

**Juegos de exploración como estrategia para motivar el aprendizaje en niños y niñas de grado primero de la Institución Educativa Técnica Departamental Manuel Salvador Meza Camargo, Sabanas de San Ángel, Magdalena, durante el primer semestre de 2025**

María José Sandoval Estrada

Dayana Isabel Flórez Palmezano

Asesor

Carmen Eliza Valencia Rentería

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación- Ecedu

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

## Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en Institución Educativa Técnica Departamental Manuel Salvador Meza Camargo del municipio de Sabanas de San Ángel, Magdalena, trabajando con los niños del grado primero. El objetivo general fue motivar el aprendizaje de los niños y niñas a través del desarrollo de juegos de exploración durante el primer semestre del 2025 utilizando un enfoque cualitativo y experimental en la variable del juego. A su vez se incorporó el uso de herramientas lúdicas y didácticas en el trabajo de la educación, empleando materiales del entorno en la posibilidad de ser adaptados y ajustado de acuerdo con las necesidades pedagógicas evidenciadas. Por ello, se incluyeron diferentes actividades basadas en una observación consciente, adaptadas a su edad y diseñadas para ser divertidas para los niños, pero con un sentido pedagógico desde la perspectiva docente. De este modo, a partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el juego es fundamental para el desarrollo de los niños y niñas, ya que les permite aprender, explorar, experimentar y expresar sus emociones.

***Palabras clave:*** juego, exploración, infancia, aprendizaje, participación.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed us to reflect on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Manuel Salvador Meza Camargo Departmental Technical Educational Institution in the municipality of Sabanas de San Angel, Magdalena, working with first grade boys and girls. The general objective was to motivate the learning of boys and girls through the development of exploration games during the first semester of 2025 using a qualitative and experimental approach in the game variable, at the same time the use of palpable, playful and didactic tools in the work of education, using environmental materials that can be adapted and adjusted according to pedagogical needs. That is why we included different activities based on conscious observation that were according to their age and for them as children that were fun, but as a teacher had a pedagogical sense. From this investigative exercise, it was concluded that play is essential for the development of boys and girls because it allows them to learn, explore, experience and express their emotions, and they also develop physical, intellectual and social skills. Therefore, we strengthen their exploratory and curious interest so that they participate within the school context and recognizing them as subjects of rights.

***Keywords:*** play, exploration, infants, didactics, participation.

## Tabla de Contenido

|  |    |
|--|----|
| Introducción .....                         | 7  |
| Caracterización .....                      | 9  |
| Planteamiento del Problema .....           | 11 |
| Pregunta de Investigación .....            | 13 |
| Objetivos .....                            | 14 |
| Objetivo General .....                     | 14 |
| Objetivos Específicos.....                 | 14 |
| Marcos de Referencia .....                 | 15 |
| Referentes Conceptuales .....              | 15 |
| Motivación .....                           | 15 |
| Juego .....                                | 15 |
| Juego de Exploración .....                 | 15 |
| Aprendizaje .....                          | 16 |
| Referentes Teóricos .....                  | 16 |
| Referentes Técnicos .....                  | 18 |
| Referentes Legales .....                   | 18 |
| Referentes Éticos .....                    | 19 |
| Herramientas y Métodos .....               | 20 |
| Enfoque y Tipo de Estudio .....            | 20 |
| Unidad de Análisis .....                   | 20 |
| Técnicas para la Recolección de Datos..... | 20 |
| Categorías para el Análisis de Datos ..... | 21 |

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Motivación .....                     | 21 |
| Experimentación .....                | 21 |
| Aprendizaje .....                    | 22 |
| Cambio en la Motivación .....        | 22 |
| Resultados .....                     | 23 |
| Análisis y Discusión .....           | 27 |
| Conclusiones y Recomendaciones ..... | 31 |
| Referencias Bibliográficas .....     | 33 |
| Apéndices.....                       | 35 |

**Lista de Apéndices**

|  |    |
|--|----|
| <b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> ..... | 35 |
|--|----|

## Introducción

En el municipio de Sabana de San Ángel en el departamento del Magdalena la institución educativa Técnica Departamental Manuel Salvador Meza Camargo enfrenta retos significativos asociados al desarrollo de una metodología tradicional que guía la enseñanza a los niños y niñas del grado primero, de este modo, la investigación emerge como una poderosa herramienta para indagar, reflexionar y actuar para así poder garantizar un aprendizaje significativo y transformador de la labor educativa dirigida a los niños y niñas de la I.E. En el contexto escolar los niños y niñas se observan desmotivados, se distraen con facilidad y presentan una baja participación durante el desarrollo de las actividades académicas. Parece ser que falta de en la implementación de recursos y propuestas pedagógicas innovadoras y lúdicos por parte de la docente ha dificultado el proceso de enseñanza baso en el juego de exploración.

El objetivo principal de esta propuesta pedagógica es motivar el aprendizaje de los niños y niñas a través del desarrollo de juegos de exploración, dado que, como lo indican Hartley, Frank y Goldenson, (2013), a través del juego, el niño está involucrado no sólo en la autoexpresión de sus conocimientos, sino también en el autoaprendizaje explorando y experimentando a través de sensaciones, movimientos y relaciones que le permiten conocerse a sí mismo y formar sus propios conceptos del mundo.

La importancia de esta propuesta radica en la necesidad de formar niños y niñas protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje, construyendo los conocimientos a partir de la manipulación, la observación, la exploración, el uso de los sentidos y la experimentación, siendo el juego de exploración una estrategia didáctica de vasta importancia.

Por medio de la observación directa, se logra observar las actividades de juego en el aula, se recopila información en los diarios reflexivos de los estudiantes para así obtener información

acerca de sus experiencias, capturar registros fotográficos, dé acuerdo a las actividades de juego y así capturar el proceso y los resultados de la propuesta implementada.

De este modo, esta propuesta se fundamenta en la importancia de ofrecer a los niños y niñas la oportunidad de explorar, crear y estructurar su entorno al integrar actividades que, por medio del desarrollo de juegos de exploración aporten a la construcción de un entorno motivante para ellos, y fomente su participación en clases a la vez que desarrollan sus habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales además de brindarles la posibilidad de aprender sobre el mundo, sobre sí mismo y sobre los demás.

## **Caracterización**

El estudio se lleva a cabo en la Institución Educativa Técnica Departamental Manuel Salvador Meza Camargo, ubicada en la zona rural del municipio de Sabanas de San Ángel, en el departamento del Magdalena. La institución funciona y desarrolla labores académicas desde el nivel preescolar hasta la educación básica primaria y secundaria. En la actualidad, la institución cuenta con una infraestructura adecuada para el desarrollo de la labor educativa; sin embargo, enfrenta limitaciones en el acceso a recursos tecnológicos y espacios recreativos. La comunidad educativa está compuesta por familias de ingresos medios y bajos, presentándose algunos casos de vulnerabilidad socioeconómica.

El grupo seleccionado para el estudio está conformado por 25 estudiantes (15 niños y 10 niñas) del grado primero con edades comprendidas entre los 6 y 7 años de edad, la mayoría de estos niños provienen de familias con ingresos limitados ya que sus padres o cuidadores se dedican a la agricultura, el comercio o el mototaxismo. A la par, muchas de estas familias presentan bajos niveles educativos y enfrentan dificultades para acceder a material educativo en casa, ya que no cuentan con internet, no disponen de un espacio adecuado para realizar sus tareas y, en muchos casos, tienen pocos libros para investigar. Con relación a las características del grupo es importante mencionar que enfrentan una serie de desafíos que impactan profundamente su desarrollo escolar: la desmotivación, la falta de concentración y una baja participación durante el desarrollo de las actividades académicas. Además, estas dificultades se ven agravadas por la ausencia de materiales adecuados y una metodología adecuada por parte de la docente, para quien su principal recurso de enseñanza se basa en el uso del tablero donde escribe el tema a abordar mientras los niños realizan un ejercicio de transcripción.

Por ejemplo, no se realizan actividades lúdicas que permitan un aprendizaje vivencial, lo que dificulta la conexión de los estudiantes con el desarrollo de estas. Lo que evidencia la necesidad de ofrecer a los niños y niñas un espacio educativo en el que, a través de un método de enseñanza basado en el juego, puedan lograr un aprendizaje significativo.

En la Institución Técnica Departamental Manuel Salvador Meza Camargo se evidencia la escasez de recursos y conocimientos pedagógicos innovadores y lúdicos por parte de los docentes. Por ello, es fundamental implementar propuestas pedagógicas que fortalezcan su quehacer docente, permitiendo que sus estrategias respondan a las características e intereses de los estudiantes desde la acción pedagógica, la cual no solo procure el conocimiento propio de las asignaturas escolares, sino también el desarrollo de sus habilidades sociales. En este sentido, el juego se presenta como una herramienta eficaz que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, lingüísticas y sociales, brindando a los niños un espacio donde puedan expresar su imaginación, curiosidad y creatividad. Por ello, este proyecto se implementa con el propósito de propiciar espacios de juego en el aula de clases, además de generar conciencia en toda la comunidad educativa, incluyendo al personal administrativo y docente, sobre la lúdica como un método eficaz para lograr un aprendizaje significativo en los niños y niñas.

## **Planteamiento del Problema**

En el grado primero de la Institución Educativa Técnica Departamental Manuel Salvador Meza Camargo, los estudiantes muestran un adecuado desarrollo cognitivo, y habilidades para trabajar en equipo, comprender los conocimientos impartidos por la docente, resolver conflictos de manera constructiva y compartir ideas respetando las opiniones de los demás. Sin embargo, se ha identificado un desafío significativo en la metodología de enseñanza utilizada. La docente emplea un enfoque tradicional en el que los niños permanecen sentados durante largos periodos, transcribiendo información del tablero, lo que genera desmotivación en los estudiantes.

Como resultado, muchos estudiantes se sienten poco interesados en las actividades y tienden a distraerse con facilidad, lo que afecta su participación activa y el aprovechamiento del aprendizaje. Analizando las estrategias actuales, se observa que la enseñanza tradicional es demasiado formal y no permite la suficiente interacción entre los estudiantes y docente, de este modo limita la creatividad, el trabajo en equipo y las habilidades en el proceso de formación. Por ende, este método no es efectivo para aquellos que tienen ritmos de aprendizajes diferentes, ya que la docente no tiene las herramientas para adaptar su enseñanza a las necesidades individuales de los niños y niñas.

Por tanto, esta investigación busca explorar el papel del juego como herramienta de aprendizaje en el aula de clases, con el objetivo de superar la tradicionalidad en la enseñanza. Se espera que el juego de exploración motive el interés de los niños por participar en los procesos de aprendizaje que ocurren en su salón de clases. Participando activamente en las actividades propuestas.

En conclusión, las clases magistrales, al centrarse principalmente en el currículo de contenido específico, a menudo descuidan las necesidades e intereses individuales de los

estudiantes, favoreciendo la memorización y repetición. Esta falta de atención a las diversas formas de aprender puede generar desmotivación entre los estudiantes. Por ello, resulta fundamental adoptar enfoques pedagógicos más activos y centrados en los estudiantes, como el juego y la exploración, que permiten una experiencia de aprendizaje más dinámica y participativa.

Dado que el juego, cuando se integra adecuadamente en el currículo escolar, puede ser una herramienta valiosa para mejorar el aprendizaje en un contexto donde la enseñanza tradicional sigue siendo predominante. Por tanto, esta investigación tiene como objetivo explorar el potencial del juego como una herramienta pedagógica en el aula, buscando cerrar esta brecha y ofrecer nuevas estrategias de enseñanza que fomenten el interés y la participación de los estudiantes.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo motivar el aprendizaje en los niños del grado primero de la institución educativa Manuel Salvador Meza Camargo del municipio de Sabanas de San Ángel, en el departamento del Magdalena a través del desarrollo de juegos de exploración durante el primer semestre del 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Motivar el aprendizaje en los niños de grado primero de la institución educativa Manuel Salvador Meza Camargo del municipio de Sabanas de San Ángel, en el departamento del Magdalena, a través del desarrollo de juegos de exploración durante el primer semestre del 2025

### **Objetivos Específicos**

Explorar el acercamiento de los estudiantes del grado primero de la institución educativa Manuel Salvador Meza Camargo a la experimentación con juegos exploración.

Motivar el aprendizaje de los estudiantes del grado primero de la institución educativa Manuel Salvador Meza Camargo a través de la experimentación con juegos de exploración.

Reconocer los cambios en la motivación por el aprendizaje de grado primero de la institución educativa Manuel Salvador Meza Camargo después de la implementación de exploración.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

#### ***Motivación***

Ajello, (2003), señala que la motivación debe ser entendida como la trama que sostiene el desarrollo de aquellas actividades que son significativas para la persona y en las que esta toma parte. En el plano educativo, la motivación debe ser considerada como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma. De acuerdo a Ajello (2003), la motivación permite que los estudiantes tengan la capacidad de iniciar, mantener y completar un proceso de aprendizaje y así mismo los conlleva a explorar nuevos conceptos. Dirigiendo actividades prácticas donde los niños alcancen su máximo potencial en lo académico.

#### ***Juego***

Zapata (1990), acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar” (p.2). Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje. De acuerdo con este autor el juego es una actividad voluntaria y poderosa que se caracteriza por ser divertida así mismo asocian experiencias que potencializan su aprendizaje, en los que pueden adaptarse a los diferentes estilos de aprendizajes y en las que todos puedan disfrutar de ella.

#### ***Juego de Exploración***

Para Vygotsky (1928), el juego de exploración es una forma de juegos en la que los niños utilizan la imaginación y la creatividad para explorar y aprender sobre su entorno. En este tipo de juego no solo exploran el mundo físico, sino que también crean y experimentan con diferentes

roles, situaciones y escenarios. De acuerdo a Vygotsky (1928) el juego de exploración les ayuda a desarrollar y comprender diferentes perspectivas, que les permiten asumir y experimentar estructuras en un entorno seguro, fomentando la curiosidad y la investigación de cada uno de los estudiantes. A partir de todo esto no solo se adquieren habilidades sociales y cognitivas, sino que también construyen su identidad y comprensión del mundo que los rodea.

### ***Aprendizaje***

Piaget (1969), define el aprendizaje como un proceso de adaptación y reorganización de la estructura cognitiva, se produce a través de la interacción con el entorno. De acuerdo con este autor, el aprendizaje es un proceso en la que los estudiantes aprenden conocimientos, habilidades, actitudes y valores a través de la experiencia, la educación y la interacción con el mundo que lo rodea.

### **Referentes Teóricos**

El juego ha sido reconocido como un elemento esencial en el aprendizaje y desarrollo infantil desde diversas perspectivas teóricas. Entre los principales aportes se encuentra la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), quien plantea que el aprendizaje infantil es un proceso constructivista en el que los niños construyen su realidad social y cultural a través del juego. En este contexto, la interacción con otros niños les permite ampliar su comprensión del entorno y desarrollar nuevas habilidades, lo que contribuye al crecimiento de su "zona de desarrollo próximo", es decir, la distancia entre lo que un niño puede hacer por sí solo y lo que puede lograr con la ayuda de otros.

Desde otra perspectiva, Piaget (1950), enfatiza que el aprendizaje infantil se basa en la interacción con el entorno y la construcción de estructuras cognitivas que evolucionan conforme el niño experimenta y explora. En este sentido, el juego se convierte en una herramienta

fundamental para el desarrollo del pensamiento, ya que permite a los niños descubrir, organizar y reorganizar la información a través de la acción.

Diferentes autores han destacado la importancia del juego en los procesos de aprendizaje infantil, coincidiendo en que no solo es un medio para el entretenimiento, sino también un vehículo esencial para el desarrollo integral del niño. Freud, Bruner y Piaget resaltan que el juego es un componente intrínseco del desarrollo, ya que favorece la creatividad, la resolución de problemas y la construcción del conocimiento. Por su parte, Vygotsky (1978) subraya que el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo de funciones psicológicas superiores, especialmente el pensamiento simbólico y la autorregulación. Así mismo, según Moyles (2005), el juego contribuye al aprendizaje significativo cuando se integra de manera consciente en las prácticas pedagógicas.

En esta misma línea, el estudio de Castro, Cabrera y Trujeque (2014), aporta evidencia sobre la relevancia del juego en el aprendizaje infantil. Según estos autores, a través del juego los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, reconstruyen situaciones de la vida social, intercambian roles y potencian su imaginación al dotar de nuevos significados a los objetos cotidianos. Además, el juego les permite ensayar libremente sus habilidades de expresión oral, gráfica y estética, enriqueciendo su desarrollo integral.

En conclusión, el juego no solo es un medio de diversión, sino un espacio de aprendizaje que fortalece múltiples dimensiones del desarrollo infantil. Desde la teoría sociocultural de Vygotsky hasta los aportes contemporáneos de Castro, Cabrera y Trujeque, se evidencia que el juego fomenta la construcción del conocimiento, la socialización y la expresión creativa de los niños, consolidándose como un eje fundamental en los procesos educativos desde la primera infancia.

### **Referentes Técnicos**

Para el desarrollo de esta investigación pedagógica es importante tener en cuenta el documento Ministerio de Educación Nacional (MEN) documento n°22 (2014) por que se convierte en una guía de herramienta para promover el mejoramiento de la calidad de la educación, se adapta a enfoques y al diferente estilo de aprendizaje esto se puede hacer mediante experiencias y estrategias prácticas que pueden mejorar las necesidades individuales. Así mismo el MEN ha establecido lineamiento para la implementación del juego en el aula y como integrarlo en el currículo para alcanzar los objetivos de aprendizaje, donde los docentes deben crear ambientes de juego seguro para que los estudiantes se sientan cómodos y capaces de realizar actividades para un aprendizaje significativo.

### **Referentes Legales**

Se retoma la convención sobre los derechos del niño (1989): en su artículo 31, la convención establece que los estados parte reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas y se comprometen a promover el ejercicio de este derecho.

Este artículo reconoce que la infancia es una etapa primordial en el desarrollo del ser humano, porque enfatiza el acceso al juego y a las actividades recreativas independientemente de su origen social, económico y cultural, estos derechos ayudan a formar individuos sanos, felices y bien adaptados que pueden contribuir positivamente a sus comunidades. Lo cual es importante porque garantizan que los niños descansen y se integren a las actividades culturales ya que es esencial en su desarrollo integral.

## **Referentes Éticos**

Se garantiza de manera enfática la confidencialidad a que se haya dado lugar durante el proceso y el tiempo que lleva a cabo este ejercicio de investigación, dentro del proceso pedagógico se desarrollan y se evidencian aspectos importantes de cada participante, por tal motivo hay que manifestar y propender por el respeto, bienestar, equidad e inclusión de los niños en todas las actividades que se programen.

Por tanto, se establecen medidas que protejan la integridad y el buen nombre de los participantes, como el de sus familias y de todos los actores involucrados, por medio de documentos que así lo sustenten, como el consentimiento informado. Este documento certifica la autorización para el uso de registros fotográficos y/o material audiovisual, salvaguardando toda la información obtenida, como datos, evidencias y resultados, que únicamente serán utilizados con fines educativos y en el marco de este ejercicio de investigación, con el propósito de mejorar los ambientes y contextos para los niños

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

El enfoque metodológico seleccionado para esta investigación es el cualitativo, ya que busca obtener una comprensión profunda y detallada de los fenómenos estudiados, lo que es ideal para entender como los niños aprenden y se motivan a través del juego de exploración, este enfoque se centra en la experiencia y la perspectiva del niño, es flexible y adaptable, lo que permite al investigador ajustar sus métodos según sea necesario para capturar la complejidad del aprendizaje infantil.

Se hará uso del estudio de caso como tipo de estudio ya que se enfoca en un contexto específico, lo que permite una comprensión profunda de las necesidades y características de los niños en ese nivel. El estudio de caso permite la práctica real y una comprensión profunda de como los juegos de exploración pueden ser utilizados para motivar el aprendizaje en los niños y niñas, este diseño posibilita la recolección de datos a través de diversas fuentes, como observaciones, entrevistas, grupos focales, y análisis de documento, lo que es ideal para el efecto de las actividades en el contexto educativo.

### **Unidad de Análisis**

El grupo de estudiantes del grado primero de la institución educativa técnica departamental Manuel Salvador Meza Camargo, 10 niñas y 15 niños entre las edades de 6 y 7 años del municipio de Sábanas de San Ángel, departamento del Magdalena.

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

En esta investigación se utilizarán diversas técnicas de recolección de datos, cada una alineada con los objetivos específicos del estudio, con el fin de obtener información significativa sobre la implementación y el impacto del juego de exploración en el aula de clases.

Para el objetivo 1, se realiza observación directa de las actividades de juego en el aula con el propósito de comprender cómo interactúan los estudiantes con los juegos de exploración y cómo responden ante las propuestas lúdicas.

Para el objetivo 2 se toman fotografías durante las actividades para documentar las interacciones de los estudiantes con los juegos, así como su participación en cada experiencia.

Se aplican cuestionarios a los estudiantes para evaluar su nivel de motivación hacia el aprendizaje después de haber participado en actividades de juego de exploración.

Con relación al objetivo 3 se llevan a cabo entrevistas tanto con los estudiantes como con el maestro, con el fin de obtener información más detallada sobre los cambios observados en la motivación y el interés por el aprendizaje.

Finalmente se destina un espacio en el aula donde los estudiantes podrán compartir de forma grupal sus experiencias y reflexionar sobre cómo los juegos de exploración aportaron a su proceso de aprendizaje.

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

Las categorías de análisis que guían esta investigación están alineadas con los objetivos del estudio y la variable de interés, la motivación, y cómo el juego de exploración facilita el aprendizaje de los niños y niñas.

#### ***Motivación***

Esta será el eje central del análisis, ya que busca fomentar el aprendizaje en los estudiantes de primer grado a través del desarrollo de juegos de exploración. La motivación es un aspecto clave para comprender cómo los estudiantes se acercan al aprendizaje y de qué manera pueden ser estimulados mediante el juego.

#### ***Experimentación***

En esta categoría se analiza el acercamiento de los estudiantes a la experimentación con juegos de exploración. Se explora cómo los niños y niñas interactúan con estos juegos y de qué manera pueden aprender a través de ellos.

### ***Aprendizaje***

Se centra en cómo los juegos de exploración favorecen la adquisición de conocimientos y habilidades en los niños y niñas. Además de comprender el impacto del juego en el aprendizaje permitirá identificar estrategias efectivas para potenciarlo.

### ***Cambio en la Motivación***

Esta categoría busca identificar los cambios en la motivación por el aprendizaje después de la implementación de los juegos de exploración. Analizar cómo los estudiantes responden a esta estrategia permitirá evaluar su efectividad y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estas categorías de análisis proporcionarán una estructura clara para interpretar los datos recolectados y servirán como base para la toma de decisiones sobre cómo implementar los juegos de exploración de manera efectiva para motivar el aprendizaje en los estudiantes de primer grado.

## Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

En esta fase de la investigación, se buscó comprender como los estudiantes de primero, se relacionaron con la variable de estudio, que en este caso es la motivación y cómo los juegos de exploración ayudaron en su aprendizaje. Para ello, durante la fase de exploración se realizaron una serie de observaciones y entrevistas. En las observaciones un ejemplo importante fue cuando se realizó la actividad del bingo de palabras en el que se evidenció que los niños mostraban un gran entusiasmo e interactuaron de manera atenta, además se mostraron motivados cuando se les realizó la actividad. Esto sugiere que los juegos de exploración pueden ser una herramienta efectiva para motivar el aprendizaje en los niños. Así mismo trabajaron en equipo, compartiendo sus ideas y descubrimientos.

En las entrevistas iniciales, se realizaron una serie de preguntas acerca de que les gustaba hacer en la escuela, al respecto la mayoría de los niños respondieron que les gustaba jugar y aprender nuevas cosas, también se preguntó que, si creían que al jugar se podía aprender y que les hacía sentirse motivados para aprender, algunos niños respondieron que les gustaba sentirse desafiados y que les gustaba aprender nuevas cosas, mientras que otros niños respondieron que les gustaba trabajar en equipo y que les gustaba compartir sus ideas y descubrimientos con sus compañeros. Esto permite reconocer que los niños por medio de los juegos de exploración pueden

mostrar una gran motivación, por una variedad de factores incluyendo el desafío, la colaboración y el descubrimiento.

En general las observaciones y entrevistas iniciales sugieren que los niños están motivados para aprender y que los juegos de exploración pueden ser una herramienta efectiva para fomentar este interés.

A su vez, en la fase experimentación los participantes experimentaron con actividades como un el bingo de palabras, donde debían encontrar y marcar palabras relacionadas con un tema específico, la búsqueda del tesoro, donde debían seguir pistas y resolver obstáculos para encontrar un tesoro escondido, y por último la construcción de juguetes con materiales reciclables, en donde debían diseñar y construir un juguete utilizando materiales reciclables. Durante las actividades prácticas se observó que los estudiantes respondieron de manera positiva a las actividades de experimentación, y a su vez mostraron una gran motivación para aprender y participar en las actividades, un ejemplo claro fue cuando uno de los niños propuso “me sentí muy motivado para encontrar las palabras y ganar el juego.

Por tanto, es importante proponer como los niños desarrollaron habilidades importantes, como la resolución de problemas y la colaboración. Por su parte, otro niño mencionó “me gustó trabajar en equipo con mis amigos para encontrar el tesoro nos ayudamos mutuamente y pudimos vencer los obstáculos”. Por último otro niño destacó “me gusto mucha la actividad de construcción de juguetes con materiales reciclables. Me sentí muy creativo y pude hacer algo que me gustaba”.

A su vez, la docente también observó que los niños al principio eran tímidos y sin una concentración en las actividades, pero con el tiempo empezaron a sentirse motivados con los diferentes juegos de exploración, este proceso evidenció una evolución en la forma como los niños

se mostraban en las actividades anteriormente y como al experimentar, los juegos de exploración se sintieron motivados y prestos a la hora de realizarlas.

Durante la experimentación, se identificaron algunos descubrimientos claves, como la motivación como un factor clave para el aprendizaje y la participación de los niños en las actividades por otro lado, la colaboración y el trabajo en equipo son importantes para el desarrollo de habilidades y la resolución de problemas, y por último la diversión y el disfrute son fundamentales para el aprendizaje y la participación de los niños en las actividades.

Finalmente, después de la implementación de la variable, se observó un aumento significativo en la motivación de los niños hacia el aprendizaje, en las entrevistas finales, los niños expresaron que se sentían más motivados para aprender y que les gustaba más la escuela, a su vez mostraron una mejora significativa en su capacidad para colaborar y trabajar en equipo después de la implementación de juegos de exploración. En las observaciones, se notó que los niños se ayudaban mutuamente y se comunicaban de manera efectiva.

En cuanto a los cambios en el comportamiento se observó una mejora, los niños se volvieron más participativos en las actividades después de la implementación de los juegos de exploración, mostraron un avance en su capacidad para colaborar y trabajar en equipo y por último mostraron un aumento significativo en su creatividad.

Los datos recolectados en la entrevista post- intervención revelaron que los niños ahora tenían una visión más amplia acerca de los juegos de exploración, entendiendo que las clases no solo se limitan a métodos tradicionales, sino que también puede involucrarse actividades como los juegos de exploración. Además, se evidenció una mayor disposición por parte de ellos, por ejemplo, en las entrevistas finales se le preguntó si les había gustado la actividad de juego de exploración, y si se sintieron motivados para aprender durante la actividad. El 90% de los niños y

niñas respondieron que les gustó la actividad de juego de exploración y que si se sintieron motivados para aprender durante la actividad, en los cuestionarios se le hicieron preguntas similares en las que un 60% de los niños respondieron que se sentían motivados para aprender en la escuela, y después de la intervención un 90% de los niños respondieron lo mismo que se sentían mucho más motivados para aprender en la escuela.

En conclusión, la implementación de juegos de exploración es una estrategia efectiva para mejorar la motivación de los niños del grado primero. Los resultados de este estudio sugieren que los juegos de exploración pueden ser una herramienta valiosa para los maestros y educadores que buscan mejorar el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

## **Análisis y Discusión**

El Análisis de los resultados obtenidos en la investigación evidencia que los juegos de exploración tuvieron un impacto positivo en la motivación del aprendizaje de los estudiantes, los hallazgos se presentan en relación con los objetivos de la investigación, los cuales se observó un aumento significativo en la participación y el interés de los estudiantes en las actividades de aprendizaje, así como una mayor disposición a experimentar y explorar nuevos conceptos. Este análisis sigue un enfoque estructurado que aborda tres aspectos principales: el acercamiento inicial, de los participantes a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas en el aspecto ontológico tras su implementación. La reflexión crítica sobre estos hallazgos permite conectar los datos obtenidos con las expectativas planteadas al inicio del estudio.

En los primeros momentos de la intervención, los participantes mostraron un acercamiento de la población a la variable, el cual se centró en entender como los niños aprenden y se motivan a través de juegos de exploración. Los resultados obtenidos muestran que los niños se mostraron muy entusiasmado y motivados durante las actividades de juegos, estos resultados confirman la hipótesis de que el juego es una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje y la motivación, sin embargo también se encontraron algunas sorpresas, como la interacción social y la libertad y autonomía en la motivación de los niños.

La fase de experimentación evidenció un cambio significativo en la forma en que los participantes interactuaban con la actividad, a medida que los niños fueron participando con el bingo de palabras, no solo exploraron nuevas formas de expresión, sino que también desarrollaron habilidades como la creatividad. Los comentarios de los niños en los diarios reflexivos y los grupos focales confirmaron que esta forma de aprendizaje, por medio del juego fomento un ambiente de

exploración y motivación para ellos. La variable influyó de muchas maneras, por ejemplo, fomentó la curiosidad en ellos, lo que les permitió aprender y descubrir nuevos conceptos de manera activa, a su vez, los juegos de exploración permitieron a los niños desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración y por último estos juegos motivaron a los niños de manera intrínseca, es decir, les gustaba jugar y aprender por el placer de hacerlo.

Es posible proponer tal como la teoría de Piaget (1962), que los niños aprenden a través de la experiencia y la exploración activa de su entorno, los resultados obtenidos se alinean con esta teoría, ya que los estudiantes del grado primero se mostraron más motivados y entusiastas durante las actividades. Por su parte, Vygotsky (1978) destaca la importancia del aprendizaje social, sugiriendo que este se produce a través de la interacción con otros y mediante el uso del lenguaje. Así, los resultados obtenidos en esta investigación se alinean con dicha teoría, ya que se evidenció que los estudiantes se mostraron más motivados, trabajaron en equipo y compartieron sus experiencias con sus compañeros durante las actividades de juego. De esta manera, la pertinencia de las teorías mencionadas se evalúa de forma positiva en relación con los datos obtenidos, ya que ambas proporcionan una base sólida para comprender cómo aprenden y se motivan los niños a través del juego.

Después de la intervención con la variable del juego, se observaron cambios significativos en el aspecto ontológico de los participantes, los estudiantes mostraron un cambio en su percepción de sí mismos y de su relación con el aprendizaje, se tuvo un impacto positivo en su desarrollo personal y académico. En las entrevistas los estudiantes expresaron sentirse más confiados y capaces de aprender, después de participar en las actividades de juego por ejemplo un estudiante me dijo “me siento más seguro de mí mismo cuando juego y aprendo”. Los resultados de los

cuestionarios evidenciaron un aumento en la motivación y el interés de los estudiantes por el aprendizaje después de la intervención, por ejemplo: un estudiante respondió “me gusta más aprender cuando jugamos”.

Al comparar los resultados con estudios previos, se observó que los hallazgos de esta investigación coinciden en gran medida con las propuestas revisadas anteriormente, y destacan la relación entre motivar el aprendizaje de los niños a través del desarrollo de juegos de exploración. Las investigaciones previas destacan como su motivación aumentó hacia el aprendizaje después de los juegos de exploración, especialmente cuando se realizó la actividad de la búsqueda del tesoro, en donde se les dio la libertad de explorar, sin embargo algunos estudios señalaron que la adaptación a estas formas de aprendizaje podía ser lentas. La diferencia principal radicó en la rapidez con que algunos niños se adaptaron y se sintieron cómodos con la actividad.

Sin embargo, es necesario proponer cómo el estudio presenta algunas limitaciones que podrían haber influido en los resultados obtenidos, una de las principales limitaciones fue el tamaño reducido de la muestra, lo que limita la generalización de los resultados. Además el tiempo limitado de intervención pudo haber afectado la profundidad de los cambios observados. En futuras investigaciones, se podría considerar un periodo más largo de intervención y una muestra más amplia para obtener resultados más representativos. También la variabilidad en las respuestas de los niños pudo haber sido influenciada por factores personales y contextuales que no fueron completamente controlados con este estudio.

Los hallazgos obtenidos tienen importantes implicaciones prácticas para el ámbito educativo, la intervención con actividades como el bingo de palabras, no solo desarrollan habilidades sociales, si no que mejora su confianza y autoestima. Los resultados sugieren que los juegos de exploración pueden ser una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje y la

motivación de los niños. Los docentes pueden incorporar juegos de exploración en el currículo para fomentar el aprendizaje activo y significativo en los estudiantes, la institución educativa puede desarrollar programas de juego que promuevan el aprendizaje y la motivación en los estudiantes.

Sin lugar a duda, los hallazgos de esta esta investigación pueden contribuir a la mejora del proceso educativo en la institución, tales como mejorar la motivación, el aprendizaje activo, y el desarrollo de habilidades de los estudiantes. Así, la institución educativa puede desarrollar políticas que apoyen el uso de juegos de exploración en el aula y que promuevan el aprendizaje activo, mientras que la comunidad puede desarrollar programas de apoyo que promuevan el uso de juegos de exploración en la educación que brinden recursos y capacitación a los docentes y estudiantes.

En conclusión, el análisis de los resultados evidencia que los juegos de exploración pueden ser una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje y la motivación de los niños y niñas, estos resultados sugieren que los juegos de exploración pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades importantes como la resolución de problemas, la toma de decisiones, y la colaboración. A su vez, a partir de estos resultados surgen nuevas preguntas de investigación que pueden ser exploradas en futuras investigaciones ¿cómo pueden los docentes diseñar e implementar juegos de exploración de manera efectiva en el aula para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes?, las cuales abrirán nuevas preguntas de investigación y enfoques como un estudio longitudinal el cual puede ser realizado para evaluar el impacto a largo plazo de los juegos de exploración en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes en el aula.

## **Conclusiones y Recomendaciones**

La investigación reveló hallazgos significativos que responde a los objetivos planteados al inicio del estudio. A través de la implementación de actividades como la búsqueda del tesoro, se observó un notable incremento en la motivación y la confianza de los estudiantes, lo que responde directamente a la pregunta de investigación sobre cómo motivar el aprendizaje en los niños a través del desarrollo de juegos de exploración, los resultados demostraron que, a través de la experimentación de estos juegos de exploración los niños lograron mejorar el aprendizaje y la motivación, superando así la tradicionalidad en el aula de clases.

El estudio permitió movilizar el aspecto antológico en la unidad de análisis, ya que se evidencio un cambio significativo en las actitudes y percepciones de los estudiantes hacia los juegos de exploración. En las entrevistas finales, los niños mostraron una mayor autoconfianza en sus capacidades para aprender y una disposición más abierta para experimentar. Este proceso de cambio fue evidente en como los estudiantes pasaron de la tradicionalidad en las clases, a una perspectiva más amplia y motivada hacia el aprendizaje. Este avance es un testimonio del impacto de las actividades propuestas en la transformación de como los juegos de exploración motivan a los niños hacia el aprendizaje.

El impacto de la variable utilizada en la investigación fue considerable. La búsqueda del tesoro, el bingo de palabras y otras actividades como los juegos de exploración, favorecieron el desarrollo de la autoconfianza y la motivación en los estudiantes, permitiéndoles descubrir nuevas formas de aprender. Sin embargo, no todos los participantes respondieron de manera uniforme y algunos aun mostraron reticencia en las fases iniciales, lo que sugiere que la adaptación a estas actividades puede variar según el individuo. A pesar de estos desafíos, los logros generales fueron

positivos, destacándose un incremento en la motivación, por participar en las actividades propuestas, y una mayor apertura por los juegos de exploración.

Los resultados de este estudio contribuyen significativamente a la literatura existente, confirmando la relación entre los juegos de exploración y la motivación en los niños, la investigación aporta una perspectiva valiosa sobre como los juegos de exploración pueden influir en la motivación por el aprendizaje de los estudiantes. Además, esta investigación podía influir en futuras investigaciones al proponer métodos alternativos de enseñanza y estrategias que incluyan los juegos de exploración hacia el aprendizaje de los niños. La combinación de enfoques metodológicos y teóricos utilizados en este estudio ofrece una base sólida para exploraciones futuras en el campo de superar la tradicionalidad en las aulas de clase.

Finalmente, como recomendación para los docentes, quienes son guías en el proceso de aprendizaje, es fundamental resaltar la importancia de innovar en la implementación de distintos métodos que permitan al estudiante vivir un aprendizaje significativo, que despierte su interés por profundizar en cada tema de forma autónoma. De esta manera, podrán aprovechar los medios que hoy tienen a su alcance, como la tecnología, un recurso didáctico y atractivo para los jóvenes.

Por lo tanto, otra recomendación para futuras implementaciones es realizar un análisis que permita al docente adaptar sus estrategias de aprendizaje según las características de la población estudiantil. Esto implica tener en cuenta no solo las habilidades y debilidades previas, sino también los cambios que puedan surgir, como posibles inconsistencias o, en algunos casos, la falta de seguridad en dichas habilidades.

### Referencias Bibliográficas

- Asamblea General de las Naciones Unidas. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*.  
[https://www.un.org/es/documents/decl\\_conv/conventions/childcon.shtml](https://www.un.org/es/documents/decl_conv/conventions/childcon.shtml)
- Benítez, M. (2018). *El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior*. Revista de Educación, 21(1), 95–107.  
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/aca48260-4741-4e24-bf9d-fada68e29643/content>
- Bruner, J. (1972). *Hacia una teoría de la instrucción*. Editorial Paidós.
- Freud, S. (1908). *La moral sexual cultural y la nerviosidad moderna*. Obras completas. Editorial Biblioteca Nueva.
- Fuentes, K. (2022). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio UNAD.  
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/56052/Kdfuentesg.pdf>
- García, M. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC.  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- García, M. (s.f.). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil*. Dialnet.  
<file:///C:/Users/Maria%20Jose/Downloads/DialnetLaImportanciaDelJuegoYSusBeneficiosEnLasAreasDeDes-7017228.pdf>
- Hartley, R., Frank, L., & Goldenson, R. (2013). *Understanding children's play* (1st ed.). Routledge.  
[https://doi.org/10.4324/9781315009551&#8203;;:contentReference\[oaicite:2\]{index=2}](https://doi.org/10.4324/9781315009551&#8203;;:contentReference[oaicite:2]{index=2})

- López, L. (2019). *La motivación en el aula*. En *Psicología de la educación* (pp. 45–60).  
Universidad de Barcelona.  
<http://www.colech.edu.mx/cont/descargables/metodologias.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2022). *Orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-439692\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-439692_recurso_1.pdf)
- Moyles, J. (2005). *The excellence of play* (2nd ed.). Open University Press.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.
- Rivera, Y. (2020). *El impacto de los juegos de exploración en la motivación de los niños* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio UNAD.  
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/58486/ysriverar.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.  
Harvard University Press.

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

[https://drive.google.com/drive/folders/1od6Y4hfr0aZUOUc904AEIvLIOgsmwTKQ?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1od6Y4hfr0aZUOUc904AEIvLIOgsmwTKQ?usp=drive_link)