pedagógicas. Esta iniciativa nace como una extensión natural del trabajo de grado realizado en la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann, donde se investigó el impacto de los juegos tradicionales y adaptados en el desarrollo de estudiantes de tercer grado. Los resultados obtenidos evidenciaron que los juegos no solo entretienen, sino que son esenciales para el desarrollo de habilidades clave en la vida académica y social.

Esta revista busca ser un recurso para educadores y pedagogos, proporcionando una plataforma para explorar y aplicar las teorías educativas en contextos variados y dinámicos. Los hallazgos del estudio destacaron mejoras significativas en la creatividad, resolución de problemas, y dinámicas sociales de los estudiantes a través de la implementación de juegos en el currículo. Estos resultados subrayan la necesidad de herramientas educativas que aborden no solo el rendimiento académico, sino que también fomenten el desarrollo integral de los estudiantes.

El análisis durante la investigación reveló cómo la integración consciente de juegos en el currículo puede revolucionar la experiencia educativa, haciendo que los conceptos académicos complejos sean más accesibles y atractivos para los estudiantes. Esta revista se propone como un medio para diseminar investigaciones actuales y tendencias pedagógicas innovadoras, permitiendo a los educadores estar a la vanguardia y preparados para enfrentar los retos educativos contemporáneos.

La estructura de la revista, combinando formatos digitales y en papel, garantizará una amplia accesibilidad y flexibilidad, permitiendo a los educadores interactuar con el contenido de forma que se ajuste mejor a sus necesidades y estilos de aprendizaje.

Ahondando un poco más en los diferentes impactos que podría tener este proyecto tenemos:

### **Relevancia Educativa y Desarrollo Cognitivo**

Los juegos tradicionales ofrecen una plataforma única para aplicar conceptos teóricos en un entorno práctico y tangible. Según investigaciones incluidas en tu trabajo de grado, el juego facilita el desarrollo de habilidades fundamentales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad. Estos son componentes esenciales del modelo educativo STEAM, que integra ciencias, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas de manera interdisciplinaria para fomentar un aprendizaje integral y aplicado. Este enfoque no solo mejora el rendimiento académico, sino que también prepara a los estudiantes para los desafíos futuros en diversas disciplinas y en la vida cotidiana.

### **Apoyo Legislativo y Normativo**

La propuesta se alinea con las políticas educativas nacionales e internacionales, como la Ley General de Educación de Colombia, que subraya la importancia de proporcionar una educación que asegure el desarrollo integral de los niños, incluyendo el derecho al juego y a la recreación (Ley 115 de 1994). Además, la Convención sobre los Derechos del Niño, ratificada por Colombia, reconoce el juego como un derecho fundamental y esencial para el desarrollo de los niños (Artículo 31). Estas normativas no solo justifican, sino que obligan a incorporar metodologías que incluyan el juego como un elemento central en el currículo escolar.

### **Beneficios Sociales y Emocionales**

Integrar juegos en el proceso educativo también promueve la inclusión social y el desarrollo emocional. Los juegos fomentan la interacción entre pares y ayudan a desarrollar habilidades sociales, tales como la empatía, la cooperación y la comunicación efectiva. En contextos como el de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann, donde la diversidad cultural es significativa, los juegos también ofrecen un medio para la interculturalidad y el respeto mutuo, facilitando un entendimiento más profundo y respetuoso de las diversas culturas presentes en la comunidad educativa.

### **Innovación Pedagógica**

La implementación de juegos tradicionales refleja un enfoque innovador hacia la pedagogía, adaptándose a las necesidades y estilos de aprendizaje actuales de los estudiantes. Como se menciona en estudios recientes, la combinación de la educación tradicional con métodos lúdicos ha demostrado mejorar significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia el aprendizaje (Bones et al., 2023). Este enfoque pedagógico no solo es más atractivo para los estudiantes, sino que también mejora su retención de conocimiento y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones prácticas.

En conclusión, la justificación para integrar juegos tradicionales en el currículo escolar de tercer grado se basa en una sólida base teórica y legislativa, promueve beneficios cognitivos, sociales y emocionales comprobados, y representa una respuesta adaptativa y progresiva a las necesidades educativas contemporáneas. Esta intervención no solo es una necesidad sino una oportunidad para enriquecer la educación y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de una manera integral y sostenida.

- **Objetivos**

**General**

Desarrollar una revista híbrida que ofrezca estrategias lúdico-pedagógicas basadas en la aplicación de juegos tradicionales y adaptados para fomentar el desarrollo cognitivo, social y emocional de estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann.

**Específicos**

Compilar las investigaciones y estudios sobre el impacto de los juegos tradicionales en el aprendizaje y desarrollo de los niños, con el fin de crear contenido fundamentado y relevante para la revista híbrida.

Diseñar el formato de la revista híbrida, asegurando que combine efectivamente los medios digitales e impresos para facilitar el acceso y la interacción de los educadores con los recursos y estrategias pedagógicas.

Implementar un proceso de revisión y retroalimentación para la revista, involucrando a educadores y expertos en pedagogía en la evaluación de los contenidos y la efectividad de las estrategias publicadas, para garantizar la relevancia y aplicabilidad de los recursos ofrecidos.

- **Marco Teórico**

El juego ha sido reconocido tradicionalmente como una parte esencial de la experiencia humana, particularmente en la infancia. A través del juego, los niños no solo se entretienen y disfrutan

de su tiempo, sino que también adquieren habilidades críticas y aprenden a interactuar con su entorno social y material. En el contexto educativo, los juegos tradicionales pueden servir como una herramienta pedagógica poderosa, facilitando el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de manera integral y dinámica. Este marco teórico explora la intersección entre el juego y la educación, subrayando cómo los juegos pueden ser deliberadamente diseñados y utilizados para apoyar objetivos educativos específicos.

El análisis teórico del juego en la educación se basa en varias teorías del desarrollo cognitivo y psicológico que describen cómo los niños aprenden y crecen. Estas teorías ofrecen una ventana al potencial del juego para mejorar el aprendizaje y fomentar un desarrollo equilibrado y multifacético. En particular, el trabajo de teóricos como Jean Piaget, Lev Vygotsky y Howard Gardner proporciona un fundamento robusto para entender los diversos beneficios que el juego puede ofrecer en el entorno educativo. Cada uno de estos teóricos ha destacado diferentes aspectos y mecanismos a través de los cuales el juego influye en el desarrollo cognitivo y social.

Además, el marco teórico incorporará investigaciones contemporáneas que expanden estos fundamentos clásicos y aplican sus principios a las metodologías educativas modernas, como el aprendizaje basado en juegos y la educación STEAM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas). Estas áreas de estudio subrayan la relevancia continua y la adaptabilidad del juego como herramienta educativa, especialmente en una era donde la interdisciplinariedad y la innovación pedagógica son más importantes que nunca.

Por último, este marco teórico también considerará cómo los juegos tradicionales pueden ser utilizados para promover una educación inclusiva y multicultural, reconociendo y valorando la diversidad de los estudiantes. Al integrar juegos que reflejan y respetan diversas culturas y estilos de aprendizaje, los educadores pueden fomentar un ambiente de aprendizaje más equitativo y accesible.

Con estos fundamentos, el marco teórico pretende no solo justificar el uso de juegos en la educación sino también proporcionar una guía para su implementación efectiva, asegurando que contribuyan de manera significativa al desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.

### **Desarrollo Cognitivo y Juego: Perspectivas de Piaget, Vygotsky y Gardner**

Jean Piaget (1952) ve el juego como crucial en las fases de desarrollo cognitivo, permitiendo a los niños explorar operaciones mentales de forma concreta antes de alcanzar la capacidad de pensamiento abstracto. Este proceso facilita tanto la asimilación —incorporar nuevos elementos a estructuras de pensamiento existentes— como la acomodación —ajustar estructuras de pensamiento para incluir nueva información o experiencias (Piaget, 1952).

Lev Vygotsky (1978) enfatiza el rol del juego en el desarrollo de la zona de desarrollo próximo (ZDP), donde los niños se enganchan en actividades mentales más complejas de lo que podrían manejar solos, gracias al soporte social y la guía de adultos o pares más capaces. Vygotsky argumenta que el juego es una forma vital de mediación cultural, que ayuda a los niños a aprender y a internalizar las normas y habilidades sociales de su comunidad (Vygotsky, 1978).

Howard Gardner (2011) introduce la Teoría de las Inteligencias Múltiples, que expande la comprensión del desarrollo cognitivo más allá de los límites tradicionales del IQ. Gardner identifica varias áreas de inteligencia, como la lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-kinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista. Los juegos tradicionales son particularmente efectivos para cultivar estas múltiples inteligencias, ya que ofrecen diversas oportunidades para que los niños utilicen y desarrollen distintos tipos de habilidades y capacidades. Por ejemplo, los juegos que involucran música y movimiento apoyan el desarrollo de las inteligencias musical y corporal-kinestésica,

mientras que los juegos de roles fomentan las inteligencias interpersonal e intrapersonal (Gardner, 2011).

La integración de estas teorías proporciona un marco robusto que subraya la multifaceticidad del juego como herramienta pedagógica. Al considerar el juego desde estas tres perspectivas teóricas, se puede diseñar un currículo que no solo respeta las variadas capacidades y estilos de aprendizaje de los niños, sino que también promueve un desarrollo cognitivo integral. Además, el uso de juegos tradicionales en educación puede ser una forma dinámica de explorar y reforzar conceptos y habilidades a través de medios lúdicos y participativos, que son más atractivos y significativos para los estudiantes.

### **Aprendizaje Basado en Juegos y Educación STEAM**

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) ha emergido como un enfoque pedagógico que promete transformar la educación al hacerla más dinámica, interactiva y adaptada a las necesidades del siglo XXI. La investigación de Alotaibi (2024) proporciona evidencia empírica del impacto positivo del ABJ en la educación infantil temprana, destacando cómo los juegos pueden mejorar habilidades cognitivas complejas y fomentar un aprendizaje emocional saludable en los estudiantes (Alotaibi, 2024).

En el contexto de la educación STEAM, los juegos no solo enseñan contenido académico, sino que también fomentan habilidades críticas como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad. Aguilera y Ortiz-Revilla (2021) sostienen que la integración de STEAM mediante el uso de juegos conduce a un aumento en la creatividad de los estudiantes, lo que es esencial en disciplinas que requieren tanto habilidades analíticas como innovadoras (Aguilera & Ortiz-Revilla, 2021).

La educación STEAM, que integra ciencias, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas en un enfoque interdisciplinario, se ve especialmente enriquecida por el ABJ. Belbase et al. (2022) describen

cómo la educación STEAM puede ser implementada a través de juegos que cruzan estas áreas disciplinarias, permitiendo a los estudiantes ver las conexiones entre distintos campos y aplicar sus conocimientos de manera integrada y holística (Belbase et al., 2022).

Además, el ABJ en la educación STEAM promueve una inclusión más efectiva y una mayor motivación entre los estudiantes, al proporcionar un aprendizaje contextual que es relevante y aplicable. Según Bautista (2021), la educación STEAM a través de juegos no solo es efectiva para mejorar el aprendizaje de conceptos técnicos y científicos, sino también para validar su efectividad en entornos educativos reales, lo que contribuye a una mayor validación empírica de estas prácticas pedagógicas (Bautista, 2021).

Por último, el ABJ proporciona una plataforma para la experimentación y el error en un entorno de bajo riesgo, que es fundamental para el aprendizaje en las disciplinas STEAM. Este enfoque ayuda a los estudiantes a desarrollar una mentalidad de crecimiento, donde el fracaso se ve como una parte esencial del proceso de aprendizaje y una oportunidad para el crecimiento personal y académico.

Este enfoque integrado del ABJ en la educación STEAM, respaldado por las investigaciones mencionadas, destaca la capacidad de los juegos para actuar como catalizadores de un aprendizaje profundo y significativo, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos complejos en sus futuros campos profesionales y personales.

### **Innovación Educativa y Metodologías de Investigación**

La innovación educativa es esencial para adaptar las prácticas de enseñanza a las cambiantes demandas del mundo moderno y para abordar las diversas necesidades de aprendizaje de los

estudiantes. En este contexto, la adopción de metodologías de investigación educativa robustas y dinámicas es fundamental para evaluar y mejorar continuamente estas innovaciones.

Alban et al. (2020) destacan la importancia de diversas metodologías de investigación en educación, incluyendo enfoques descriptivos, experimentales, participativos y de investigación-acción. Estas metodologías permiten a los educadores y investigadores entender mejor los efectos de las innovaciones pedagógicas y adaptarlas a contextos específicos. La investigación-acción, en particular, es crucial para la innovación educativa, ya que implica un ciclo iterativo de planificación, acción, observación y reflexión, lo que facilita una mejora continua en la práctica educativa (Alban et al., 2020).

La clasificación y análisis de las investigaciones educativas proporcionada por Álvarez-Risco (2020) también es invaluable para identificar las tendencias actuales y las áreas que necesitan mayor atención. Este enfoque clasificatorio ayuda a los educadores a seleccionar las metodologías de investigación que mejor se adaptan a sus objetivos específicos y contextos, asegurando que la innovación educativa sea tanto relevante como efectiva.

Las metodologías activas, como las que exploran Lara et al. (2020), son fundamentales para la enseñanza y el aprendizaje en las ciencias sociales y otras áreas. Estas metodologías fomentan una participación más activa de los estudiantes en su propio aprendizaje, lo que es esencial para el desarrollo de habilidades críticas y de pensamiento independiente. Estos enfoques promueven una educación más interactiva y participativa, que es crucial para la innovación educativa (Lara et al., 2020).

Además, la investigación cualitativa desempeña un papel crucial en la comprensión profunda de los fenómenos educativos, como se discute en Urbina (2020). Este tipo de investigación permite a los educadores capturar las experiencias y percepciones complejas de los estudiantes y maestros, proporcionando insights detallados que pueden ser utilizados para mejorar las prácticas educativas y adaptarlas a necesidades individuales y grupales.

En conjunto, estas metodologías y enfoques de investigación no solo apoyan la implementación efectiva de innovaciones educativas, sino que también proporcionan un marco para su evaluación continua y ajuste. Al utilizar un enfoque de investigación bien fundamentado, los educadores pueden asegurarse de que las innovaciones pedagógicas sean efectivas, pertinentes y sostenibles.

### **Pedagogía Intercultural y Multiculturalidad en el Aula**

En el contexto educativo actual, caracterizado por una creciente diversidad cultural, la pedagogía intercultural es más crucial que nunca. Esta pedagogía busca fomentar un entendimiento y respeto mutuos entre estudiantes de diferentes orígenes culturales, utilizando el currículo y las metodologías de enseñanza como medios para construir puentes entre diversas culturas.

Gilakjani (2012) explora cómo los estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico son influidos por los antecedentes culturales de los estudiantes. Este conocimiento es fundamental para diseñar juegos y actividades educativas que respeten y celebren esta diversidad, permitiendo que todos los estudiantes participen y aprendan de manera efectiva (Gilakjani, 2012).

La implementación de juegos en la educación puede servir como una plataforma excelente para la educación intercultural. Mobley y Fisher (2014) discuten cómo el juego puede ser utilizado para enseñar sobre diferentes culturas de manera participativa y experiencial, facilitando un aprendizaje más profundo y empático de otras tradiciones y costumbres (Mobley & Fisher, 2014).

Además, Samaniego et al. (2024) en su revisión sistemática sobre el pensamiento creativo en la educación artística y de diseño, destacan cómo las actividades basadas en el arte y el diseño, integradas a través del juego, pueden fomentar la creatividad y la apreciación de múltiples perspectivas culturales. Este enfoque no solo enriquece la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también promueve habilidades de pensamiento crítico y apertura hacia nuevas ideas y culturas (Samaniego et al., 2024).

Por último, es crucial que los educadores estén equipados con las habilidades y conocimientos necesarios para implementar una pedagogía intercultural efectiva. Restrepo Gómez (2004) aborda la investigación-acción educativa como un medio para desarrollar un saber pedagógico que responda directamente a la diversidad cultural del aula. Este método permite a los educadores adaptar sus prácticas de manera continua, basándose en la observación directa y la retroalimentación de los estudiantes para crear un ambiente de aprendizaje más inclusivo y respetuoso (Restrepo Gómez, 2004).

### **Integración Curricular y Juego**

La integración del juego en el currículo escolar ofrece una oportunidad única para enriquecer la educación, haciendo que el aprendizaje sea más interactivo, participativo y significativo para los estudiantes. Los juegos no solo sirven como una herramienta para el entretenimiento, sino que también actúan como un medio poderoso para facilitar el aprendizaje activo y aplicado.

Berk (2021) enfatiza la importancia del juego en el desarrollo infantil, argumentando que los juegos pueden facilitar el aprendizaje de conceptos complejos al permitir que los niños exploren ideas en un contexto lúdico y aplicado. Esta aproximación ayuda a los estudiantes a internalizar el conocimiento de manera más efectiva y duradera, proporcionando una base sólida para el aprendizaje futuro (Berk, 2021).

Además, los juegos promueven la colaboración y la comunicación entre los estudiantes, aspectos fundamentales del aprendizaje social y emocional. Bones et al. (2023) discuten cómo los juegos pueden mejorar el desarrollo integral infantil al ofrecer escenarios que requieren trabajo en equipo, negociación y resolución de conflictos, habilidades todas cruciales para el éxito académico y personal (Bones et al., 2023).

La implementación de juegos también puede facilitar la personalización del aprendizaje. Según Kim & Lee (2021), los programas de entrenamiento cognitivo basados en juegos han demostrado ser efectivos para niños con necesidades especiales, adaptándose a sus ritmos y estilos de aprendizaje y proporcionando retroalimentación inmediata que es esencial para su progreso educativo (Kim & Lee, 2021).

Por último, el uso de juegos en el currículo escolar puede servir para integrar y reforzar el aprendizaje interdisciplinario. Inomjonovna (2023) sostiene que la educación STEAM, que combina ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas, se beneficia enormemente de la inclusión de juegos que cruzan estas disciplinas, permitiendo a los estudiantes aplicar sus conocimientos de manera creativa y práctica (Inomjonovna, 2023).

Este marco teórico ha explorado la relevancia y el impacto del juego en la educación desde diversas perspectivas teóricas y prácticas. La integración del juego en el currículo escolar no solo apoya el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes, sino que también promueve un aprendizaje más profundo y significativo a través de la interacción, la experimentación y la exploración. Al adoptar un enfoque de aprendizaje basado en juegos, los educadores pueden crear un ambiente educativo más dinámico y estimulante que fomente la curiosidad, la creatividad y la cooperación entre los estudiantes.

Además, este enfoque permite abordar las diferencias individuales y culturales de los estudiantes, haciendo de la educación una experiencia más inclusiva y equitativa. A través de la innovación educativa, las metodologías de investigación y la aplicación de teorías pedagógicas bien establecidas, el uso de juegos en la educación puede transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro con confianza y competencia.

Este marco teórico establece una base sólida para la propuesta de intervención, enfatizando cómo los juegos tradicionales pueden ser utilizados de manera estratégica para mejorar y enriquecer la educación en múltiples dimensiones.

- **Metodología**

Para la realización de las experiencias pedagógicas, se realiza primeramente el reconocimiento del contexto, la necesidad educativa para ser intervenida y seguidamente la expresión oral de las investigadoras con el plantel educativo, logrando así la comunicación de la problemática evidenciada, para continuar la socialización de la propuesta de intervención y posteriormente ejecutar 5 experiencias pedagógicas.

Estas experiencias, son propuestas para la solución de la problemática evidenciada en la Institución Educativa Monseñor Víctor Wiedemann sede la verde del corregimiento de San Antonio de Prado, ¿De qué manera el juego tradicional potencia el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de tercero de primaria?, puesto que la problemática surge ante las observaciones intencionadas de la maestra en formación al ejecutar sus 5 experiencias pedagógicas y por último, al tener la revista completa, se convoca al plantel educativo, para la entrega y socialización de dicha revista, se les comenta su uso y qué pueden encontrar al interior de ella.

Para finalizar, se dan los agradecimientos por permitir a las investigadoras realizar la investigación y propuesta de intervención dentro del plantel Educativo.

- Plan de acción

Nombre	Fecha	Objetivo	Metodología	Recursos
Botella de lava	02 de julio de 2024	Identificar por medio de experiencias científicas las reacciones químicas de la combinación de elementos dentro de una botella para los niños y niñas de tercero de primaria.	<p><b>Inicio:</b> En el ambiente de aprendizaje, se dispone de material de una botella de plástico, un vaso de agua, dos vasos de aceite, anilina vegetal y 2 pastillas de efervescencia. Todo esto por niño y niña. Se indaga sobre los saberes previos, si reconocen el uso de estos materiales y si de casualidad han escuchado o visto una botella de lava.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Seguidamente, se les indica que se jugará a los científicos y por tal motivo, se va a crear la botella de lava, siguiendo los pasos a continuación mencionados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anilina vegetal.</li> <li>- Un vaso de aceite.</li> <li>- Un vaso de agua.</li> <li>- 2 pastillas de efervescencia (partidas a la mitad).</li> </ul> <p>Esto con el fin de observar lo que sucede.</p> <p><b>Cierre:</b> Dando finalidad a la experiencia, cada uno de los niños y niñas, le pone un nombre a su botella de lava, anexo a esto se</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Botella de plástico.</li> <li>- Agua.</li> <li>- Aceite.</li> <li>- Anilina vegetal.</li> <li>- Pastillas de efervescencia.</li> </ul>

			dispone del espacio para la asamblea e indagar el por qué sucede la reacción dentro de la botella.	
Rayuela	09 de julio de 2024	Relacionar las silabas encontradas en la rayuela y por medio de esta crear palabras de complejidad sencilla y mayor para niños y niñas de tercero de primaria.	<p><b>Inicio:</b> Se trasladan los niños y niñas al patio de la Institución Educativa, allí se encuentran con la rayuela dibujada en el suelo y unas silabas en cada uno de los espacios.</p> <p>Se hace la asamblea para conocer los saberes previos de cada uno de los niños y niñas y se continua con las instrucciones de la docente, puesto que, al ser un juego tradicional, se le hizo una modificación para ser trabajado con la formación de palabras.</p> <p><b>Desarrollo:</b> La docente, le indica a los niños y niñas sobre cómo se hace para jugar la rayuela, seguidamente uno a uno pasa a jugar, pero formando la palabra que la docente indique o a su suerte.</p> <p><b>Cierre:</b> Para el final de dicha experiencia, los niños y niñas comentan qué fue lo más difícil de la experiencia, qué aprendieron y si disfrutaron o no de los juegos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rayuela.</li> <li>- Hojas con silabas.</li> <li>- Piedrita u objeto que se permita ser lanzado.</li> </ul>
Serpiente numérica	15 de julio 2024	Fomentar por medio del juego el aprendizaje operacional en los niños y niñas	<p><b>Inicio:</b> Para iniciar esta experiencia, nos trasladamos al patio central, allí se encuentra en el suelo una serpiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Serpiente numérica.</li> <li>- Dado.</li> <li>- Arma todo.</li> <li>- Hojas con signos de pregunta.</li> </ul>

		de tercero de primaria.	<p>numérica, se dispone el espacio, para que los niños y niñas logren indagar lo que están observando y para qué será.</p> <p>Se hacen dos equipos, donde todos los jugadores, deben participar.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Con una moneda, se elige el equipo que comenzará, seguido a esto, cada uno de los participantes, lanza el dado y deberá avanzar la cantidad de puestos como indique el dado, en ciertos números de la serpiente numérica, se encuentran retos de bloques, preguntas o acertijos, al finalizar con los bloques anteriormente adquiridos se deberá crear un robot, para finalmente contar su función.</p> <p><b>Cierre:</b> Finalizando la experiencia, se conocen las voces de los niños y niñas sobre si les gustó o no la experiencia y lo que aprendieron.</p>	
Baile de las sillas	22 de julio 2024	Recrear el juego de la silla, para el aprendizaje de diferentes géneros musicales folclóricos de Colombia, para el disfrute de las habilidades artísticas de los niños y niñas de	<p><b>Inicio:</b> Para comenzar dicha experiencia, con antelación se le pedirá a los niños y niñas, asistir con camisa de Colombia o alguna prenda folclórica, puesto que el arte también es folclor.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Seguido a esto, se desplazan hacia el patio de la Institución</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sillas.</li> <li>- Bafle.</li> <li>-Música colombiana.</li> </ul>

		tercero de primaria.	<p>Educativa y allí se encuentran con un círculo de sillas, se le comenta a los niños y niñas que mientras suene la música, deberán bailar acorde al género musical que se escuche y cuando la música pare, se deberán sentar, va saliendo del juego todo aquel que quede sin silla.</p> <p><b>Cierre:</b> Dando por finalizada la experiencia, cada uno de los niños y niñas, tendrá el espacio de compartir si disfrutaron o no de la experiencia, si en algún momento han jugado este juego y qué es lo más difícil del mismo.</p>	
Tabla pitagórica	01 de agosto de 2024	Fortalecer las habilidades matemáticas de los niños y niñas de tercero de primaria con juegos lúdicos y recreativos.	<p><b>Inicio:</b> Para comenzar la experiencia, se le comentará a los niños y niñas que, durante esta experiencia, trabajarán las tablas de multiplicar, des el juego y la competencia sana, que, por tal motivo, harán una mesa redonda y en el centro se dispone la tabla de multiplicar.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Seguido a esto, la docente su mano una ficha geometría, está será utilizada para que el alumno o la alumna la ponga en el número correspondiente, la profe comenta que ella dirá una multiplicación</p>	-Tabla pitagórica. - Ficha.

			<p>y quién sepa la respuesta deberá levantar la mano y ella le dará la ficha y este deberá poner la ficha en la respuesta correcta.</p> <p><b>Cierre:</b> Para finalizar, se le cuenta a los niños y niñas, que aprender las tablas de multiplicar no es sinónimo de aburrimiento, al contrario, puede ser divertido y lúdico.</p>	
--	--	--	--	--

- **Cronograma**

Actividades	Julio 2024					Agosto 2024
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 1
Botella de lava	2 de julio 2024					
Rayuela		9 de julio 2024				
Serpiente numérica			15 de julio 2024			
Baile de las sillas				22 de julio 2024		
Tabla pitagórica						12 de agosto 2024

- **Informe de la actividad**

**Botella de lava:** se dispone previamente el ambiente de aprendizaje con los materiales a utilizar para el experimento que son: una botella de plástico, un vaso de agua, dos vasos de aceite, anilina vegetal y una o dos pastillas efervescentes. Posteriormente se indaga entre los niños y las niñas si conocen el uso de los materiales y si saben que es una botella de lava y que contiene; los niños muy entusiasmados por el experimento que van a realizar manifiestan que es algo nuevo y novedoso para ellos.

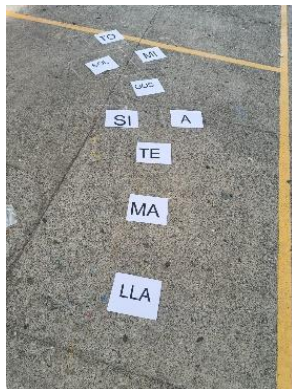
Se prosigue tomando el juego tradicional de roles, se juega a los científicos donde cada uno en la botella plástica llena la botella plástica con un vaso de agua, dos vasos de aceite y le inserta unas gotas de anilina vegetal, cuando todos tienen han realizado el procedimiento, prosiguen a echarle a la botella dos pastillas efervescentes; aquí los niños y niñas muy impactados por la ebullición que comienza a realizarse dentro de la botella manifiestan que es magnífico e impresionante lo que está sucediendo, otros preguntan ¿por qué el aceite no se mezcla con el agua?

Para finalizar cada uno le pone un nombre a la botella y nos disponemos a realizar una retroalimentación e indagación del por qué sucede esa reacción dentro de la botella. Aquí se evalúa el seguimiento de instrucciones, la imaginación y la creatividad den los niños y niñas.



**Rayuela:** previamente en el patio del colegio se tiene elaborada una rayuela dibujada en el suelo con unas silabas en cada uno de sus espacios. Luego se llevan los niños al lugar y se hace una asamblea donde los niños manifiestan que es una golosa, juego tradicional; pero se cuestionan ¿por qué tiene letras y no números? La docente continua con la explicación del juego donde manifiesta a los niños y niñas que es un juego tradicional con una modificación para ser trabajado con la formación de palabras. Se les explica a los niños cómo se hace para jugar rayuela dando instrucciones claras y sencillas. Al comenzar el juego a algunos niños se les dificulta la formación de palabras, mientras que a otros se les hace fácil y resuelven fácilmente siguiendo las instrucciones. La finalizar los niños y niñas comentan que se les dificultaba encontrar silabas para formar la palabra, también expresaron que les pareció un juego muy bueno, aunque a veces pareciera difícil.

En esta actividad se evaluó la motricidad gruesa, razonamiento, confirmación de palabras y desplazamiento.



**Serpiente numérica:** previamente en el patio se encuentra una serpiente numérica, se desplazan los niños hasta el lugar donde observan que en la serpiente a parte de los números hay unos signos de pregunta, bloques de colores, actividades, retos y acertijos. Se dividen los niños y niñas en dos equipos, se lanza una moneda para elegir cual equipo será el primero en comenzar, luego uno de los participantes lanza un dado y debe avanzar la cantidad de casillas como indique el dado, si avanzan

hasta dónde hay retos o actividades deben resolverlo para poder avanzar y al final deben usar su imaginación y construir un artefacto novedoso y mencionar sus funciones. Al finalizar dicha actividad se evidencia en los niños lo ameno del juego, aunque algunos manifestaron que había retos un poco difíciles para ellos resolver y seguir adelante, pero con la ayuda de sus compañeros resolvieron y llegaron al final.

Se evaluó la seriación y la motricidad gruesa.



**El baile de las sillas:** con antelación se les pide a los niños y niñas que asistan con una camisa de Colombia o alguna prenda folclórica con que se identifiquen. De igual forma, se desplazan las sillas hacia el patio de la institución y se colocan en círculo. Algunos niños jugarán y otros tocarán instrumentos como el tambor y la pandereta. Se dan las instrucciones, mientras la música suene “Colombia tierra querida” los niños y las niñas deberán bailar alrededor de las sillas y cuando escuchen que la música para o deja de sonar los niños y niñas deberán buscar una silla para sentarse. Cada que la música pare se ira sacando una o dos sillas, el niño o niña que quede sin silla va saliendo del juego. Al finalizar la actividad se tendrá un espacio dispuesto donde los niños manifiestan si disfrutaron de la actividad, si les gustó o no la experiencia y que fue lo más difícil de la misma.

En este espacio se evaluó corporalidad y motricidad gruesa.



**Tabla pitagórica:** para comenzar la actividad se les explica a los niños que en esta ocasión se trabajarán las tablas de multiplicar desde el juego y la competencia sana. Se disponen los niños en una mesa redonda y en el centro se coloca la tabla pitagórica y las fichas geométricas de colores con las cuales tapan la respuesta correspondiente. La docente pregunta una tabla de multiplicar y el niño o niña que se sepa la respuesta debe levanta la mano y poner la ficha en la columna y fila correspondiente. Al finalizar se les manifiesta a los niños y niñas que para aprender las tablas de multiplicar se puede hacer de una forma lúdica y divertida.

De igual forma, se evaluó atención, memoria, agilidad y concentración.



- **Conclusiones**

El juego tradicional potencia el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, ya que les permite ser seres vivenciales y hacer de su aprendizaje, algo significativo.

El juego tradicional, invita a la persistencia y crear nuevas experiencias pedagógicas.

El desarrollo cognitivo, potencia la interacción entre pares, resolución de conflictos e independencia.

La manera más adecuada de aprender es por medio del juego, la exploración y la potencialización del desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

- **Referencias**

Aguilera, D., & Ortiz-Revilla, J. (2021). STEM vs. STEAM education and student creativity: A systematic literature review. *Education Sciences*, 11(7), 331.

Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173.

Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>

Álvarez-Risco, A. (2020). Clasificación de las investigaciones.

Bautista, A. (2021). STEAM education: contributing evidence of validity and effectiveness (Education STEAM: aportando pruebas de validez y efectividad). *Journal for the Study of Education and Development*, 44(4), 755-768.

Belbase, S., Mainali, B. R., Kasemsukpipat, W., Tairab, H., Gochoo, M., & Jarrah, A. (2022). At the dawn of science, technology, engineering, arts, and mathematics (STEAM) education: prospects, priorities, processes, and problems. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 53(11), 2919-2955.

Berk, L. E. (2021). *Child Development*. 10th ed. Pearson Education.

Bones, S. B. A., Acosta, M. M. E., Morales, E. D. R. R., & Guamaní, M. A. E. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *REVISTA MULTIDISCIPLINARIA DE DESARROLLO AGROPECUARIO, TECNOLÓGICO, EMPRESARIAL Y HUMANISTA.*, 5(3), 7-7.

Gardner, H. E. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic books.

Gilakjani, A. P. (2012). Visual, auditory, kinaesthetic learning styles and their impacts on English language teaching. *Journal of studies in education*, 2(1), 104-113.

Inomjonovna, R. I. (2023). Steam education is one of the main trends in the world. *Journal of new century innovations*, 21(2), 27-32.

Kim, S. C., & Lee, H. S. (2021). Effect of game-based cognitive training programs on cognitive learning of children with intellectual disabilities. *Applied sciences*, 11(18), 8582.

Lara, D. C. P., & Gómez, V. J. G. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10.

Mobley, K., & Fisher, S. (2014). Ditching the desks: Kinesthetic learning in college classrooms. *The Social Studies*, 105(6), 301-309.

Piaget, J., & Cook, M. (1952). *The origins of intelligence in children* (Vol. 8, No. 5, pp. 18-1952). New York: International Universities Press.

Restrepo Gómez, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores*, 7, 45-55. Universidad de La Sabana.

Samaniego, M., Usca, N., Salguero, J., & Quevedo, W. (2024). Creative thinking in art and design education: A systematic review. *Education Sciences*, 14(2), 192.  
<https://doi.org/10.3390/educsci14020192>

Urbina, E. C. (2020). Investigación cualitativa. *Applied Sciences in Dentistry*, 1(3).

Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press.

- Anexos

- <https://www.canva.com/design/DAGI3VYZOzQ/7abjYjt5777PbLxgQlxwnA/edit>



- **Referencias**

Abtahi, Y. (2021). Una exploración teórica: La Zona de Desarrollo Próximo como zona ética para enseñar mate-máticas. *Avances de investigación en educación matemática*, (20), 7-21.

Agudelo Gómez, L., Pulgarín Posada, L. A., & Tabares Gil, C. (2017). La estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo de la primera infancia. *Fuentes*, 19 (1), 73-83.

Aguilera, D., & Ortiz-Revilla, J. (2021). STEM vs. STEAM education and student creativity: A systematic literature review. *Education Sciences*, 11(7), 331.

Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173.

Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>

Álvarez-Risco, A. (2020). Clasificación de las investigaciones.

Asrifan, A. (2022). Role-playing to Improve Student Speaking. Available at SSRN 4184046.

Aznarez, S., Centurión, B., & Gasdía, V. (2020). Dimensiones en la observación de clases.

Bailey, R., Armour, K., Kirk, D., Jess, M., Pickup, I., Sandford, R., & Education, B. P. (2009). The educational benefits claimed for physical education and school sport: an academic review. *Research papers in education*, 24(1), 1-27.

Bandura, A. A., & Walters, R. H. A. (1983). Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad.

- Barnett, M. A. (1976). The role of play and make-believe in children's cognitive development: Implications for social class differences and education. *Journal of Education*, 159(4), 38-48.
- Barría, L., Hernández, R., Abrego, X., & Sarco, A. (2020). Propuesta pedagógica de la teoría constructivista para trabajar con niños con TDAH. *Revista Semilla Científica*, (1), 349-356.
- Bautista, A. (2021). STEAM education: contributing evidence of validity and effectiveness (Educación STEAM: aportando pruebas de validez y efectividad). *Journal for the Study of Education and Development*, 44(4), 755-768.
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, S. A. (2023). A review of using digital game-based learning for preschoolers. *Journal of Computers in Education*, 10(4), 603-636.
- Belbase, S., Mainali, B. R., Kasemsukpipat, W., Tairab, H., Gochoo, M., & Jarrah, A. (2022). At the dawn of science, technology, engineering, arts, and mathematics (STEAM) education: prospects, priorities, processes, and problems. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 53(11), 2919-2955.
- Berk, L. E. (2021). *Child Development*. 10th ed. Pearson Education.
- Boghian, I. ., & Cojocariu, V.-M. (2023). Using Games to Build Social Emotional Learning Skills. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 15(1), 622-656.  
<https://doi.org/10.18662/rrem/15.1/715>
- Bones, S. B. A., Acosta, M. M. E., Morales, E. D. R. R., & Guamaní, M. A. E. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *REVISTA MULTIDISCIPLINARIA DE DESARROLLO AGROPECUARIO, TECNOLÓGICO, EMPRESARIAL Y HUMANISTA.*, 5(3), 7-7.

Brooks, J. G., & Brooks, M. G. (1999). In search of understanding: The case for constructivist classrooms. Ascd.

Caicedo Vega, A., Acero Niño, G., & Espitia, C. (2021). Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del centro educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa. *Revista Colombiana de Pedagogía*, 3(1), 45-60.

Campos y Covarrubias, G., & Lule Martínez, N. E. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai*, 7(13), 45-60.

Castaño Gómez, M., Valencia García, D. A., & Valencia García, S. D. (2023). Juegos tradicionales: Estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la de la Empatía en los estudiantes del grado tercero de la institución educativa rural Santa María sede El Cerro del municipio de El Carmen de Viboral.

Elliot, J. (2000). *La investigación-acción en educación*. Ediciones Morata.

Fajardo Alvarado, D. P. (2023). Juegos Tradicionales, Estrategia de Aprendizajes Significativos. *Revista Colombiana de Educación*, 1(1), 50-65.

Fals-Borda, O., & Brandão, C. R. (1986). *Investigación participativa*. Instituto del Hombre.

Galeano Marín, M. E. (2012). *Estrategias de investigación social cualitativa: El giro en la mirada* (3ra reimp.). La Carreta Editores.

García, J. G. (2020). *El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. Dilemas contemporáneos: Educación, política y valores*.

- Gardner, H. E. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic books.
- Gee, J. P. (2008). *Learning and games* (pp. 21-40). Chicago, IL: MacArthur Foundation Digital Media and Learning Initiative.
- Gilakjani, A. P. (2012). Visual, auditory, kinaesthetic learning styles and their impacts on English language teaching. *Journal of studies in education*, 2(1), 104-113.
- Gonzales Campos, N. (2024). La psicomotricidad en niños y niñas de 4 años, según la teoría socio cultural de Vygotsky y la práctica psicomotriz de Aucouturier.
- Guerra Muñoz, M., Fernández, E., Jiménez Ríos, H., & Mena Álvarez, O. (2018). Gestión de la educación primaria en Colombia: Un estudio para el desarrollo cognitivo. *Revista Venezolana de Gerencia*, 23(84). Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/290/29058776010/html/>
- Hidayah, N., & Fauziyah, N. (2023, October). The Impact of Congklak Games on The Cognitive Development of Children Aged 5-6 Years. In *Conference Proceedings International Conference on Education Innovation and Social Science* (pp. 273-279).
- Huitt, W., & Hummel, J. (2003). Piaget's theory of cognitive development. *Educational psychology interactive*, 3(2).
- Iasha, V., Al Ghozali, M. I., Supena, A., Wahyudiana, E., Setiawan, B., & Auliaty, Y. (2020, September). The traditional games effect on improving students working memory capacity in primary schools. In *Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education* (pp. 1-5).
- Inomjonovna, R. I. (2023). Steam education is one of the main trends in the world. *Journal of new century innovations*, 21(2), 27-32.

- Intarasirisawat, J., Ang, C. S., Efstratiou, C., Dickens, L. W. F., & Page, R. (2019). Exploring the Touch and Motion Features in Game-Based Cognitive Assessments. *Journal of Interactive, Mobile, Wearable and Ubiquitous Technologies*, 3(3), Article 87. <https://doi.org/10.1145/3351245>
- Irkinovich, N. R. (2022). The importance of role-playing game in teaching english in a non-linguistic University. *International Journal of Pedagogics*, 2(09), 29-32.
- Kim, S. C., & Lee, H. S. (2021). Effect of game-based cognitive training programs on cognitive learning of children with intellectual disabilities. *Applied sciences*, 11(18), 8582.
- Kolb, D.A. (1984). *Experiential Learning: Experience k the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Lara, D. C. P., & Gómez, V. J. G. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10.
- Lara, M. A. B., Mansilla, M. P., de Agüero Servín, M., Mendiola, M. S., & Cazales, V. J. R. (2022). Los grupos focales como estrategia de investigación en educación: algunas lecciones desde su diseño, puesta en marcha, transcripción y moderación. *Revista CPU-e*, (34), 163-197.
- Lopezosa, C. (2020). Entrevistas semiestructuradas con NVivo: pasos para un análisis cualitativo eficaz. Lopezosa C, Díaz-Noci J, Codina L, editores *Methodos Anuario de Métodos de Investigación en Comunicación Social*, 1. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra; 2020. p. 88-97.
- Martens, D., & Molitor, H. (2020). Play in appropriate natural environments to support child development (Fomento del desarrollo infantil mediante el juego en entornos naturales apropiados). *Psycology*, 11(3), 363-396.

- Maturrano, E. F. L. (2020). La investigación cualitativa en Ciencias Humanas y Educación. Criterios para elaborar artículos científicos. *EDUCARE ET COMUNICARE Revista de investigación de la Facultad de Humanidades*, 8(2), 56-66.
- McCabe, A., & Rollins, P. R. (1994). Assessment of preschool narrative skills. *American Journal of Speech-Language Pathology*, 3(1), 45-56. DOI: 10.1044/1058-0360.0301.45
- Mieles-Barrera, M. D., Ceballos, E. C., & Prado, A. L. R. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2), 247-258.
- Mobley, K., & Fisher, S. (2014). Ditching the desks: Kinesthetic learning in college classrooms. *The Social Studies*, 105(6), 301-309.
- Piaget, J. (2013). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge.
- Piaget, J., & Cook, M. (1952). *The origins of intelligence in children* (Vol. 8, No. 5, pp. 18-1952). New York: International Universities Press.
- Ramírez, A. M. P., Núñez, R. P., & Suárez, A. A. G. (2019). Juego y enseñanza de las Matemáticas: Reflexiones teóricas para el trabajo de aula. *Revista Perspectivas*, 4(2), 80-84.
- Ramirez, V. N. G., & Meza, A. K. T. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2), 27-51.
- Ramos, R. C. (2021). CAPÍTULO 5 OBSERVACIÓN PARTICIPANTE. HISTORIAS DE UNA VIDA Y ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD. Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario, 171, 85.

- Rekalde, I., Vizcarra, M. T., & Macazaga, A. M. (2014). La observación como estrategia de investigación para construir contextos de aprendizaje y fomentar procesos participativos. *Educación XX1*, 17(1), 201-220. doi: 10.5944/educxx1.17.1.1074
- Restrepo Gómez, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores*, 7, 45-55. Universidad de La Sabana.
- Samaniego, M., Usca, N., Salguero, J., & Quevedo, W. (2024). Creative thinking in art and design education: A systematic review. *Education Sciences*, 14(2), 192.  
<https://doi.org/10.3390/educsci14020192>
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories an educational perspective*. Pearson Education, Inc.
- Siegler, R. S., & Ramani, G. B. (2008). Playing linear numerical board games promotes low-income children's numerical development. *Developmental Science*, 11(5), 655–661.  
<https://doi.org/10.1111/j.1467-7687.2008.00714.x>
- Smirni D, Garufo E, Di Falco L, Lavanco G. The Playing Brain. The Impact of Video Games on Cognition and Behavior in Pediatric Age at the Time of Lockdown: A Systematic Review. *Pediatric Reports*. 2021; 13(3):401-415. <https://doi.org/10.3390/pediatric13030047>
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019, June). The implementation of traditional games for early childhood education. In 3rd international conference on current issues in education (ICCIE 2018) (pp. 431-435). Atlantis Press.
- Suryaningsih, A., & Rimpiati, N. L. (2018). Implementation of Game-Based Thematic Science Approach in Developing Early Childhood Cognitive Capabilities. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 194–201. DOI: 10.31004/obsesi.v2i2.90.

Tezanos, A. de. (2015). Oficio de enseñar – saber pedagógico: La relación fundante. Educación y Ciudad, 12, 8-26.

Torres Flores, L. E. L. (2020). El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato (Master's thesis, Ecuador: Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC).).

Urbina, E. C. (2020). Investigación cualitativa. Applied Sciences in Dentistry, 1(3).

Valle, A., Manrique, L., & Revilla, D. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación.

Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). Mind in society: Development of higher psychological processes. Harvard university press.

ANEXOS:

**Instrumentos:**

**(ANEXO A) Entrevista semiestructurada usada:**

· Información General

Fecha de la entrevista:

Nombre del entrevistador:

Nombre del entrevistado:

Relación con la institución (estudiante, profesor, padre):

· Preguntas Base

¿Puedes contarme qué tipos de juegos juegas habitualmente en la escuela?

¿Cuáles son tus juegos tradicionales favoritos y por qué?

Mientras juegas, ¿qué es lo que más disfrutas?

¿Hay algo que no te gusta de jugar estos juegos?

*Interacción y Socialización*

¿Con quién prefieres jugar y por qué?

¿Cómo te sientes cuando juegas con otros niños?

¿Qué aprendes de los demás cuando juegas?

*Desarrollo de Habilidades*

¿Crees que jugar estos juegos te ha ayudado a pensar mejor o de manera diferente? ¿Cómo?

¿Hay habilidades que consideres que has desarrollado gracias a estos juegos? (por ejemplo, habilidades de pensamiento crítico, memoria, atención)

*Aplicación del Aprendizaje*

¿Puedes darme un ejemplo de algo que hayas aprendido en un juego y luego usado en otra situación, como en clase o en casa?

*Percepciones de Adultos*

¿Qué piensan tus profesores o tus padres sobre estos juegos?

¿Te han comentado alguna vez cómo estos juegos podrían ayudarte en tus estudios o en tu vida diaria?

*Sugerencias y Mejoras*

¿Hay algo que cambiarías de los juegos que juegas?

¿Qué tipo de juegos te gustaría tener en la escuela?

*Notas Adicionales*

[Espacio para que el entrevistador anote observaciones, comentarios adicionales o situaciones relevantes que surjan durante la entrevista]

*Conclusión*

Agradece al entrevistado por su tiempo y sus respuestas.

**(ANEXO B) Ficha de Observación para Juegos Tradicionales en la Escuela**

Información General

Fecha de la observación:

Hora de inicio y fin de la observación:

Nombre del observador:

Ubicación de la observación (aula, patio, etc.):

Elementos Clave para Observar

- *Tipo de Juego*

Identificar el juego o los juegos que se están jugando.

Notar si el juego es dirigido por los estudiantes o facilitado por un adulto.

- *Participación de los Estudiantes*

Observar quiénes participan en el juego (número de niños, distribución de género).

Notar niveles de entusiasmo y participación activa.

- *Interacciones Sociales*

Describir las interacciones entre los niños (colaboración, competencia, negociación).

Registrar cualquier conflicto que surja y cómo se resuelve.

- *Roles dentro del Juego*

Identificar si hay roles específicos asumidos por los estudiantes (líder, seguidor, árbitro, etc.).

Observar si estos roles cambian durante el juego y cómo afectan la dinámica del grupo.

- *Habilidades Cognitivas en Uso*

Registrar qué habilidades cognitivas parecen estar en uso (memoria, atención, toma de decisiones, solución de problemas).

Notar si el juego parece desafiar estas habilidades y cómo los estudiantes responden a esos desafíos.

- *Reacción y Emociones*

Observar y describir las reacciones emocionales de los estudiantes durante el juego (alegría, frustración, orgullo, etc.).

Notar cómo las emociones afectan la participación en el juego.

- *Influencia del Entorno*

Analizar cómo el entorno físico y social influye en el juego (espacio disponible, ruido ambiental, intervenciones de adultos).

- *Integración Curricular*

Notar si hay elementos del juego que se relacionan con lo aprendido en clase.

Observar si los maestros hacen referencia a los juegos durante las lecciones para reforzar conceptos académicos.

- *Espacio para Notas Adicionales*

[Sección para anotaciones libres donde el observador puede registrar detalles adicionales, reflexiones o incidentes no cubiertos por las categorías anteriores.]

- *Conclusión de la Observación*

Resumen breve de las observaciones clave.

Reflexiones iniciales sobre el impacto potencial de los juegos observados en el aprendizaje y desarrollo cognitivo.

**(ANEXO C) Modelo de Consentimiento Informado:**

Título del Estudio:

"Influencia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Cognitivo de Niños de 8 años en la Institución Educativa Monseñor Victor Wedemann"

Investigador Principal:

[Nombre del Investigador]

[Contacto: Teléfono, Email]

Descripción del Estudio:

Este estudio tiene como objetivo analizar cómo los juegos tradicionales pueden influir en el desarrollo cognitivo y en los estilos de aprendizaje de los niños de 8 años. Involucrará observaciones en el aula y durante los recreos, entrevistas semiestructuradas y grupos focales con estudiantes seleccionados de la Institución Educativa Monseñor Victor Wedemann.

Procedimientos:

Si acepta que su hijo participe en este estudio, él/ella será observado durante sus actividades regulares en la escuela, y podrá ser seleccionado para participar en entrevistas o grupos

focales sobre su experiencia con juegos tradicionales. Todas las sesiones serán supervisadas por personal cualificado y se realizarán en un entorno seguro y respetuoso.

**Voluntariedad:**

La participación en este estudio es completamente voluntaria. Usted tiene el derecho de retirar a su hijo del estudio en cualquier momento sin ninguna penalización o pérdida de beneficios a los que de otra manera tendría derecho.

**Confidencialidad:**

La información recopilada durante este estudio será confidencial. Los datos se almacenarán de forma segura y solo el equipo de investigación tendrá acceso a ellos. Los resultados se presentarán de manera que no se pueda identificar a ningún participante.

**Riesgos y Beneficios:**

No se anticipan riesgos significativos para los participantes en este estudio. Los beneficios incluyen la mejora de las prácticas educativas que podrían resultar de esta investigación, lo cual podría tener un impacto positivo en el aprendizaje y desarrollo de su hijo.

**Compensación:**

No se ofrecerá compensación económica por participar en este estudio.

**Contacto para Preguntas:**

Si tiene alguna pregunta sobre el estudio o los derechos de su hijo como participante, puede contactar al investigador principal en [Información de Contacto].

Consentimiento:

Al firmar este documento, usted está de acuerdo en que su hijo participe en el estudio descrito arriba. Se le proporcionará una copia de este consentimiento para su registro.

Firma del Padre/Madre o Tutor Legal: \_\_\_\_\_

Nombre en Letra de Molde: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Por favor, devuelva este formulario firmado al investigador principal o al profesor a cargo en la institución.

- **Anexos**

Anexo 1: Guía de observación



OPCIÓN TRABAJO DE GRADO.  
FACULTAD DE EDUCACIÓN - SEDE BELLO

**OPCIÓN TRABAJO DE GRADO**  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD  
INSTRUMENTOS PARA RECOGIDA Y SISTEMATIZACIÓN DE DATOS

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN.								
PROPÓSITO DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO:								
INVESTIGADORES/AS								
FECHAS DE APLICACIÓN	DESDE	DD	MM	AAAA	HASTA	DD	MM	AAAA



OPCIÓN TRABAJO DE GRADO.  
FACULTAD DE EDUCACIÓN - SEDE BELLO

**DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA**

OBSERVACIÓN	
TIPO DE OBSERVACIÓN	
FOCO DE OBSERVACIÓN	

**REGISTRO DE LA OBSERVACIÓN**

ASUNTOS RELACIONALES: En relación con el foco de observación describa objetivamente lo observado.

--

Anexo 2: Diario de campo



OPCIÓN TRABAJO DE GRADO.  
FACULTAD DE EDUCACIÓN - SEDE BELLO

**OPCIÓN TRABAJO DE GRADO**  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD  
INSTRUMENTOS PARA RECOGIDA Y SISTEMATIZACIÓN DE DATOS  
**DIARIO DE CAMPO**

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN.							
PROPÓSITO DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO:							
INVESTIGADORES/AS							

DISEÑO DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN  
ELABORADO POR: MARÍA EUGENIA PATIÑO ATEHORTÚA - DOCENTE OPCIÓN TRABAJO DE GRADO



OPCIÓN TRABAJO DE GRADO.  
FACULTAD DE EDUCACIÓN - SEDE BELLO

FECHAS DE APLICACIÓN	DESDE				HASTA			
		DD	MM	AAAA		DD	MM	AAAA

DESCRIPCIÓN	
	En qué experiencia centró su observación. Es importante que todo el diario de campo se relate en primera persona. Por ejemplo: "Yo observé" "Me pude dar cuenta"

DISEÑO DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN  
ELABORADO POR: MARÍA EUGENIA PATIÑO ATEHORTÚA – DOCENTE OPCIÓN TRABAJO DE GRADO



OPCIÓN TRABAJO DE GRADO.  
FACULTAD DE EDUCACIÓN - SEDE BELLO

ANÁLISIS SITUACIONAL	De la observación realizada, escoja un foco de interés que le llamó su atención: Posterior a ello realice un análisis de lo observado en relaciónelo con las fuentes bibliográficas como (autores, normativa, lineamientos, referentes, entre otros. Las citas utilizadas, deben obedecer a las normas APA ).
INTERPRETACIÓN DEL OBSERVADOR	Es importante que acuda a su reflexión crítica. Enuncie sus puntos de vista como estudiante e investigador en formación, sobre lo que describió y analizó.

DISEÑO DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN  
ELABORADO POR: MARÍA EUGENIA PATIÑO ATEHORTÚA – DOCENTE OPCIÓN TRABAJO DE GRADO

Anexo 3: Guía de preguntas



OPCIÓN TRABAJO DE GRADO.  
FACULTAD DE EDUCACIÓN - SEDE BELLO

<b>REGISTRO DE LA ENTREVISTA A PROFUNDIDAD</b>	
<b>TÓPICOS DE CONVERSACIÓN:</b>	
Plantea los asuntos o tópicos de interés para conversar a profundidad con el entrevistado.	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Experiencias Personales con Juegos Tradicionales:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción de juegos tradicionales conocidos y jugados por el entrevistado.</li> <li>• Recuerdos específicos de jugar estos juegos durante la infancia o en el contexto escolar.</li> <li>• Percepciones sobre la importancia o valor de estos juegos en su educación o desarrollo personal.</li> </ul> </li> <li>2. Percepciones sobre el Impacto de los Juegos en el Desarrollo Cognitivo:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opiniones sobre cómo los juegos tradicionales pueden influir en habilidades como la resolución de problemas, la memoria, y el pensamiento crítico.</li> <li>• Observaciones sobre cambios en el comportamiento o habilidades de los niños cuando participan en estos juegos.</li> <li>• Ejemplos específicos de situaciones donde los juegos han ayudado a mejorar alguna habilidad cognitiva.</li> </ul> </li> <li>3. Roles y Dinámicas Sociales durante el Juego:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción de los roles que los niños asumen durante los juegos y cómo estos roles afectan las interacciones entre pares.</li> <li>• Impacto de los juegos en las habilidades sociales y de comunicación de los niños.</li> <li>• Observaciones sobre la inclusión, cooperación o conflicto durante los juegos.</li> </ul> </li> </ol>	
<b>REGISTRO DE CONVERSACIONES- (Recordar solicitar consentimiento informado para grabar audio según el caso)</b>	

Anexo 4: Matriz de análisis

OPCIÓN TRABAJO DE GRADO.  
FACULTAD DE EDUCACIÓN - SEDE BELLO

UNIMINUTO  
Corporación Universitaria Minuto de Dios  
Sede Virtual y a Distancia

OPCIÓN TRABAJO DE GRADO  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD  
INSTRUMENTOS PARA RECOGIDA Y SISTEMATIZACIÓN DE DATOS  
INSTRUMENTO DE ANÁLISIS  
MATRIZ CATEGORIAL DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

INSTRUMENTO	CATEGORÍA DOMINANTE QUE ABORDA	CATEGORÍAS EMERGENTES	OBJETIVO AL QUE APUNTA
Entrevista semiestructurada			
Ficha de observación 1			
Ficha de observación 2			
Ficha de observación 3			

DESIGNO DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN  
ELABORADO POR: MARÍA EUGENIA PATIÑO ATENORITUA – DOCENTE OPCIÓN TRABAJO DE GRADO

OPCIÓN TRABAJO DE GRADO.  
FACULTAD DE EDUCACIÓN - SEDE BELLO

UNIMINUTO  
Corporación Universitaria Minuto de Dios  
Sede Virtual y a Distancia

Diario de campo


Códigos de Sistematización

Categorías	Dominante	Emergente			
Código de colores					
Frecuencia					

DESIGNO DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN  
ELABORADO POR: MARÍA EUGENIA PATIÑO ATENORITUA – DOCENTE OPCIÓN TRABAJO DE GRADO