

**Estrategias lúdicas como medio para fortalecer la participación activa en el grado
tercero de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario de Villanueva-Nariño**

Manuela Gil Realpe

Camila Gil Realpe

Asesora

Eliana Cruz Carvajal

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 la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario de Villanueva, en el departamento de Nariño, trabajando con los estudiantes del grado tercero de básica primaria. El objetivo general fue fortalecer la participación activa en los estudiantes de grado tercero mediante estrategias lúdicas durante el primer semestre del 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental. En este proceso se puso en juego la variable de participación activa, reconociendo sus efectos en el aspecto ontológico del ser en desarrollo, evidenciado en el fortalecimiento de la confianza, la seguridad y la motivación de los estudiantes. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la participación activa en el entorno escolar puede ser abordada de forma eficaz mediante estrategias lúdicas, ya que estas fomentan una mejor comunicación, un mayor nivel de confianza y motivación, y con ello, una mejora significativa en la participación activa de los estudiantes.

Palabras clave: Participación activa, estrategias lúdicas, confianza y comunicación

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the "Institution Educativa Nuestra Señora del Rosario" in Villanueva, Nariño Department, working with third-grade primary school students. The main objective was to strengthen active participation in third-grade students through playful strategies during the first semester of 2025, using a qualitative and experimental approach. In this process, the variable of active participation was addressed, recognizing its effects on the ontological aspect of the developing self, as evidenced by the strengthening of trust, security, and motivation in the students. From this research exercise, it was concluded that active participation in the school environment can be effectively approached through playful strategies, as they foster better communication, a higher level of trust and motivation, and, as a result, a significant improvement in students' active participation.

Keywords: Active participation, playful strategies, trust, and communication.

Tabla de Contenido

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Lista de Apéndice	6
Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	12
Pregunta de Investigación	14
Objetivos.....	15
Marcos de Referencia	16
Lúdica.....	16
Estrategias Lúdicas.....	17
Competencia Comunicativa	17
Referentes Teóricos	18
Estrategias Lúdicas.....	19
Participación Activa	21
Referentes Técnicos.....	23
Referentes Legales	25
Herramientas y Métodos	27
Técnicas para la Recolección de Datos	27
Categorías para el Análisis de Datos.....	28
Resultados	29
Acercamiento de la Población a la Variable	29
Experimentación.....	29
Identificación de Variaciones.....	30

Análisis y Discusión	32
Introducción al Análisis de Resultados	32
Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable	32
Impacto de la Variable en la Experimentación	32
Cambios Observados en el Aspecto Ontológico	33
Comparación con Estudios Previos.....	34
Conclusiones y Recomendaciones	37
Referencias Bibliográficas	39
Apéndice	44

Lista de Apéndice

Apéndice A <i>Muestra de Investigación</i>	44
---	----

Introducción

La participación activa de los estudiantes en el aula es un componente esencial para el desarrollo integral y significativo del aprendizaje. En la actualidad, el uso de estrategias pedagógicas innovadoras, como las actividades lúdicas, ha cobrado relevancia en contextos educativos que buscan motivar a los estudiantes y fortalecer su compromiso con las dinámicas escolares. Este trabajo se centra en la importancia de implementar estrategias lúdicas para fortalecer la participación en el aula, reconociendo que el juego no solo es una herramienta didáctica, sino también una vía para el desarrollo socioemocional. Esta investigación adquiere especial relevancia en Instituciones Educativas rurales, como la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario de Villanueva, donde se evidencian retos específicos relacionados con la motivación y la expresión de los estudiantes.

El problema que dio origen a esta investigación fue la baja participación activa de los estudiantes de grado tercero en actividades académicas, lo cual se ha convertido en una barrera para el desarrollo de competencias comunicativas e interpersonales. Factores como el miedo, la timidez, la vergüenza y el entorno familiar y social limitan la disposición de los niños y niñas a interactuar y expresarse libremente en el aula. A pesar de que los estudiantes muestran entusiasmo por el juego, su participación en espacios académicos formales es escasa, lo que plantea la necesidad de explorar estrategias que transformen el entorno escolar en un espacio más seguro, inclusivo y motivador. Estudios previos señalan que el uso de estrategias lúdicas puede generar cambios positivos en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje y la interacción con sus pares.

Esta investigación tuvo como objetivo principal fortalecer la participación activa en los estudiantes de grado tercero mediante la implementación de estrategias lúdicas durante el primer semestre del 2025. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y de tipo estudio de caso, utilizando como herramientas la observación directa, entrevistas semiestructuradas y cuestionarios aplicados antes y después de las actividades lúdicas. A través del análisis de las respuestas y comportamientos de los estudiantes, se buscó comprender el impacto de estas estrategias en la motivación, la confianza y la capacidad comunicativa de los educandos.

El hallazgo más relevante de esta investigación demuestra que las estrategias lúdicas no solo promovieron una mayor participación en clase, sino que también contribuyeron al fortalecimiento de la autoestima, la seguridad y la comunicación en los estudiantes. A partir de esta experiencia pedagógica, se evidencia que el juego puede convertirse en una herramienta transformadora del ambiente escolar, permitiendo que los estudiantes pasen de ser observadores pasivos a protagonistas activos de su proceso de aprendizaje. Invitamos al lector a adentrarse en este informe para conocer en profundidad el desarrollo, análisis y resultados de este estudio que propone una mirada esperanzadora sobre la educación infantil.

Caracterización

La institución educativa nuestra señora del rosario, perteneciente al corregimiento de Villanueva municipio de Colón Génova Nariño, la institución cuenta con diferentes sedes, la sede principal se encuentra en el casco urbano, en el barrio avenida los estudiantes y fuera del casco urbano, las sedes se encuentran una en el corregimiento de la plata, las otras están ubicadas en la vereda Guaitarilla, loma del ganado, Buesaco, cimarronas, el alto por último la vereda las lajas. para la realización de la investigación se desarrolla en la sede principal. la comunidad se encuentra a 6 horas de la ciudad de pasto, dentro de los límites del departamento de Nariño se encuentra colindando con el departamento del cauca (Florencia), en los municipios más cercano se encuentran San Pablo, Génova, belén y la unión y en cuanto a las carreteras que unen a estos municipios son destapadas.

La institución educativa nuestra señora del rosario está ubicada en el avenida los estudiantes del casco urbano del corregimiento de Villanueva, la jornada que desempeña esta institución es diurna , su modalidad de atención es institucional, donde se ofrece preescolar integral, básica primaria, básica secundaria y media vocacional, su grupo de trabajo está conformado por un coordinador , un docente de preescolar , 7 docentes correspondiente a la básica primaria,7 docentes para la básica secundaria y la media vocacional, una docentes de inglés, hay 17 aulas escolares, biblioteca, sala de informática, restaurante, oficina de rectoría, dos secretarios tienda escolar, cancha, zona verde, baños, hay un vigilante, una aseo y dos cocineras. La institución brinda una excelente educación tanto en jardín, educación básica y bachiller donde en esta institución salen con el título de técnico comercial.

Los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario de Villanueva tienen edades entre los 7 y 9 años. Los estudiantes vienen de familias de clase, media-baja, donde algunos tienen obstáculos al acceso de los elementos formativos en el hogar. El grado tercero se caracteriza por su variedad en formas de aprendizaje, donde

los estudiantes aprenden con facilidad a estrategias visuales y auditivas. En términos de socialización, hay una notable inclinación a la participación en actividades donde implementa el juego, la diversión y el entretenimiento, pero por otro lado se logra observar que hay un bajo nivel de participación en actividades académicas, lo que esto influye en su proceso de aprendizaje.

Los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa la Señora del Rosario de Villanueva manifiesta una problemática de baja participación dentro del aula, donde esto logra afectar su proceso de aprendizaje- enseñanza y su desarrollo de competencias comunicativas e interpersonales. Esta situación se determina por diferentes aspectos, entre ellos, miedo, vergüenza, apoyo, burlas de sus compañeros, timidez y también está el contexto socioeconómico. Estos aspectos limitan el proceso de aprendizaje y el desarrollo de competencias comunicativa y socioemocionales. También con respecto al contexto socioeconómico medio bajo que tienen los estudiantes se puede crear limitaciones con respecto al acceso a herramientas formativas y apoyo familiar en cuanto a los trabajos escolares, donde esto fortalece la inseguridad de los estudiantes al querer manifestarse u opinar en el aula de clase. Para afrontar esta situación que se presenta es importante plantear estrategias lúdicas que promuevan un entorno de respeto y confianza, fomentando la participación activa de los estudiantes de grado tercero. El uso de actividades recreativas, el juego y las dinámicas grupales que fortalezcan la autoestima, confianza y la comunicación asertiva pueden aportar a vencer estas barreras. También, es necesario tener en cuenta las particulares de los estudiantes y su contexto para crear actividades de aprendizaje que respondan a sus dificultades e intereses. Fortaleciendo su desarrollo integral y la confianza en el ambiente educativo.

El proceso de aprendizaje del grupo de grado tercero de la institución educativa nuestra señora del Rosario de Villanueva está influenciado por diferentes aspectos del

entorno, que limitan su proceso académico y socioemocional. En el entorno familiar, el poco apoyo en las actividades académicas perjudica la confianza y la motivación de las niñas y los niños para expresar sus opiniones e ideas en el aula, en cuanto a lo social, el temor a las burlas constantes de parte de sus compañeros fortalece la timidez y la vergüenza, bajando sus expectativas a participar de manera activa.

La condición socioeducativa de recursos limitados en la que se encuentran los estudiantes, donde ellos van plasmando un gran desafío extra, donde en algunos casos no disponen de recursos pedagógicos y didácticos apropiados en el hogar, lo cual va limitando el gran esfuerzo y aplicación de los conocimientos construidos en clase. Estas cualidades forman diferencias educativas y pueden influir en la falta de confianza y miedo al error frente a sus maestros y compañeros es muy fundamental que la institución pueda llevar a cabo metodologías equitativas y estimulantes las cuales puedan fomentar un espacio escolar seguro y armonioso, concediendo que los estudiantes puedan exceder estos desafíos y se vayan involucrando de una forma más comprometida en toda su formación académica.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario de Villanueva, los estudiantes de grado tercero han demostrado rendimiento académico con factores positivos en el transcurso de su aprendizaje. Aún con su poca baja participación, en el escenario de clase se ha logrado observar que cuando el profesor realiza preguntas al grupo en general el silencio resalta en este tiempo donde se logra mirar que los estudiantes sienten miedo, sus miradas son perdidas, donde están expresan nervios, miedo y donde los estudiantes evitan que el docente les pregunte, otra de las acciones que se logra observar es una inmovilidad en su cuerpo que también se logra mirar miedo y buscan no ser notados y así no hablar frente a sus compañeros de clase. De la misma manera sucede cuando se hacen preguntas individuales donde el docente realiza una pregunta y señala quién debe responderla se nota timidez, miedo, sudoración y su cara se pone pálida. Se logra notar una baja participación en cuanto a los diferentes eventos culturales que realiza la institución, esta acción es la que más resalta por parte de los estudiantes del grado tercero porque en cuanto a participar se trata el docente debe ofrecerle una nota a cambio para que de tal manera el estudiante participe, pero, cuando llega el momento de participar sale a la luz todos los miedos vergüenza, timidez, sudoración e inmovilidad en el escenario. Aún con su baja participación en las diferentes actividades que se realizan ya sean grupales o de discusión los estudiantes han demostrado competencias en la determinación con respecto a ejercicios individuales, además se logra observar un interés por aprender en el momento que se utilizan juegos, dinámicas recreativas y herramientas visuales que captan la atención de los estudiantes.

Actualmente, el aprendizaje activo que se implementa se centra en métodos tradicionales de enseñanza, que, aunque eficaz y práctico en ciertas ocasiones, no han logrado que la participación activa en los niños y niñas de grado tercero salga a flote en el transcurso de su aprendizaje. Se ha logrado observar que la enseñanza -aprendizaje basada en la

exposición perfectas y la resolución espontánea de ejercicios disminuye la interacción y laborar en equipo, sin embargo, las actividades que involucran herramientas lúdicas han logrado un mejor acogimiento, fomentando el interés y la socialización de los estudiantes. Cabe recalcar que las estrategias lúdicas no han sido implementadas y desarrolladas de forma consecuente, lo que esto explica por qué la participación baja.

Por lo tanto, surge la importancia de someter una variable de mediación en el aprendizaje, la cual está basada en estrategias lúdicas como instrumentos para poder mejorar la participación de los estudiantes. Se proyecta la hipótesis la cual obtenga una utilización organizada y continúa de estrategias lúdicas, como juegos didácticos, dinámicas grupales y dramatizaciones, el cual podrá estimular un mayor involucramiento en las actividades de aula. Esto se basa en el hecho de que el aprendizaje a través del juego cree un ambiente de seguridad y motivación que permita la interacción y la expresión de ideas.

La brecha de conocimiento que se quiere indagar reside en la relación entre la participación estudiantil y poner en práctica estrategias lúdicas en el desarrollo de enseñanzas. Aunque se considera que el juego tiene un impacto positivo en el aprendizaje, no se cuenta con certeza concreta dentro del contexto definido de la institución que favorece su eficacia para renovar la participación. Por ende, esta investigación busca estudiar como la aplicación de estrategias lúdicas pueden influir en la mejora de participación de los estudiantes de grado tercero, constituyendo así una base para futuras intervenciones pedagógicas que desarrollen los procesos educativos en la institución.

Pregunta de Investigación

¿cómo fortalecer la participación activa en los estudiantes de grado tercero de la institución educativa nuestra señora del rosario de Villanueva mediante estrategias lúdicas durante el primer semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la participación activa en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario de Villanueva mediante estrategias lúdicas durante el primer semestre del 2025

Objetivos Específicos

Identificar las preferencias lúdicas de los niños de grado tercero por medio de la observación directa

Crear entornos de participación seguros que fortalezcan la comunicación y la opinión de los estudiantes aplicando entrevistas y asambleas.

Evaluar el impacto de la implementación de estrategias lúdicas como el juego y dinámicas grupales para motivar y facilitar la participación

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

En esta parte se presenta diferentes conceptos importantes que soportan la investigación y que ayuda a comprender el lazo entre participación y la práctica de estrategias lúdicas dentro del aula. se puntualizan conceptos claves como la participación activa, la lúdica, el juego, las estrategias lúdicas y también la competencia comunicativa donde estos son el soporte teórico para analizar el interrogante presentado

El Juego

El juego es una acción importante en la infancia que aporta de manera valiosa en el desarrollo social e intelectual de los infantes, según Piaget, 1946; como se citó en Aparicio Roa (2001) "el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual"

Participación Activa

Esta es la participación espontánea y difícil de los educandos en actividades formativas y sociales de los educandos en su proceso de formación, expresando por medio de expresiones de ideas, opiniones, dudas y preguntas en el transcurso de las actividades formativas. La participación es un factor importante para el desarrollo de capacidades críticas y sociales en el estudiante Según Flores-Fernández, C., & Durán Riquelme, A. (2022), "La participación de los estudiantes es vital en los procesos de enseñanza-aprendizaje, adquiriendo mayor relevancia en entornos virtuales de aprendizaje"

Lúdica

La lúdica son diferentes estrategias pedagógicas que une el juego y la recreación para potenciar el proceso educativo, fomentando un aprendizaje más activo y significativo. Torres Maldonado, J. (2015) "La lúdica es un mediador, ya que las actividades lúdicas permiten la comunicación entre saberes, ayudan en el desarrollo social y cognitivo" (pg.18)

Jiménez (2002) citado en Carrascal-Hernández, G., Salas-Navarro, E. y Pérez-Vargas, J. (2022) conoce lo fundamental de la lúdica y el impacto motivador en el salón de clases al estudiar que:

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego con propósito. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42).

Estrategias Lúdicas

Se comprenden como actividades pedagógicas que incluyen el juego actividades recreativas y dinámicas para promover la participación, motivación y creatividad en el proceso de aprendizaje y enseñanza donde buscan crear un contexto educativo o un entorno motivador estimulante y dinámico favoreciendo la adquisición de diversos conocimientos y el desarrollo de habilidades y capacidades de forma significativa y divertida. Según Higuera Lina y Molina Enriqueta (2020)" los juegos didácticos constituyen una alternativa para facilitar el aprendizaje de contenidos más difíciles, mejorando el desempeño de los alumnos"(pg.268)

Competencia Comunicativa

competencia comunicativa, esta es la habilidad para manejar el lenguaje de forma efectiva y apropiada en diferentes escenarios, ayudando a la comunicación social, comunicación de pensamientos y a la interpretación de mensajes según Valdez Walter y Pérez Manuel (2021) "la competencia comunicativa es vista como un compendio de saberes, capacidades, habilidades o aptitudes que participa en la producción de la convivencia y las relaciones interpersonales e intergrupales" (pg.435).

Referentes Teóricos

En la presente investigación se basa en teoría y autores actuales que respaldan el desarrollo de estrategias lúdicas como herramienta para fortalecer la participación activa en los estudiantes del grado tercero. Posteriormente, se presenta autores y teorías que sustentan el marco de referencia de esta investigación.

La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

Enfatiza la gran importancia de obtener una interacción social con el contexto cultural en el crecimiento cognitivo: Según Vygotsky (1979), citado en Ruiz Carrillo y Estrevel Rivera (2010), “el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso mediante el cual los niños acceden al intelecto ya la vida de aquellos que los rodean” (p. 136). De acuerdo con Vygotsky, el crecimiento cognitivo surge a partir de todas las relaciones sociales, así como de la asimilación de los instrumentos culturales.

Los aportes de la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget plantean que el crecimiento del cognitivo se da mediante una secuencia de fases determinadas: De acuerdo con (Piaget, s.f) afirma que “. Los juegos de los niños llegan a ser más sociales asignando roles entre sí.” (pg.3). Piaget distinguió diversas fases; entre ellas está la preoperacional, la sensoriomotora, también la de operaciones concretas y formales, ya que a través de éstas los niños y las niñas van adquiriendo grandes capacidades cognitivas avanzadas.

Por otro lado, María Montessori, pionera de la pedagogía activa, recalca la relevancia de la independencia en el aprendizaje infantil: En su obra en el capítulo "La conquista de la independencia" María Montessori (1949) recalca que el desarrollo infantil se apoya en la habilidad que el niño o la niña tienen para comunicarse y participar de manera activa en su ámbito de forma autónoma.

Este planteamiento va enfatizando la gran importancia de poder promover la autonomía en la infancia mediante estrategias de exploración y aprendizaje el cual va autodirigido, favoreciendo así el desarrollo integral de nuestros niños

Finalmente, estos autores nos hablan sobre la motivación y confianza donde en el siguiente artículo " La motivación y el aprendizaje" se resalta lo esencial de diseñar entornos propicios para promover la motivación y la participación activa, según estos autores de Carrillo, López y Ramírez (2010) resaltan que "Construyamos ambientes físicos y emocionales propicios para el aprendizaje. Estas consideraciones pueden motivar una mejor participación, generar familiaridad y bienestar." (pg.28)

estos autores nos dan a comprender el cómo un ambiente apropiado puede estimular la motivación favoreciendo de esta manera una mayor intervención y participación de los educandos en su aprendizaje

Aguaguña Tirado y Medina Chicaiza (2020) afirman que

la probabilidad de que un estudiante participe en clase es mayor cuando los niveles de confianza se incrementan. Es decir, el docente es el encargado de generar motivación en el estudiante, premiar y valorar su esfuerzo se transforma en un elemento fundamental para la participación activa. (Pg.686)

Estrategias Lúdicas

Góngora y Cu- Balam (2007), deducen que al implementar estrategias lúdicas los estudiantes muestran mejoría con respecto a sus conexiones sociales y personales con sus compañeros, también los estudiantes se muestran más motivados en las diferentes clases dado a que se encuentran en un entorno dinámico y entretenido desde un enfoque metodológico su investigación se destaca la observación de cambios conductuales en los educandos, en relación con el estudio, esta perspectiva resulta adecuado, pues ayuda a entender como el juego influye en la participación de las niñas y niños en su adaptación en el aula.

De forma complementaria Garcés 2019 subraya que las estrategias lúdicas brindan diferentes beneficios en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje fomentando la motivación las ganas el interés y la atención por querer aprender puesto que el juego y la diversión crean en un entorno favorable, donde su investigación se basa en crear ambientes favorables que fomentan la participación y el compromiso de los educandos. A nivel conceptual esto conlleva que el aprendizaje no solamente es un proceso cognitivo, sino además un fenómeno socioemocional. Desde esta perspectiva de estudio que se desarrolla se hila con este proyecto, pues busca demostrar como la ludificación aporta a la participación activa de los educandos en el aula. Por otra parte.

Camargo (2014) señala que la perspectiva interdisciplinar de las estrategias lúdicas se puede implementar en todas las materias, grados, grupos y edades fortaleciendo un aprendizaje significativo integral. Desde una visión metodológica, su investigación explora la socialización del juego en diferentes materias para promover un aprendizaje significativo. Esta visualización resulta destacado para el proyecto, ya que permite estudiar como las estrategias lúdicas pueden emplearse en el entorno específico y como la ejecución transversal refuerza la participación activa.

De igual forma, paredes (2020) resalta el impacto positivo de las estrategias lúdicas en el desarrollo de aprendizaje y enseñanza fundamentando su importancia en el aula para el desarrollo de los estudiantes. Su investigación expone que el aprendizaje no solamente limita la adquisición de saberes, sino que además implica el desarrollo social y emocional, esta perspectiva es clave para el estudio, pues fortalece la idea de que la gamificación en el aula no solamente mejora y aumenta la participación, sino que además influye en la educación integral de los estudiantes.

De esta misma manera, yanartiner (2023) asegura que las estrategias lúdicas soportan un potenciador de las diferentes bases que conforman la personalidad del joven o del niño

incorporando el desarrollo social y la transición de conocimientos, su estudio acoge una visión que aprecia el juego como instrumento formativo más allá de lo rigurosamente académico, este punto de vista complementa el estudio al subrayar que la participación en clase, fomentada y motivada por el juego, aporta al desarrollo de competencias sociales importantes en la infancia.

También Marín y Sánchez (2024) razonan con respecto a la necesidad de reintegrar el verdadero sentido a las aulas soportando perspectivas para usar los beneficios y la ayuda del juego en el desarrollo de competencias emocionales y cognitivas de los estudiantes, está investigación desde un punto de vista ontológico, concuerda el juego como un elemento intermediario fructífero de aprendizaje, estos autores en unión con el estudio, este enfoque ayuda a fortalecer la idea que las estrategias lúdicas no solamente aumentan la participación, sino además refuerza el desarrollo de competencias importantes para la vida formativa y social de los niños.

Para cerrar, UNICEF (s.f) destaca que en la primaria los espacios de juego fortalecen el dominio de criterios formativos por parte de los estudiantes además de promover la motivación y la participación activa en su formación, en este sentido, el estudio se delimita en esta opinión, pues busca mostrar que la ejecución de estrategias lúdicas son intermediarias efectivas para fomentar la participación de los educandos en su proceso de aprendizaje.

Participación Activa

La participación activa estudiantil es una herramienta clave en el transcurso de aprendizaje enseñanza el cual esta les ayuda a los niños y a las niñas a adaptarse activamente en su educación. Pérez (2020) en su investigación expresa una hipótesis de participación de actores educativos en el desarrollo de aprendizaje y enseñanza, resaltando lo fundamental de la participación entre profesores representantes y componentes de la comunidad que ayudan en el mejoramiento del desempeño académico, según lo menciona la autora la participación

de los diferentes actores en el ámbito escolar permite la construcción de un entorno más democrático y equitativo en el que los estudiantes se sientan parte activa del proceso educativo. Este punto de vista resalta lo fundamental de la interacción y comunicación entre docentes representantes y la comunidad como una herramienta importante para el fortalecimiento y mejoramiento del aprendizaje.

A su vez Sansevero y lúquez (2008) afirman que la escuela es el primer espacio donde los niños y niñas aprenden a participar a ejercer sus derechos y a construir un sentido de comunidad basado en la colaboración y en la responsabilidad compartida. En esta investigación las autoras estudian como la participación en el entorno público desde un punto de vista de ciudadanía aportan la formación educativa resaltando que la escuela es el contexto principal donde se promueve una formación democrática dejando que los estudiantes desarrollen competencias de convivencia, determinación y responsabilidad.

De forma complementaria según León cantillo Quintana y González Maury (1996) afirman que la participación de la comunidad educativa en la toma de decisiones escolares no solo fortalece la identidad institucional, sino que además fomenta el compromiso de todos los actores involucrados de la enseñanza. En su estudio que tiene por título gestión educativa hacia la autonomía, la participación y la democracia estos autores destacan como la gestión educativa logra situarse por el camino de fomentar la participación y la perspectiva es importante para la educación, lo cual ayuda a que los educandos y también los diferentes actores educativos se involucren de manera activa en la toma de decisiones fomentando una cultura educativa de corresponsabilidad.

Igualmente, Fernández San severo y lúquez (2006) afirman que la participación en el aula no debe ser solo un derecho sino una práctica cotidiana que refuerce la autoestima y la autonomía de los estudiantes promoviendo el aprendizaje significativo. En esta investigación muestran un modelo que incluye a todo el personal formativo en el proceso de enseñanza

resaltando lo fundamental de la participación y la colaboración como herramientas claves para el mejoramiento del desarrollo educativo este enfoque destaca la necesidad de transformar la participación en un hábito dentro del entorno escolar.

Finalmente, Barroso Barroso y Parra (2013) afirman que

se debe reconsiderar que la función del profesor no es enseñar sino propiciar en los alumnos aprendizaje significativos y para lograr este aprendizaje se debe dar cuatro condiciones básicas la motivación o el interés por el aprendizaje la comprensión de lo que estudia la participación activa en el proceso de enseñanza aprendizaje y la aplicación de lo visto en situaciones de la vida real. (p.11).

Los autores concuerdan que la participación de los educandos en el entorno escolar es esencial para su desarrollo integral y que refuerza competencias necesarias para su educación con respecto a esto resulta importante llevar a cabo estrategias que fomenten la participación activa, pues esto aporta a la motivación la comprensión de los temas y el llevar a la vida cotidiana los conocimientos.

A partir de estas investigaciones se logra evidenciar que la participación en el entorno educativo no solamente favorece el desempeño académico, sino que además refuerza valores equitativos, la edificación de aprendizajes significativos y la identidad institucional. En el escenario de esta investigación la baja participación de los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario de Villanueva manifiesta un reto que debe tratar por medio de estrategias que promueven una formación participativa en el aula.

Referentes Técnicos

Para esta investigación se han tenido en cuenta diferentes referentes técnicos facilitados por entidades con acontecimientos en el contexto educativo. Primeramente, el ministerio de educación nacional (MEN) ha creado lineamientos curriculares y estrategias pedagógicas guiadas a promover la participación activa de los educandos en el aula, como lo

decreta el documento de lineamientos para la participación infantil en el entorno educativo. también la secretaria de educación del departamento de Nariño y del corregimiento de Villanueva han fomentado campañas para reforzar la inclusión y el liderazgo de los educandos en las diferentes Instituciones Educativas.

Por otra parte, entidades internacionales como UNICEF y UNESCO han diseñado documentos únicos sobre lo crucial de la participación infantil en el transcurso educativo. UNICEF, por medio de su planteamiento de " escuelas amigas de la infancia", resalta la necesidad de ámbitos educativos que favorezca la participación de los estudiantes en la toma de decisiones en el aula. De igual forma, UNESCO ha impulsado el aprendizaje apoyado en el diálogo y la comunicación para fortalecer el desarrollo integral de los niños y de las niñas.

Por último, tenemos los (DBA) los derechos básicos de aprendizaje para el grado tercero en la materia de lenguaje se centran en lo fundamental de la participación en situaciones comunicativas como un instrumento importante para el desarrollo de habilidades de interacción, el pensamiento crítico y la argumentación, según el Ministerio de Educación Nacional (2016) la participación activa en pláticas y discusiones colectivas ayuda a los educandos a “intercambiar ideas, construir significados de manera colaborativa y fortalecer su capacidad para argumentar y defender sus opiniones en distintos contextos”(pg.34).

Por otro lado, los derechos básicos de aprendizaje resaltan que por medio de la comunicación oral los educandos, según el ministerio de educación nacional (2016) afirma que “amplían su repertorio lingüístico, enriquecen su vocabulario y mejoran su capacidad para adaptarse a diferentes situaciones comunicativas”(pg.35). Los derechos básicos de aprendizaje en el grado tercero están creados y centrados en el desarrollo de habilidades comunicativas de los educandos promoviendo la participación activa en diferentes situaciones que se presenten de comunicación oral y escrita.

Referentes Legales

Los referentes legales que soportan esta investigación está formado por diferentes normativa internacionales y nacionales que aseguran el derecho que se tienen a la educación y a la participación de los estudiantes en su etapa de aprendizaje. En este país (Colombia), la ley general de Educación (Ley 115 de 1994) decreta la participación activa de los educandos como una norma importante dentro la etapa educativa. De la misma manera, el decreto 1860 de 1994 normativa el ordenamiento de la participación activa de los estudiantes en las diferentes instituciones educativas.

También, la ley 1098 de 2006, que se conoce como el " código de infancia y Adolescencia" subraya el derecho de los estudiantes a participar y a que los escuchen en espacios formativos y sociales. En el contexto internacional, en el trato de la convención sobre los derechos del niño de noviembre de (1989) de la ONU, aprobada por Colombia, resalta lo esencial de la participación de los niños y niñas tanto en la vida escolar y la vida social.

Por último, tenemos la ley 1804 de la primera infancia esta se la conoce como la ley de "cero a siempre", decreta la política de estado para el desarrollo integral de la primera infancia en Colombia su meta principal es asegurar el desarrollo integró de los niños y las niñas desde la etapa de gestación hasta la edad de 6 años garantizando la protección, restitución y apoyo de sus derechos en todos los entornos de su vida.

Esta ley es muy importante en la identificación de la infancia como una etapa crucial en el crecimiento y en necesidad de asegurar el paso justo a servicios de salud educación protección, participación y nutrición. De esta forma se fomenta una perspectiva integral en la atención de la infancia con la participación del pueblo la familia y el estado en unión y conjunto. Una de las bases rectoras de la ley 1804 es la "corresponsabilidad" lo que esto quiere decir que el estado como la sociedad y la familia tienen la obligación y la

responsabilidad de asegurar el bienestar y el desarrollo integral de los niños y de las niñas también esta ley identifica lo fundamental de la educación inicial como un derecho crucial para fortalecer el desarrollo tanto emocional, social y cognitivo de los infantes.

Referentes Éticos

Esta investigación está siendo desarrollada y guiada por valores éticos importantes que aseguran la dignidad el respeto y la protección de los diferentes participantes.

Primeramente, se ha tenido presente la razón del consentimiento informado, garantizando que ya sea el padre de familia o acudiente, apruebe la participación de su hijo en la investigación.

De la misma manera, se sostiene la privacidad y en anónimo la información que se recolectará, siempre respetando la intimidad de los estudiantes.

Así mismo, se protege el valor de beneficencia, asegurando que esta investigación presente un impacto positivo en el proceso educativo de los niños y niñas, finalmente, se continúa el principio de equidad, garantizando que todo los que participen se los tratara de forma justa y que la investigación no produzca cualquier forma de discriminación para los participantes menores de edad.

Estos elementos éticos se hilan con las diferentes normas decretadas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN).

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Esta investigación está apoyada en el enfoque cualitativo porque se busca entender la baja participación a partir de experiencias y opiniones de los estudiantes y profesores. El estudio que más se adapta es un estudio de caso, ya que está centrado en un grupo específico que son los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario de Villanueva.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de este estudio son los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario de Villanueva quienes serán observados para lograr comprender su grado de participación en clase y como los estudiantes pueden favorecerse de diferentes estrategias lúdicas como el juego.

Técnicas Para la Recolección de Datos

Observar directa: el registro de esta observación se realizará en el diario de campo para poder llevar un registro de acuerdo con el grado de participación, comunicación y motivación y confianza de los estudiantes antes y después de implementar las planeaciones.

Cuestionario: En el desarrollo de la investigación se realizará dos cuestionarios (pre) y (post) donde estos se aplicarán en dos momentos diferentes, al inicio y al finalizar, con el objetivo de comparar las diferentes respuestas y poder analizar si se presentaron mejoras en la comunicación, la confianza y en la participación de los educados.

Entrevistas semiestructuradas: para los estudiantes porque de esta forma se podrá conocer su opinión sobre la participación está se transcribir y se realizará un análisis temático.

Categorías para el Análisis de Datos

Participación activa: por medio de esta categoría se quiere valorar y comprender qué aspectos favorecen y de la misma manera por el límite a la participación activa de los niños y de las niñas en clase por medio de estos ítems Toma de decisiones participación voluntaria escucha activa y respeto por turnos

Comunicación: Observar la comunicación del grupo teniendo en cuenta estos ítem trabajo en equipo, inclusión y cooperación y resolución de conflictos en el juego

Motivación y Confianza: En el desarrollo de esta investigación, esta categoría ayudará a poder analizar cuál es el grado de interés y entusiasmo de los estudiantes de grado tercero frente a las diferentes actividades lúdicas que se llevarán a cabo, se observará si el desarrollo de juegos y dinámicas grupales aumentó el grado de interés, entusiasmo y confianza de participar activamente.

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:

Acercamiento de la Población a la Variable

En el desarrollo de este proyecto la participación se trabajó con los estudiantes de grado tercero de la básica primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario de Villanueva Nariño donde es un grupo de 24 estudiantes. Durante el desarrollo del proyecto se llevó a cabo una observación directa y la implementación dos cuestionarios dónde estos se implementaron en dos momentos diferentes al inicio y al finalizar con el objetivo de realizar una comparación con las respuestas e identificar si hubo mejorías en cuanto a la comunicación, motivación y confianza, por consiguiente, en la participación de los estudiantes. Los dos cuestionarios estuvieron conformados por seis (6) preguntas y (3) tres opciones de respuesta. Para la recolección de información se utilizó 3 técnicas de investigación como la observación directa, cuestionario y entrevista semiestructurada

Experimentación

En la etapa de experimentación se llevó a cabo una clase inicial donde se implementó diferentes estrategias lúdicas de juego y dinámicas grupales con el propósito de observar e identificar las preferencias lúdicas de los estudiantes de igual manera se les dió la oportunidad a los estudiantes de escoger que querían realizar o jugar entre (lectura, dramatización, juegos y dinámicas grupales), así mismo identificar el grado de participación de los niños y niñas. Esta etapa se registró en el diario de campo, donde la mayoría de los

estudiantes empezaron a manifestar interés y a participar activamente, aunque algunos estudiantes prefieren mantenerse alejados y callados.

Al finalizar la clase, se realizó un cuestionario el cual consistió en seis preguntas diseñadas especialmente para niños de esa edad, teniendo en cuenta las siguientes categorías participación activa, comunicación y motivación y confianza dentro del aula de clases.

Posteriormente se diseñaron y se implementaron tres clases en las que se aplicaron estrategias lúdicas de forma continua, en estas clases se implementaron juegos y dinámica grupales para fortalecer la participación de los estudiantes de grado tercero, la observación realizada mostró un cambio bueno en la actitud de los estudiantes en el primer encuentro se pudo evidenciar claramente que aún tenían miedo, timidez y vergüenza a participar; no obstante a medida que se iban desarrollando las actividades más estudiantes empezaron a intervenir y a incorporarse de forma espontánea. El grupo focal realizado ayudó a identificar que los estudiantes valoran de manera positiva las diferentes actividades lúdicas desarrolladas por lo que les brindó una manera divertida segura y tranquila de expresarse. En sus respuestas algunos estudiantes comentaron que se sentían bien realizando estas actividades y les ayudó a perder la vergüenza y el miedo a decir algo mal.

Identificación de Variaciones

Para evaluar la variabilidad tras el desarrollo de las estrategias lúdicas se implementó cuestionarios y una entrevista semiestructurada final a los estudiantes. Al realizar una comparación de los datos que se obtuvieron antes y después de realizar las actividades, se evidenció una mejoría significativa en la percepción de los estudiantes acerca de su participación activa en clase. El resultado del primer cuestionario reflejó un porcentaje en el que los estudiantes manifestaron sentirse con miedo vergüenza e inseguros en clase en el momento de participar, en cuanto al cuestionario final reflejó un crecimiento en el porcentaje de los estudiantes que manifestaron que se sentían seguros sin miedo y confiados al momento

de participar en clase y que de la misma manera consideran importantes sus opiniones en clase la entrevista final confirmó que los estudiantes de grado tercero identificaron las actividades lúdicas como un elemento esencial en la motivación para participar. También se cabe recalcar que en la primera observación directa realizada se logró observar que los niños mostraban dificultad para participar por miedo, vergüenza inseguridad a medida que se iba realizando la investigación y la implementación de estrategias la observación directa logro evidenciar que los estudiantes tenían mayor comunicación y una participación activa más natural y espontáneamente tanto en las actividades académicas como en cualquier pregunta que se realizara. Los resultados y comentarios obtenidos demuestran que la implementación de estrategias lúdicas como el juego y las dinámicas grupales aportaron de forma positiva en el mejoramiento de la participación activa de los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa de Nuestro Señor el Rosario de Villanueva Nariño.

Análisis y Discusión

Esta secuencia te permitirá abordar los resultados de manera coherente, proporcionando tanto un análisis detallado como una reflexión crítica sobre los hallazgos.

Introducción al Análisis de Resultados

Análisis los resultados obtenidos en el desarrollo de esta investigación muestran un cambio importante en mi participación activa de los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Villanueva, tras el desarrollo de estrategias lúdicas. El objetivo general es fortalecer la participación activa mediante estrategias lúdicas, conectando la variable participación activa y el aspecto ontológico del estudiante en desarrollo a partir de un enfoque cualitativo y experimental se identificó que la implementación de estrategias lúdicas en este caso los juegos y las dinámicas grupales no solamente dieron un impacto en el comportamiento participativo sino que además cambió actitudes profundas como lo son la seguridad, la motivación y la confianza elementos claves e importantes en la edificación del ser

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

Previamente, mediante la observación directa se reconoció que los estudiantes presentaban una limitación en el momento de participar, dónde mostraban vergüenza, miedo, inseguridad y baja comunicación. Estas dificultades superaron las perspectivas iniciales, dado que se esperaba una buena comunicación. La baja participación observada muestra un despacho emocional con el entorno escolar, el cual se convirtió en un factor de partida importante para llevar a cabo estrategias lúdicas.

Impacto de la Variable en la Experimentación

En el transcurso de la etapa de intervención, la implementación de juegos y dinámicas grupales como estrategias lúdicas se evidencia una mejora gradual en la participación activa. Los estudiantes empezaron a relacionarse y comunicarse con espontaneidad, a dar a conocer

sus ideas y emociones, y a relacionarse con sus compañeros. Este resultado se enlaza directamente con la teoría de Vygotsky, quien afirma que el juego es un elemento importante para el desarrollo social y cognitivo. De la misma manera las diferentes estrategias implementadas ayudaron a activar espacios de desarrollo cercano mediante aprendizaje participativo.

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Al observar los resultados del primer cuestionario se puede interpretar que el grado de motivación y confianza y comunicación para participar es aceptable, por otro lado se logra observar un resultado negativo que aunque este resultado no es muy alto no se puede ignorar ya que este puede afectar la participación activa de los estudiantes según Aguaguña y medían 2016 afirman que " mientras mayor sea el nivel de confianza generado en el entorno áulico el nivel de participación en clase aumenta de forma activa" (pg.689). Al observar las respuestas del segundo cuestionario se puede evidenciar que las actividades implementadas en el transcurso del proyecto reflejaron un impacto significativo en los estudiantes ya que sus respuestas cambiaron teniendo en cuenta las respuestas del primer cuestionario, al observar las respuestas dadas por los estudiantes se evidencia y se analiza que todo niño o niña al no ser motivados, a no tener confianza, a no sentirse seguros tiende a sentir miedo, vergüenza y su comunicación es muy baja, pero una vez que se sientes seguros, y motivados su nivel confianza y comunicación van creciendo y tienden a participar más, en el momento de responder preguntas, expresar sus ideas, emociones o dar a conocer lo que saben. Según Morell (2009) citado en Moliní Fernández, F & Sánchez González, D. (2019) afirma que fomentar la participación activa de los estudiantes implica un incremento del trabajo al profesor, ya que es este quien, con actividades de motivación, interacción, y de expresión se responsabiliza de que el grado de confianza y comunicación incremente y la participación en los estudiantes mejore. Por último también se realizó una entrevista a los estudiantes de

grado tercero la entrevista constó de diferentes preguntas abiertas con el objetivo de que los estudiantes se pudieran expresar libremente sin ningún límite, en cuanto a las respuestas obtenidas en la entrevista se logró observar que el miedo, la vergüenza y el miedo a equivocarse son componentes que intervienen de manera negativa en la participación activa, pero que por medio estrategias lúdicas como lo son los juegos y las dinámicas grupales se puede soltar y rescatar la confianza de los estudiantes formando niños y niñas alegres participando y de la misma manera desarrollando un rol activo en su entorno escolar.

Los resultados obtenidos por medio de los cuestionarios y la entrevista se evidenció una mejora en los estudiantes, se evidencio un incremento en la confianza en el momento de participar una mejoría en la seguridad para poder expresarse frente al grupo, diferentes estudiantes expresaron sentirse cómodos y escuchados, este progreso en el aspecto ontológico muestra un cambio profundo donde los estudiantes pasaron a estar callados e inactivos a ser estudiantes activos seguros y con la capacidad y la confianza de participar en las actividades escolares. Considerando los resultados unas respuestas dadas en los instrumentos implementados se logra evidenciar que cuándo el niño o la niña no tiene motivación y confianza se les dificulta participar ya sea por miedo vergüenza miedo a equivocarse o que sus compañeros se burlen, por ende, es importante intervenir de manera oportuna fomentando y fortaleciendo la participación.

Comparación con Estudios Previos

Los resultados de esta investigación coincidieron con las teorías presentadas en el marco teórico.

Góngora y Cu-Balam (2007) indican que el uso de estas estrategias lúdicas y los juegos mejoran la convivencia y motiva a los estudiantes, lo cual se evidencio en la participación activa observada. De forma similar, Garcés (2019) señala que el juego crea ambientes positivos para aprender, lo que permitió a los niños expresarse con mayor

confianza. Aguaguña Tirado y Medina Chicaiza (2020) destacan que el desarrollo de la confianza va impulsando la participación, efecto que también se notó tras las actividades aplicadas. Asimismo, las ideas de Montessori (1949) sobre la autonomía se reflejaron en estudiantes que asumieron un rol más participativo. Finalmente, Marín y Sánchez (2024) consideran el juego como un camino hacia el desarrollo emocional y social, lo cual se evidenció en una mayor seguridad y disposición del grupo. Estos aportes confirman la efectividad del juego como recursos pedagógicos.

Durante la realización del estudio surgieron varias dificultades las cuales pudieron influir en los resultados. Una de las más relevantes fue el número limitado de estudiantes, ya que solo se trabajó con un grupo de grado tercero, lo cual restringe la posibilidad de aplicar los hallazgos a otros entornos. Asimismo, el corto tiempo destinado a las actividades lúdicas impidió poder observar efectos a largo plazo en la participación, seguridad y motivación.

La timidez de algunos niños, especialmente al inicio también se limitó la calidad de los datos obtenidos en entrevistas y cuestionarios donde además hubo inconvenientes con la disponibilidad de materiales necesarios para ejecutar todas las actividades previstas por ello, se recomienda que futuros estudios cuenten con una muestra más amplia, mayor duración y mejor respaldo institucional.

Los resultados de este trabajo tienen aportes importantes para el entorno escolar. Se observó que el uso de dinámicas lúdicas y juegos impulsa la participación de los niños y ayuda a fortalecer su seguridad, motivación y vínculo con el grupo. Esto demuestra que los docentes pueden incorporar juegos en sus clases para así fomentar un aprendizaje más activo y centrado en el estudiante. A nivel institucional, se sugiere valorar el juego como un recurso educativo esencial que promueva tanto el desarrollo emocional como académico, en un ambiente seguro y acogedor.

En síntesis, el estudio evidenció que las actividades lúdicas resultan ser estrategias eficaces para estimular la participación activa de los estudiantes de tercer grado, influyendo de forma positiva en su entusiasmo, autoconfianza y seguridad personal. El juego se posicionó como un recurso didáctico transformador del clima escolar, favoreciendo aprendizajes más profundos y colaborativos. A partir de estos hallazgos, emergen nuevas líneas de indagación, tales como: ¿Cómo pueden las dinámicas lúdicas aportar al desarrollo de competencias socioemocionales? ¿Qué impacto tiene la participación activa en el desempeño académico a largo plazo? Para poder abordar estas inquietudes, se propone realizar investigaciones con enfoques longitudinales y metodologías mixtas que puedan integrar distintos niveles escolares y variables asociadas. Esto podrá enriquecer el conocimiento sobre la influencia del juego en el desarrollo integral de los niños en el entorno educativo.

Conclusiones y Recomendaciones

El llevar a cabo estrategias lúdicas en el aula de grado tercero demostró ser una herramienta pedagógica efectiva para fortalecer la participación activa de los estudiantes de grado tercero, por medio de juegos y dinámicas grupales, se logró aumentar la confianza, la motivación y la comunicación entre los estudiantes beneficiando su habilidad para expresarse, participar y comunicarse en la etapa de aprendizaje de una forma segura y espontánea. Desde un enfoque ontológico, la investigación ayudó a identificar el impacto positivo que tienen los entornos de aprendizaje confiables y recreativos en el desarrollo socioemocional de los niños y niñas. Los educandos al notar que están siendo escuchados y valorados, consiguen superar y vencer miedos y dificultades emocionales, aceptando papeles activos y principales en su educación académica. Aunque la mayoría de los educandos presentaron avances notorios en su participación, perduran casos de vergüenza y timidez en algunos de los niños y niñas, donde esto subraya la necesidad de reforzar de manera constante los lugares de apoyo emocional dentro del aula. De esta manera, se asegura que las estrategias lúdicas, si bien son efectivas, estas deben incluir con acciones seguras de apoyo social y emocional para aumentar sus beneficios en el futuro. La investigación aporta al campo educativo al demostrar que las estrategias lúdicas, diseñadas e implementadas de forma organizada, no solo aumentaron la participación activa, sino además refuerza el desarrollo social y emocional de los educandos. Además, se destaca el valor metodológico de componer instrumentos cualitativos, como lo son la observación, el cuestionario y la entrevista para estudiar procesos formativos de forma integral y más profunda

Recomendaciones

Se recomienda que los maestros incluyan de manera constante actividades lúdicas en el momento de realizar su planeación de clase, integrando juegos, dinámicas creativas y ambientes de diálogo, para proseguir fortaleciendo la confianza, la expresión espontánea y,

por ende, la participación activa de los educandos. Para próximas investigaciones, se invita a ampliar el tiempo de implementación de las estrategias lúdicas y tener en cuenta variables complementarias, como el desarrollo de competencias sociales, emocionales y la influencia del contexto familiar, usando métodos mixtos (cuantitativas y cualitativas) que ayudan a calcular el impacto ya sea a mediano y largo plazo en el rendimiento formativo, la autoestima, confianza y la coexistencia escolar.

Referencias Bibliográficas

- Aguaguña-Tirado, C. D., & Medina-Chicaiza, R. P. (2020). Actividad física: un punto de partida para la participación activa durante la jornada de estudio. *Dominio de las Ciencias*, 6(2), 676–700. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i2.1189>
- Andrade Carrión, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research*, 5(2), 132–149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Aparicio Roa, D. B. (2001). La importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros Rostros*, 4(7), 36. <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>
- Barroso Barroso, A. B. (2024). *Las dinámicas grupales y el proceso de aprendizaje*. Editorial Ink. <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2016/07/Colecci%C3%B3n-de-din%C3%A1micas-grupales-que-favorecen-el-proceso-de-aprendizaje.pdf>
- Camargo, A., & Henao, M. (2021). La lúdica como estrategia didáctica para fomentar la participación en el aula. *Revista Colombiana de Educación*, 80(1), 45–67. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>
- Carrascal-Hernández, G., Salas-Navarro, E., & Pérez-Vargas, J. (2022). La lúdica y la disminución de causales de discriminación en la educación. *Cultura, Educación y Sociedad*, 13(2), 105–126. <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.13.2.2022.06>
- Carrillo, E., & Estrevel Rivera, L. B. (2010). Vigotsky: la escuela y la subjetividad. *Pensamiento Psicológico*, 8(15), 135–145. <https://www.redalyc.org/pdf/801/80115648012.pdf>
- Charcape-Echeverría, J. L., Terrones-Marreros, M. A., & Duran-Llano, K. L. (2023). Impacto de las estrategias lúdicas para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes de

educación primaria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(Supl. 2), 36–50.

<https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2860>

Chi-Cauich, W. R. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del CECYTE Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México.

Revista del Instituto Campechano, 14(junio-noviembre), 70–80.

https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf

Congreso de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994 por la cual se expide la Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Congreso de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006: Código de la Infancia y la Adolescencia*.

Diario Oficial No. 46.470. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-118689_archivo_pdf.pdf)

[118689_archivo_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-118689_archivo_pdf.pdf)

Fundación Lego & UNICEF. (2019). *Aprendizaje a través del juego*.

[https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-](https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

[Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf](https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

Flores-Fernández, C., & Durán-Riquelme, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas.

Información, Cultura y Sociedad, (46), 129–142.

<https://doi.org/10.34096/ics.i46.11069>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill.

[https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodo-](https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)

[logia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf](https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)

Higuera-Rodríguez, L., & Molina-Ruíz, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico?

Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como

elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje.

Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado, 24(1), 266–283.

<https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8677>

León Cantillo, C., Quintana, M., & González-Maury, D. (1996). *Gestión educativa: hacia la autonomía, la participación y la democracia* [Tesis de maestría, Universidad de Antioquia].

https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/9946/1/PB0031_celia_antonio_david.pdf

Marín, I., & Sánchez, M. (2024, diciembre 20). Gamificar no es jugar: cómo devolver la esencia del juego a las aulas. *El País*. <https://elpais.com/proyecto-tendencias/2024-12-20/gamificar-no-es-jugar-como-devolver-la-esencia-del-juego-a-las-aulas.html>

Marles, C., Peña, P., & Gómez, C. (2017). La lúdica como estrategia para la educación y cultura ambiental en el contexto universitario. *Revista UNIMAR*, 35(2), 283–292.

Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Decreto 1860 de 1994 por el cual se reglamenta la organización de la prestación del servicio educativo estatal*. Diario Oficial No. 41.470. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-86018_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). *Lineamientos para la participación infantil en el entorno educativo*. <https://www.mineduccion.gov.co/>

Mogro Lalanguí, J. F. (2024). Estrategias didácticas lúdicas y la participación activa del estudiante en el desarrollo del PEA de Ciencias Naturales. Año lectivo 2023-2024 [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Loja].

<https://dspace.unl.edu.ec/handle/123456789/29877>

Montessori, M. (1949). *La mente absorbente del niño*. Editorial Diana.

<https://fundaciontorresyprada.org/wp-content/uploads/2022/01/LA-MENTE-ABSORBENTE-DEL-NINO.pdf>

- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Neuronum*, 10(2).
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9690714.pdf>
- Paredes Bermeo, E. E. (2020). Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales, resaltando la importancia del factor lúdico en el aprendizaje [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar].
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Pérez, D. (2020). Teoría de participación activa de actores socioeducativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el rendimiento escolar. *Revista Científica CIENCIAEDUC*, 5(1).
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/480/4802162016/index.html>
- Sansevero, I., & Lúquez, P. (2008). La participación y sus aportes en la educación ciudadana democrática. *Omnia*, 14(1), 7–26. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73714101>
- Sánchez-González, F. M., & Sánchez-González, D. (2019). Fomentar la participación en clase de los estudiantes universitarios y evaluarla. *REDU Revista de Docencia Universitaria*, 17(1), 9. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6977314>
- Secretaría de Educación de Nariño. (s.f.). *Campañas para la inclusión y el liderazgo estudiantil*.
- Silva Siesquén, I. M., & Vásquez Muñoz, A. (2023). Estrategias lúdicas para potenciar el aprendizaje universitario. *Hacedor - AIAPÆC*, 7(2), 142–154.
<https://doi.org/10.26495/rch.v7i2.2528>
- Torres Maldonado, J. (2015). La lúdica una estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje del concepto de materia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/56035>

UNESCO. (2005). *Directrices para una educación inclusiva: El desarrollo de una política para la inclusión*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140224>

UNICEF. (2009). *Escuelas amigas de la infancia: Manual para su implementación*. <https://www.unicef.org/media/66796/file/Manual-escuelas-amigas-de-la-infancia.pdf>

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica.

Yanartine. (2023). <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/59903/Yanartiner.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Valdez-Esquivel, W. E., & Pérez-Azahuanche, M. Á. (2021). Las competencias comunicativas como factor fundamental para el desarrollo social. *Política y Cultura*, 6(3), 433–456. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2380>

Apéndice

Apéndice A

Muestra de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1KfkFKMmJ9Viu2_t-C5u2mcYNKsPqoAm5?usp=sharing