

Estrategias lúdico-pedagógicas para el desarrollo de la resolución de problemas en segundo grado: Caso de la Institución Educativa Aguas Claras, Ocaña, Norte Santander

María Camila Bohórquez Madariaga

Lesly Fabiana Sánchez Ascanio

Asesor

Yasmin del Rosario Flórez Guzmán

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 Aguas Claras, trabajando con niños del segundo grado. El objetivo general fue fortalecer las técnicas de resolución de problemas a través de actividades lúdico-pedagógicas en niños del segundo grado de la institución educativa Aguas Claras, Ocaña, Norte de Santander durante el primer semestre del año 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego las actividades ludico-pedagogicas, reconociendo sus efectos en las técnicas de resolución de problemas. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la intervención realizada, logro que los estudiantes pudieran dialogar pacíficamente para la resolución de problemas cotidianos, estudiantes del segundo grado en distintos contextos.

Palabras clave: Resolución de problemas, estrategias, lúdica, pedagogía.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Aguas Claras Educational Institution, working with second-grade students. The overall objective was to strengthen problem-solving techniques through playful and pedagogical activities among second-grade children at the Aguas Claras Educational Institution, Ocaña, Norte de Santander, during the first semester of 2025. The study used a qualitative and experimental approach that brought playful and pedagogical activities into play, recognizing their effects on problem-solving techniques. Based on this research exercise, it was concluded that the intervention enabled students to engage in peaceful dialogue to resolve everyday problems, with second-grade students in different contexts.

Keywords: Problem-solving, strategies, play, pedagogy.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	10
Planteamiento del Problema	12
Pregunta de Investigación	14
Objetivos	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales	16
Referentes Teóricos	17
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	20
Referentes Éticos	21
Herramientas y Métodos	23
Enfoque y Tipo de Estudio	23
Unidad de Análisis	24
Técnicas para la Recolección de Datos.....	24
Categorías para el Análisis de Datos	26
Resultados	29
Acercamiento de la Población a la Variable	29
Experimentación	30
Identificación de Variaciones	30

Introducción al Análisis de Resultados.....	32
Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable.....	32
Impacto de la Variable en la Experimentación.....	33
Cambios Observados en el Aspecto Ontológico.....	34
Comparación con Estudios Previos.....	35
Limitaciones del Estudio.....	35
Implicaciones Prácticas de los Hallazgos.....	36
Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura.....	36
Conclusiones y Recomendaciones.....	38
Referencias Bibliográficas.....	42
Apéndices.....	46

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	46
--	----

Introducción

En el contexto educativo actual, el progreso que ejerce las habilidades cognitivas fundamentales, como lo es la resolución de problemas, se ha convertido en un desafío prioritario para garantizar aprendizajes significativos y duraderos. En particular, en los primeros años de escolaridad, las niñas y los niños requieren experiencias pedagógicas que integren el juego, la exploración y la creatividad como formas de aproximarse al conocimiento. Las actividades lúdico-pedagógicas surgen como una estrategia clave para estimular el pensamiento lógico, la autonomía y la determinación de decisiones en entornos escolares que buscan ser más inclusivos, motivadores y efectivos. En este sentido, esta investigación se concentra en fortalecer las técnicas de resolución de problemas mediante propuestas didácticas y lúdicas en estudiantes de segundo grado, reconociendo que el juego además de potenciar el aprendizaje también contribuye al desarrollo integral del niño en su dimensión cognitiva, social y emocional.

En la institución educativa Aguas Claras, se evidencia que las niñas y niños de segundo grado presentan dificultades para consolidar los aprendizajes desarrollados en el aula, debido en gran parte a la falta de acompañamiento en casa y a la ausencia de estrategias pedagógicas diferentes. Aunque, las niñas y niños muestran habilidades sociales positivas como el respeto, la colaboración y el interés por participar, también se manifiestan comportamientos que indican la necesidad de motivación adicional, en lo que tiene que ver con la atención, el seguimiento autónomo de instrucciones y la aplicación de conocimientos previos. Estas debilidades afectan directamente el progreso del pensamiento lógico y la capacidad para determinar soluciones a problemas de manera efectiva. Por esta razón, resulta la necesidad de explorar alternativas didácticas que respondan a las características propias de la niñez y que propicien entornos de aprendizaje más dinámicos, interactivos y acordes a sus intereses.

No obstante, a pesar del reconocimiento que representa el juego en los procesos pedagógicos, se observa en el entorno escolar una persistente dificultad en los estudiantes para enfrentar situaciones problemáticas de manera autónoma, creativa y reflexiva. En el caso específico de las niñas y los niños del segundo grado de la institución educativa Aguas Claras, se evidencian limitaciones en el pensamiento lógico, los procesos de decisiones y la iniciativa frente a los retos cotidianos del aula. Según (Gamarra & Cristóbal, 2016) señalan que “la capacidad de resolución de problemas facilita a las niñas y a los niños explorar una diversidad de conceptos matemáticos y formarlos para que puedan describir sucesos cotidianos mediante el pensamiento lógico”. Esta situación refleja una brecha en la aplicación de metodologías lúdicas que fomenten e impulsen el desarrollo de estas habilidades.

Esta investigación tuvo como objetivo general fortalecer las técnicas de resolución de problemas a través de actividades lúdico-pedagógicas en niños del segundo grado de la institución educativa Aguas Claras, Ocaña, Norte de Santander, durante el primer semestre del año 2025. Para lograrlo, se desarrolló un enfoque cualitativo basado en la planeación, estructuración e implementación de experiencias pedagógicas enfocadas en el juego, acompañadas de técnicas como observación, cuestionarios post-experiencia, entrevistas y diarios de campo. Estos instrumentos permitieron recoger información profunda sobre las percepciones, comportamientos y transformaciones observadas en los estudiantes a lo largo del proceso, permitiendo así un análisis comprensivo y contextualizado de los hallazgos.

Uno de los hallazgos más significativos fueron las actitudes que tornaron positivamente en los estudiantes frente a los retos cognitivos: pasaron de mostrar una actitud pasiva y dependiente, a involucrarse activamente en la solución de problemas, actuando con mayor autonomía, creatividad y disposición para trabajar en equipo. Este resultado demuestra el

impacto transformador que pueden tener las actividades lúdico-pedagógicas en la evolución cognitiva y emocional. Por ello, se invita al lector a recorrer el presente informe, donde se detallan las acciones realizadas, los fundamentos teóricos que las sustentan y las evidencias que respaldan la eficacia de esta propuesta educativa en el contexto rural de Aguas Claras.

Caracterización

En el departamento del Norte de Santander, que se encuentra ubicado en Colombia por nororiente, comprende 40 municipios, entre ellos Ocaña, el cual está rodeado por los municipios de San Calixto, Convención, El Carmen, Teorama, La Playa y Ábrego. En la vía que conduce de Ocaña a Convención, a unos 12 kilómetros (aproximadamente 20 minutos en algún medio de transporte), se encuentra el corregimiento de Aguas Claras. Este corregimiento alberga la Institución Educativa Aguas Claras, situada cerca del aeropuerto del municipio. Esta institución proporciona educación desde preescolar hasta el undécimo grado a niños, niñas y jóvenes de la misma área, veredas circundantes y la zona norte de Ocaña. El corregimiento es predominantemente agrícola, con cultivos de pimentón, yuca, tomate, cebolla, fríjol, habichuelas, plátano, repollo y pepino, además de un notable comercio que incluye restaurantes, tiendas, piscinas, talleres de motos, lavaderos y parqueaderos.

En la sede de primaria de la institución educativa Aguas Claras, particularmente en el segundo grado, los estudiantes, que tienen entre 6 y 8 años, están a cargo de un único docente. En su mayoría los padres de familia de estos estudiantes se mantienen atentos a las actividades y comportamientos de sus hijos, asegurando que lleguen puntuales, con uniformes limpios y bien peinados. Aunque muchos de estos padres no disponen de un sistema económico estable, procuran proporcionar los refrigerios, transporte, útiles escolares y otros materiales necesarios. La institución no impone restricciones religiosas y se promueve la libertad de practicar la religión que cada uno prefiera, incluyendo la disposición y respeto para la oración sin exclusión.

Cada uno de estos estudiantes de segundo grado, presentan necesidades de aprendizaje específicas, destacándose las deficiencias en los conocimientos transmitidos por el docente y la falta de acompañamiento parental, a causa de las largas jornadas laborales de sus padres. Estos

niños suelen quedar al cuidado de abuelos o vecinos, lo que genera dificultades en la asimilación de los aprendizajes necesarios para las clases subsecuentes, tales como evaluaciones, repasos, lecturas y operaciones matemáticas. Sin embargo, estas demandas de aprendizaje se presentan en pocos estudiantes, permitiendo que sus compañeros y el docente los apoyen mediante la revisión y refuerzo de los temas vistos previamente.

La evolución de aprendizaje de las niñas y niños debe estar estrechamente vinculado con el entorno escolar y familiar. En el ámbito educativo prevalece la acción del docente, mientras que, en el hogar, los padres o cuidadores juegan un papel crucial. Cada aprendizaje alcanzado en el aula debe ser reforzado en casa con la colaboración de la familia, mediante las actividades asignadas por el docente. La conexión entre estos dos contextos permite un trabajo más eficaz en el bienestar y desarrollo de los menores, especialmente en su formación educacional. Los factores contextuales que sobresaltan es el aprendizaje de estos estudiantes, como la ausencia parental debido a motivos laborales, son compensados por el docente, quien, a través de prácticas pedagógicas innovadoras y didácticas, trabaja para mejorar las dinámicas de clase, motivándolos y facilitando la práctica de los conocimientos adquiridos en su vida diaria.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Aguas Claras, ubicada en el corregimiento del mismo nombre, del municipio de Ocaña, Norte de Santander, se ha identificado una problemática en los estudiantes del segundo grado de primaria de la sede principal, la cual, está compuesta por 24 niños y niñas. Estos estudiantes enfrentan dificultades en el fortalecimiento de los aprendizajes adquiridos en el aula, especialmente por la falta de repaso en casa y el escaso acompañamiento parental. Esta situación impacta directamente en el progreso de habilidades y destrezas cognitivas fundamentales, entre ellas, la resolución de problemas, que es una competitividad clave para el desempeño académico y la vida cotidiana. A pesar de ser un grupo con habilidades sociales destacadas, donde predomina la colaboración, el respeto por los turnos, y la disposición afectiva entre pares, se observa en el aula, comportamientos que evidencian una alta necesidad de motivación e intervención pedagógica diferente. Los estudiantes muestran interés por participar, hacen preguntas y relatan historias relacionadas con los temas tratados en clase, generando un ambiente dinámico, sin embargo, presentan dificultades para mantener la atención, seguir instrucciones de forma autónoma y aplicar conocimientos previos, lo cual, afecta sus procesos de pensamiento lógico y toma de decisiones.

En la etapa del desarrollo cognitivo correspondiente a las edades entre 6 y 8 años, los niños empiezan a desenvolver habilidades como la memoria, la imaginación, la comprensión de símbolos y la capacidad para reconocer los pensamientos y emociones de los otros. Por tanto, es considerable implementar estrategias que promuevan la adquisición activa de conocimientos, especialmente aquellas que involucren la resolución de problemas desde experiencias significativas.

En este contexto, el juego se plantea como una destreza pedagógica eficaz para estimular el pensamiento lógico, la creatividad, la memoria y la atención. Según (Rodríguez José, 2020) la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso educativo mejora la capacidad de atención y memoria en los niños, reforzando el pensamiento lógico y el desarrollo intelectual. De igual manera, (Bustamante Mora, 2024.) señala que “El juego se erige como un pilar fundamental en la educación inicial, impulsando tanto el desarrollo cognitivo como el emocional de los niños”. Aunque otras actividades rectoras como la literatura, la exploración del medio y el arte, también son importantes, el juego tiene una influencia predominante en la motivación y disposición para aprender, siendo una herramienta clave en esta etapa de desarrollo.

Por ello, se considera necesario enfocar el trabajo pedagógico en el fortalecimiento de las técnicas de resolución de problemas mediante actividades lúdico-pedagógicas, que no solo promuevan la comprensión y aplicación de contenidos en áreas fundamentales como español y matemáticas, sino que también estimulen la interacción social, la motricidad y los valores principales para la formación completa de los estudiantes. Esta necesidad surge ante la falta de técnicas efectivas que conecten el aprendizaje con el contexto real del estudiante, y ante la urgencia de generar ambientes educativos más significativos, motivadores y acordes con el progreso cognitivo propio de la infancia.

Pregunta de Investigación

¿Cómo se fortalece las técnicas de resolución de problemas en niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa Aguas Claras, Ocaña, Norte de Santander, a través actividades lúdico-pedagógicas, durante el primer semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las técnicas de resolución de problemas a través de actividades lúdico-pedagógicas en niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa Aguas Claras, Ocaña, Norte de Santander durante el primer semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Indagar en las técnicas de resolución de los problemas de los estudiantes del grado segundo de la Institución a través de actividades lúdico-pedagógicas.

Implementar actividades lúdico-pedagógicas para mejorar las técnicas de resolución de los problemas en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa aguas Claras.

Revisar los avances las técnicas de resolución de los problemas en los estudiantes del grado segundo luego de la implementación de las actividades lúdico-pedagógicas.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La educación es un proceso difícil porque no se trata solamente en transmitir conocimientos; sino también implica crear un ambiente adecuado para el aprendizaje. En este contexto el desarrollo cognitivo es esencial en la completa enseñanza de las niñas y niños, ya que les permite adquirir habilidades para comprender, razonar y resolver problemas. Según (Sánchez H., 2007) afirma que los planteamientos vygotskianos sirven hoy de base para la conceptualización y la investigación del desarrollo y el aprendizaje humanos como procesos asistidos. Múltiples investigaciones se orientan a describir y explicar los distintos contenidos y procesos del desarrollo, este es un antecedente nacional, dado que este estudio se dio en Colombia en donde se exponen diferentes enfoques teóricos en psicología. En este sentido, las técnicas de resolución de problemas representan una habilidad esencial dentro del pensamiento lógico-matemático y la comprensión lectora, permitiendo a los estudiantes enfrentar desafíos, plantear hipótesis, tomar decisiones y buscar soluciones eficaces. (Montealegre, 2007) sostiene que el proceso de solución de problemas en los niños es una práctica social mediada culturalmente, que desarrolla funciones mentales superiores y refuerza la autonomía del pensamiento. Especialmente en la educación primaria, y con mayor énfasis en los primeros grados como segundo, es fundamental implementar estrategias pedagógicas que favorezcan el pensamiento creativo, crítico y reflexivo en los niños y niñas. Entre estas estrategias, las actividades lúdico-pedagógicas se destacan por su eficacia estas actividades al integrar el juego con una intencionalidad educativa clara, aprueban que las niñas y los niños participen de forma activa en su mecanismo de aprendizaje, a la vez que se sienten motivados y comprometidos, estimulando la curiosidad natural de los niños, para fortalecer la participación activa y favorecer

la arquitectura del conocimiento a partir de la experiencia directa. (Echeverría et al, 2023) destacaron que las estrategias lúdicas constituyen una herramienta fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, contribuyendo a explorar habilidades creativas, desarrollo motriz y la capacidad de percepción del entorno, facilitando así un desarrollo integral.

A su vez, estas experiencias facilitan el aprendizaje significativo, permitiéndoles construir conocimientos a partir de sus experiencias previas, facilitando la aplicación de conceptos en contextos reales y la comprensión. Este tipo de aprendizaje promueve el pensamiento crítico, la autonomía y el potencial de relacionar lo aprendido con situaciones nuevas, lo cual es esencial en las técnicas de solución de problemas. Según (Moreira, 2017) indica que el aprendizaje significativo “es la adquisición de nuevos conocimientos con significado, comprensión, criticidad y posibilidades de usar esos conocimientos en explicaciones, argumentaciones y solución de situaciones o problemas” (p. 2), este es un antecedente internacional porque fue un estudio que se realizó en Buenos Aires, Argentina en el campo de la Psicología Cognitiva, Pedagogía y Epistemología identificando los distintos aprendizajes significativos.

Referentes Teóricos

El desarrollo cognitivo hace parte de los pilares fundamentales en la organización general de las niñas y niños en la educación infantil, ya que permite la adquisición de habilidades esenciales como la atención, la memoria, el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la comprensión del entorno. Según (MEN, 2017) los diferentes aspectos de la vida del ser humano: físico, emocional, cognitivo, social, comunicativo y lingüístico, se transforman de formas simples y dependientes a formas complejas e independientes que favorecen su construcción como sujetos del mundo. En el contexto del aula, el progreso de los métodos de resolución de

problemas se convierte en una competencia esencial dentro del pensamiento lógico-matemático y la comprensión lectora. El desarrollo cognitivo en la infancia es una prioridad educativa global, ya que establece las bases para el aprendizaje a lo largo de toda la vida (UNESCO, 2021). Desde este punto, resolver problemas no se reduce a encontrar respuestas correctas, sino a desplegar habilidades como la observación, la toma de decisiones, la planeación de suposiciones y la organización de estrategias. La resolución de problemas, entonces, se convierte en un instrumento didáctica para animar el pensamiento crítico y creativo en las niñas y niños del segundo grado.

En estrecha relación con los aspectos anteriores, las actividades lúdico-pedagógicas emergen como una estrategia metodológica eficaz para promover el desarrollo cognitivo. Según (MEN, 2017) la sistematicidad de los procesos reconoce las experiencias, conocimientos, identidad y cultura que los niños y las niñas traen consigo, ya que estos se convierten en el horizonte para la construcción de propuestas pedagógicas que respondan a sus intereses. Este enfoque se adapta perfectamente a la altura de escolaridad de los estudiantes de segundo grado, quienes aprenden mejor a través de experiencias concretas, dinámicas e interactivas.

Finalmente, Según (MEN, 2017) en las interacciones de calidad con sus padres y cuidadores y en los ambientes propicios para la exploración y el juego se promueve el desarrollo de los niños y las niñas. Esta posibilidad refuerza la imagen de que el aprendizaje es un acontecimiento integral, donde la cognición se construye en un contexto relacional, afectivo y significativo.

Referentes Técnicos

Los documentos de orientación en esta investigación son fundamentales para la resolución de la problemática encontrada entre ellos esta: Ministerio de Educación Nacional

(MEN) por medio de las bases curriculares para la educación inicial y preescolar, tal como el autor lo aclara los diferentes aspectos de la vida del ser humano: físico, emocional, cognitivo, social, comunicativo y lingüístico, se transforman de formas simples y dependientes a formas complejas e independientes que favorecen su construcción como sujetos del mundo” (MEN, 2017). Con esto se tiene que su imaginación va creando un mundo mediante lo que ven, escuchan, sienten y actúan, por ello es importante saber lo que se va a decir y hacer en presencia de ellos, de esta forma se entiende que, para llevar a cabo actividades con los menores de edad, es necesario plantear cada una de las situaciones que se van a llevar a cabo, las cuales todos puedan realizar, los ambientes, etc. también, tenemos en cuenta para este proceso, el documento n°22 el juego en la educación inicial, que según (Nacional, El juego en la educación inicial. DOCUMENTO NO. 22 Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral, 2014) el juego es considerado como las primeras interacciones desde que son bebés, ya que este brindando experiencias lúdicas que enriquecen el desarrollo de los pequeños, desde las estimulaciones que ofrece su entorno hasta juegos donde se tiene interacción con los objetos y las personas que se encuentran a su alrededor prevaleciendo su bienestar y desarrollo, en esta oportunidad se hace énfasis en aclarar que de las actividades rectoras la que más predomina es el juego, ya que es el método más viable para fomentar experiencias de aprendizaje, para favorecer la concentración y adquisición de nuevos conocimientos, lo que conlleva a agrupar las otras actividades rectoras e incorporarlas en estas experiencias, pero en menores proporciones. Otro competente que respalda, es la organización internacional UNICEF en su documento de guía de actividades (UNICEF) nos afirma que los beneficios para jugar se presentan desde que nacen y a medida que se va avanzando en la edad, se van incorporando y conociendo nuevos métodos de juegos que fortalecen el desarrollo y bienestar de estos menores

de edad, entre estos, se encuentran los juegos de memorización (rompecabezas, domino, conteo, etc.) que se pueden llevar a cabo sin exclusión alguna, estas actividades favorece el trabajo constante de los padres, cuidadores y docentes. Para realizarlas se debe tener en cuenta el ambiente, el grupo con el que se va a trabajar, la edad y el tiempo, también cabe resaltar que los juegos pueden ir variando a medida que se va aprendiendo con ellos. En esta misma línea, encontramos los derechos básicos de aprendizaje, el cual afirma (Velandia, 2016) que sirven para orientar, aplicar, adherir, vincular y evaluar, los saberes básicos de cada grado, determinando los contenidos y desempeños básicos desde las competencias, atendiendo el Estándar, es decir, que con estos se tiene la posibilidad de orientar cada una de las características necesarias para el aprendizaje del estudiante, sabiendo que deben aprender a su respectiva edad, planificando las clases, áreas y actividades, saber cuáles son los aprendizajes a alcanzar y desarrollar los planes de estudio, por consiguiente, son fundamentales para diseñar las experiencias ludico-pedagógicas que se desean realizar.

Referentes Legales

El respaldo de las leyes, decretos, resoluciones y normativas garantiza el cuidado y protección con la población que se está tratando, por ello se estudiaron algunas leyes y decretos para hacer posible esta investigación de acción, en donde tanto los menores de edad, como los padres, el docente y toda la comunidad educativa se vieron amparados en esta importante intervención; en este sentido la ley 1098 de 2006 por medio del cual, se expide el código de infancia y adolescencia con cada uno de los criterios claves para cumplir los derechos y responsabilidades con los menores de edad, además de garantizar el desarrollo y protegerlos de cualquier vulnerabilidad, (ICBF, Noviembre 9), por ello, se propuso actividades académicas de inclusión y recreación para dar cumplimiento a los derechos básicos de las niñas y los niños.

Mediante esto, nos fundamentamos de la ley 2216 de 2022, que es la que busca garantizar el derecho a la educación desde edades muy pequeñas de vida de forma inclusiva y el desarrollo integral que padecen algunas niñas y niños con trastornos de aprendizaje para fortalecer el rendimiento académico con las habilidades y destrezas que sean necesarias, (credito, 23 de junio del 2022), esta tiene como finalidad el compromiso de los educadores, padres y el plantel educativo de otorgar espacio en los cuales todos las niñas y niños puedan aprender en igualdad de condición sin ningún tipo de restricción a pesar de presentar dificultades en sus aprendizajes. Así mismo, el decreto 459 de 2024 nos afirma, que la escuela y la familia deben apoyarse en cada uno de los entornos de participación de los menores de edad lo que hace que el plantel educativo tenga la obligación de asociar a las familias en cada una de las actividades de participación que se programen como entornos culturales, comunitarios, entre otros, (publica, 2024), es decir, que es obligatorio que los padres de familia tengan una estrecha comunicación constante con los educadores, acerca del accionar de sus hijos en actividades académicas o recreativas que se realicen en el plantel educativo ya sea diariamente o semanalmente, de igual forma estar siempre dispuestos a colaborar en cada uno de los procesos por los que atraviesa el hijo o hija, lo que hace que se sienta el compromiso y responsabilidad por el bienestar del menor de edad.

Referentes Éticos

Dentro de este proyecto de acción investigativa se garantiza la ética de cada una de las personas participantes, en este caso, los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Aguas Claras, mediante la aprobación de los padres de familia o cuidadores para tener acceso a cada uno de los momentos vividos durante las clases junto con el docente, en el cual se registran fotos, videos y audios, cabe resaltar que esta propuesta fue aprobada por todos los

padres de familia y firmada por el docente del grado segundo como representante de todos los menores de edad, este documento lleva el nombre de consentimientos informados, allí se establece, que el propósito es que se pueda mostrar el rostro o cuerpo de los menores, a medida que se hacen las diferentes actividades, y que cada una de estas, serán evidencias claves en este proyecto investigativo y no serán usadas para otros fines, estas se proponen para contribuir a la solución de la problemática encontrada, así mismo, se pidió el permiso del rector para la intervención en este contexto escolar. En cada una de las actividades a realizar se aseguraba de proteger la equidad y bienestar de los menores, al mismo tiempo que se procuraba porque hubiese inclusión, equidad y respeto para todos los estudiantes al momento de ejecutar las diversas acciones pedagógicas mediante juegos, lecturas y ejercicios.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque metodológico de este estudio corresponde a una investigación cualitativa experimental, ya que se busca observar y analizar un contexto por medio de intervenciones pedagógicas, encargadas de estudiar las actividades, relaciones, instrumentos, materiales, entre otros aspectos, en donde se planteen estrategias que al ser implementadas, arrojen información necesaria para seguir avanzando, “Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas. Para la perspectiva fenomenológica y por lo tanto para la investigación cualitativa es esencial experimentar la realidad tal como otros la experimentan.” (Bogdan), con esto se tiene, que los investigadores tienen la posibilidad de tener empatía con la unidad de análisis, en este caso es el grado segundo, reconociendo cada uno de los momentos que se viven en el plantel educativo, como la labor, responsabilidad y compromiso que el docente de aula posee sobre cada uno de sus alumnos, al igual que el impartir conocimientos que deberán ser adquiridos en su formación académica, revisando los comportamientos de los alumnos, el docente, los padres y el plantel educativo en general. Es así como en el proceso de la situación problema encontrada, se corrige o lleva a cabo más experiencias pedagógicas que favorezcan y refuercen la integridad, desarrollo y bienestar de los participantes. Por esta razón, se considera el enfoque y tipo de estudio más adecuado para la investigación, de forma cualitativa y experimental, porque brinda la posibilidad de vivir la experiencia más de cerca en el contexto observando y recopilando toda la información necesaria con caracteres que presenten las cualidades de los participantes en el entorno que se ha experimentado, al mismo tiempo que se contribuye con otras iniciativas que apoyen la intervención.

Unidad de Análisis

Un grupo de 20 estudiantes del grado segundo, de la sede principal de la Institución Educativa Aguas Claras, del municipio de Ocaña, departamento de Norte de Santander.

Técnicas para la Recolección de Datos

La recolección de datos en esta investigación se plantea como un proceso sistemático y coherente con los objetivos propuestos, de modo que cada técnica permite recuperar información significativa sobre el progreso cognitivo de los estudiantes de grado segundo de la institución educativa Aguas Claras. Para ello, se han seleccionado técnicas cualitativas que facilitan una comprensión profunda del fenómeno estudiado y permiten evidenciar cambios en los estudiantes a lo largo de la implementación de las actividades lúdico-pedagógicas. El procedimiento de recuperación de las muestras se organiza en tres momentos, cada uno articulado con los objetivos específicos de la investigación. (Hernandez Mendoza, 2020) Indican que las técnicas de recolección de datos son herramientas primordiales que permiten obtener información necesaria para el desarrollo de una investigación.

En relación con el primer objetivo específico, que consiste en indagar las técnicas de resolución de problemas en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Aguas Claras, a través de actividades lúdico-pedagógicas, se optará por una técnica de carácter exploratorio. Esta permitirá comprender cómo los niños abordan distintas situaciones problemáticas dentro del contexto escolar.

Para tal fin, se empleará principalmente la observación participante, tanto en actividades espontáneas como planificadas. Asimismo, se implementará una actividad lúdico-pedagógica denominada “Memoria en acción”, diseñada con el propósito de explorar las destrezas cognitivas que los estudiantes utilizan en la resolución de problemas, esta técnica facilitará el acceso al

pensamiento infantil, permitiendo identificar sus estrategias de resolución, las emociones asociadas al proceso y sus niveles de comprensión. La información recolectada se conformará a partir de registros de observación, todos estos insumos serán sistematizados mediante categorías emergentes, construidas a partir del análisis cualitativo de los datos obtenidos.

En segundo lugar, para el objetivo 2 implementar actividades lúdico pedagógicas para mejorar las técnicas de resolución de los problemas en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa aguas Claras, se procederá con la ejecución de una serie de secuencias didácticas previamente planificadas y contextualizadas al grupo de estudio, se implementaran 3 actividades estas serán diseñadas bajo un enfoque lúdico y buscarán movilizar las habilidades cognitivas involucradas en la resolución de problemas. Durante esta fase, se recopilarán evidencias como diarios reflexivos del docente-investigador, videgrabaciones de las sesiones, así como producciones escritas y gráficas de los estudiantes. Dichas muestras permitirán analizar no solo los avances en la competitividad de resolución de problemas, sino también las interacciones, los niveles de participación, y la apropiación de las estrategias propuestas.

Finalmente, para el tercer objetivo revisar los avances de las técnicas de resolución de los problemas en los estudiantes del grado segundo luego de la implementación de las actividades lúdico-pedagógicas, como técnica de recolección de información se aplican cuestionarios post-experiencia. Esta herramienta permitirá indagar de manera estructurada los cambios percibidos en las competencias cognitivas de los estudiantes, así como sus valoraciones personales sobre las actividades desarrolladas. El procedimiento consistirá en la aplicación individual de los cuestionarios al finalizar la intervención, orientados a captar tanto el nivel de comprensión alcanzado como las percepciones subjetivas sobre su propio proceso de aprendizaje, cabe resaltar que también se realizara la implementación de una actividad lúdico- pedagógica donde se

observara los resultados finales de estas experiencias, La muestra resultante estará conformada por las respuestas obtenidas en los cuestionarios, las cuales serán analizadas cualitativamente para identificar avances significativos y evidencias del impacto de la propuesta lúdico-pedagógica.

Categorías para el Análisis de Datos

A la luz de la información recopilada por medio de los diarios de campo, las experiencias vividas, las observaciones y las encuestas que se tienen, gracias a cada una de las experiencias planeadas e implementadas con el grupo, se tienen en cuenta categorías para evaluar el proceso de aprendizaje mediante:

Participación. En esta categoría se observará como las niños y niños participan en las actividades propuestas, se observa si participan de forma espontánea, si muestran interés por las actividades lúdico- pedagógicas, si se mantienen involucrados durante toda la actividad. Una participación se refleja a través de la motivación, disposición al aprendizaje y apropiación del rol dentro de la dinámica lúdica. “Cuando los niños participan activamente, no solo aprenden contenidos, sino que desarrollan su capacidad para pensar, argumentar y tomar decisiones” (Furman, 2018), de este modo, se puede determinar qué tan a gusto se sienten los participantes con el lugar y las actividades que se piden.

Resolución de problemas. En esta categoría se observará cómo los niños abordan y resuelven situaciones problemáticas planteadas durante las actividades lúdico-pedagógicas. Se tendrá en cuenta si identifican con claridad el problema, si analizan las posibles soluciones, si justifican sus respuestas y si logran resolver los retos propuestos de manera autónoma o colaborativa. También se valorará la capacidad del estudiante para aplicar estrategias lógicas, tomar decisiones y reflexionar sobre el proceso seguido.

Interacción y colaboración. Aquí se analizará cómo los niños se relacionan con sus compañeros durante la actividad. Se tendrá en cuenta si coopera, si escucha a los demás, si respeta turnos y si es capaz de resolver conflictos de manera pacífica. Esta categoría permitirá valorar la mejora de prácticas sociales y el trabajo en equipo, fundamentales para la resolución colaborativa de problemas. (Johnson, Johnson, 1994) afirman que “la interacción cooperativa fomenta el desarrollo social, cognitivo y afectivo, al permitir que los estudiantes aprendan unos de otros en un clima de respeto y responsabilidad compartida”, siendo esta la manera más eficaz para integrarse y apoyarse unos con otros.

Expresión verbal, en esta categoría se observará como los infantes comunican sus ideas, sentimientos y razonamientos durante la actividad. Incluyendo la claridad con la que explican sus pensamientos, la argumentación de sus decisiones y la capacidad para describir el problema o la solución encontrada. Esta categoría también da cuenta del desarrollo del lenguaje oral como herramienta para el pensamiento.

Expresiones y actitudes emocionales, esta categoría contempla las emociones que los niños manifiestan durante el desarrollo de aprendizaje. Se analizarán reacciones como alegría, frustración, ansiedad, entusiasmo, perseverancia o aburrimiento. También se evalúa la actitud frente al error, la tolerancia a la frustración y la disposición para volver a intentar la tarea.

(Bisquerra, 2018)“la educación emocional es clave para el desarrollo integral del alumno, ya que permite gestionar adecuadamente las emociones, lo cual repercute en el bienestar y la motivación para aprender”.

Dando como consecuencia el apoyo del docente para continuar y lograrlo todos juntos, ya que después de ello, se puede observar el esfuerzo y dedicación que toman siendo apoyados para alcanzar la meta con más entusiasmo.

Evaluación de los resultados obtenidos, en esta categoría se identifica si los niños reflexionan sobre su desempeño, reconoce sus errores y aciertos, no se trata solo de si logró resolver el problema, sino cómo analiza y valora lo que hizo.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Con el objetivo de indagar en las técnicas de resolución de problemas de los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Aguas Claras, se llevó a cabo una primera aproximación exploratoria mediante la implementación de la actividad “Memoria en acción”. Esta experiencia permitió observar la participación activa, atención, memoria y resolución de problemas desde una perspectiva lúdico-pedagógica, como lo sugiere (Echeverría et al, 2023) al destacar que el juego constituye una herramienta fundamental para el desarrollo de habilidades cognitivas, creativas y perceptivas en los niños.

Durante esta primera fase, se evidenció que los estudiantes mostraron entusiasmo, curiosidad y una actitud positiva hacia la dinámica lúdica, favoreciendo así su memoria visual y auditiva, y su capacidad de asociación. Estos hallazgos se relacionan directamente con las afirmaciones de (Moreira, 2017) quien plantea que el aprendizaje significativo se basa en la comprensión crítica de los conocimientos y su aplicación en la resolución de problemas, lo cual comienza a manifestarse en esta etapa inicial. Asimismo, los procesos observados reflejan lo planteado por (Montealegre, 2007), al afirmar que la resolución de problemas en los niños es una práctica social mediada culturalmente, lo que se traduce en la forma en que los estudiantes intentaban establecer relaciones entre estímulos para cumplir los objetivos del juego. Sin embargo, se evidenció que la relación con problemas más complejos aún no estaba consolidada, lo que coincide con lo señalado por (UNESCO, 2021) al señalar que el desarrollo cognitivo en la infancia es una prioridad global que debe ser trabajado sistemáticamente.

Experimentación

Para fortalecer las técnicas de resolución de problemas, se implementaron actividades diseñadas con un enfoque lúdico-pedagógico como: el juego del tesoro con pistas, la tienda de los números y detectives de patrones; estas dinámicas promovieron el pensamiento lógico, la toma de decisiones, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas, en concordancia con lo señalado por (Sánchez H., 2007) quien resalta la importancia del aprendizaje como un proceso asistido y mediado, basado en los planteamientos de Vygotsky.

Las observaciones registradas en los diarios de campo evidenciaron que los estudiantes mejoraron progresivamente su actitud ante los retos, fortaleciendo habilidades como la autonomía, el pensamiento crítico y la expresión verbal, lo cual respalda lo afirmado por (Montealegre, 2007), quien indica que estas actividades permiten desarrollar funciones mentales superiores. Así mismo, las propuestas lúdicas implementadas se alinean con lo expuesto en las Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar (MEN, 2017) al promover experiencias significativas desde las vivencias, conocimientos e intereses propios de los niños. Los estudiantes propusieron soluciones con base en el razonamiento, demostrando avances en la construcción de su pensamiento lógico-matemático. Esto valida lo planteado por (Moreira, 2017) sobre la importancia de que los conocimientos se adquieran con sentido y se apliquen a situaciones reales, favoreciendo la comprensión profunda y la resolución de problemas.

Identificación de Variaciones

Para identificar las transformaciones luego de la intervención, se aplicaron cuestionarios y actividades de evaluación participativa. A partir del análisis comparativo, se evidenció un cambio significativo en la percepción del aprendizaje, en la autonomía y en las estrategias de solución. Antes de la intervención, los estudiantes tendían a mostrar una actitud pasiva y

dependiente; sin embargo, tras la experiencia, emergieron comportamientos autónomos y participativos, en línea con lo que sostiene (UNESCO, 2021) quien afirma que resolver problemas no se limita a encontrar respuestas, sino a desplegar habilidades como la observación y la planificación. La incorporación del juego como estrategia didáctica permitió a los estudiantes comprender que equivocarse forma parte del proceso de aprendizaje, reforzando lo propuesto por el (MEN, 2017) sobre la importancia de ambientes de aprendizaje que reconozcan las emociones, el contexto y la cultura del niño. A su vez, se fortalecieron las habilidades sociales, promoviendo un aprendizaje cooperativo. En consecuencia, los hallazgos coinciden con los aportes de (Echeverría et al, 2023) al considerar que las estrategias lúdicas facilitan el aprendizaje integral del niño, al estimular su creatividad, su pensamiento reflexivo y su autonomía. La transformación observada evidencia un aprendizaje significativo, donde los conocimientos no solo se adquieren, sino que también se integran a la experiencia personal del estudiante, tal como lo plantea (Moreira, 2017)

Análisis y Discusión

Introducción al Análisis de Resultados

Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian avances significativos en las técnicas de resolución de problemas por parte de los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Aguas Claras, luego de la implementación de actividades lúdico-pedagógicas. En coherencia con el objetivo general del estudio, se logró observar una mejora progresiva en las habilidades cognitivas relacionadas con el análisis, la toma de decisiones y la creatividad para enfrentar situaciones problemáticas en el contexto escolar. El análisis que se presenta a continuación se estructura en torno a los objetivos específicos de la investigación, permitiendo una comprensión detallada del impacto de las estrategias lúdicas aplicadas. Este enfoque no solo contempla una valoración cualitativa de los resultados, sino que también incorpora una reflexión crítica desde la dimensión ontológica del desarrollo cognitivo infantil, entendiendo este como un proceso integral en el que intervienen la experiencia, el juego y la construcción activa del conocimiento.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

Al inicio del proceso investigativo, se evidenció que los 20 estudiantes del grado segundo de la sede principal de la Institución Educativa Aguas Claras presentaban un acercamiento limitado a la resolución de problemas, principalmente en lo que pertenece a la identificación de situaciones problemáticas, la formulación de tácticas y la búsqueda de soluciones efectivas. Esta observación coincidió parcialmente con las expectativas iniciales, las cuales preveían ciertas dificultades propias del nivel de desarrollo cognitivo característico de esta etapa escolar. Sin embargo, fue sorprendente evidenciar que, en varios casos, los estudiantes mostraban desinterés o ansiedad frente a tareas que implicaban el razonamiento lógico o el trabajo colaborativo, lo cual

reveló una necesidad más profunda de intervención pedagógica significativa. Estas primeras evidencias permitieron confirmar la hipótesis sobre la pertinencia del uso de actividades lúdicas como mediadoras en la construcción del pensamiento lógico, ya que el juego se vislumbró desde el inicio como un canal apropiado para motivar, explorar y desarrollar las capacidades cognitivas de los niños.

Impacto de la Variable en la Experimentación

En la fase de experimentación, se implementaron tres acciones pedagógicas clave: Juego del tesoro con pistas, la tienda de los números y detectives de patrones, diseñadas para fortalecer las habilidades y destrezas en la resolución de problemas en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Aguas Claras. Los resultados mostraron una participación activa y entusiasta de cada uno de los estudiantes, quienes, al principio, presentaban inseguridad frente a los retos propuestos, pero gradualmente demostraron un enfoque más autónomo, colaborativo y reflexivo. En particular, actividades como; La tienda de los números, un juego de simulación con monedas y objetos de compra, se evidenció un notable avance en la capacidad de los niños para justificar sus decisiones y proponer soluciones alternativas de manera estructurada. Este hallazgo refleja el progreso de habilidades de razonamiento lógico y matemático, en línea con las teorías de Piaget, que sugieren que los niños en esta etapa de su desarrollo son capaces de operar en un nivel concreto de pensamiento, facilitado por la interacción con contextos lúdicos y manipulativos.

De esta manera los resultados de los grupos focales señalaron un cambio significativo en la calidad de los procesos cognitivos de los niños. No solo mejoraron la precisión de sus respuestas, sino que también mostraron un mayor nivel de reflexión y capacidad de solucionar problemas complejos de manera más eficaz. Esta transformación es coherente con la teoría de

Vygotsky, quien subraya la importancia de la interacción social y el apoyo en el aprendizaje, pues los estudiantes no solo resolvían los problemas de manera individual, sino que también aprendían a través de la colaboración y el intercambio de ideas con sus compañeros. La retroalimentación de los estudiantes, que expresaron que les hacía pensar diferente y que se sentían capaces de resolver problemas jugando y ayudándose entre ellos, valida la idea de que el aprendizaje lúdico es una estrategia eficaz para activar la zona de desarrollo próximo y potenciar habilidades cognitivas fundamentales.

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Tras la intervención con las actividades lúdico-pedagógicas, se observaron transformaciones significativas en el aspecto ontológico de los estudiantes, especialmente en su forma de concebir y abordar los problemas. En las entrevistas realizadas al finalizar la fase de intervención, varios estudiantes mencionaron que comenzaron a sentir que los problemas son retos para superar y no obstáculos insuperables. Por ejemplo, uno de los estudiantes expresó: "Ahora me siento más seguro cuando me enfrentan a algo difícil, porque sé que puedo buscar diferentes formas de resolverlo". Este cambio en la actitud frente a los problemas refleja una evolución en su comprensión de la causa de resolución de problemas, pasando de una perspectiva pasiva a una activa y estratégica.

Además, los cuestionarios aplicados al final del ciclo revelaron que los estudiantes habían internalizado el valor de la colaboración. En actividades como detectives de patrones, se notó una tendencia creciente a trabajar en equipo y a ayudar a sus compañeros, lo cual se convirtió en una habilidad fundamental para abordar desafíos de forma conjunta. Un hallazgo clave fue la declaración de una estudiante que comentó: Me gusta cuando todos nos ayudamos a encontrar las soluciones. Ya no es solo mi idea, sino la de todos mis compañeros. Este tipo de respuestas

ilustra un cambio ontológico en el que los estudiantes modifican sus habilidades cognitivas y también transforman su visión sobre el aprendizaje como un proceso colectivo y dinámico.

Comparación con Estudios Previos

Después de analizar los resultados obtenidos a lo largo de la intervención que se realizó con los estudiantes del grado segundo, se puede decir, que la organización y práctica de cada una de las planeaciones realizadas, contienen los lineamientos necesarios a partir de los estándares de la UNICEF, el MEN, los DBA, el ICBF, así mismo las leyes y normas que amparan los derechos y deberes de los menores de edad, con el propósito de que se llega a solucionar la situación problema identificada, después de observar a la unidad de análisis involucrada y vivir las experiencias significativas, este accionar da cuenta de la necesidad de fundamentarse bajo estas entidades y documentos necesarios para el quehacer docente, teniendo similitud en lo que estos mencionan en sus páginas y lo que se quiere llegar a mostrar, incorporando cada una de estas herramientas de aprendizaje, como lo es el juego, fuente vital de conocimientos y aprendizajes a alcanzar, en este caso, se cuidó, se brindó apoyo, mismo métodos, trato, materiales, atención, entre otros.

Limitaciones del Estudio

Se determino que luego de realizar la intervención con este grupo estudiantil, las limitaciones más comunes era la falta de tiempo para realizar las actividades, debido a que el docente necesitaba su espacio para continuar con sus clases y en varias oportunidades habían eventos académicos, los cuales hacían que no se les pudiera dedicar un tiempo prudente a todos los estudiantes, pues, se entiende que algunos niños desarrollan las actividades asignadas más rápido que otros, lo que hace que se le deba brindar apoyo a estos para reforzar sus habilidades y conocimientos a adquirir con las actividades planeadas. Considero que, en este caso, se podría

dialogar con el docente y tratar de incorporar temas académicos a las planeaciones, para así, contribuir al docente en la enseñanza y que este pueda otorgar un poco más de tiempo al intervenir lo que se va a desarrollar.

Implicaciones Prácticas de los Hallazgos

La aplicación de estrategias de aprendizaje diferente a las clase tradicionales hace que el aula de clase se enriquezca más saliendo un poco de lo monótono, además, que se está enseñando nuevos métodos de enseñanza e impartiendo conocimientos, los cuales es más fácil adquirir en edades menores mediante juegos o planeaciones fuera de lo trabajado día tras días, por ello, es importante analizar el entorno, la edad y lo que se quiere llegar a alcanzar mediante las actividades, logrando que estas tengan un impacto positivo en la formación y progreso de los menores de edad. En muchas ocasiones, es muy buena la intervención de otras personas en las aulas de clase para que el docente encargado pueda aprender nuevas cosas, que podrá experimentar en ciertas oportunidades, fomentando nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje, todo para la mejora de la formación personal, familiar académica y social de su grupo estudiantil.

Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura.

Este proyecto investigativo, nos afirma una vez más, que el rol docente demanda estar muy activo, buscando siempre alternativas para solucionar los conflictos y demás dificultades que se muestran en las aulas de clase, además de esto, lograr captar la atención de cada uno de los estudiantes, por ello, se sugiere analizar las actividades que se deseen implementar y estructurarlas de la mejor forma posible, logrando así que los estudiantes estén concentrados, dispuestos y puedan realizar las actividades que se les asigne sin exclusión alguna, ni problemas. Por otro lado, cabe resaltar que una planeación bien estructurada y referenciada por documentos educativos hace que sea más fácil y viable evaluar el progreso de los estudiantes, docente y

comunidad en general, transformando los espacios, haciendo de ellos ambientes enriquecedores, comprometidos con el desarrollo, bienestar y aprendizaje de las niñas y niños, puesto que cada planeación cuenta con unos pasos a seguir, su intencionalidad, recursos o materiales, objetivos, su respectivo nombre, ajustes razonables, entre otros.

A partir de esto, se toma en cuenta la posibilidad de investigar bajo un enfoque distinto como lo es el experimental cuantitativo, ya que, es un método para estudiar las relaciones que existe entre causa-efecto, pues son variables independientes en variables dependientes. De este modo, podrían surgir nuevas preguntas problemas que lleven a una nueva pregunta investigativa.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusión

La investigación permitió identificar y comprender de manera profunda cómo los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Aguas Claras desarrollan y fortalecen sus técnicas de resolución de problemas a través de la implementación de actividades lúdico-pedagógicas, respondiendo de forma clara a los objetivos propuestos y a la pregunta de investigación planteada. A lo largo de las distintas fases, se evidenció que, inicialmente, los niños y niñas presentaban actitudes pasivas y dependientes frente a las situaciones problemáticas, limitándose a repetir procedimientos sin reflexionar sobre ellos. Sin embargo, tras la intervención, que incluyó acciones pedagógicas como juegos de memoria, dinámicas matemáticas y simulaciones interactivas, se observaron avances significativos en términos de pensamiento lógico, toma de decisiones, trabajo colaborativo y autonomía. Los estudiantes no solo adquirieron herramientas cognitivas para enfrentar los desafíos propuestos, sino que también transformaron su actitud frente al error, mostrando mayor disposición para intentar, equivocarse y aprender en el proceso. En síntesis, los resultados muestran que el uso intencionado de estrategias lúdico-pedagógicas contribuyó efectivamente al fortalecimiento de las destrezas de resolución de problemas, demostrando que, cuando se integran el juego y la pedagogía de manera estructurada, se potencia no solo el desarrollo cognitivo, sino también la seguridad, el pensamiento crítico y la relación con el conocimiento, dando respuesta concreta a la pregunta orientadora de este estudio.

La investigación permitió movilizar de manera significativa el aspecto ontológico de la unidad de análisis, conformada por 20 estudiantes del grado segundo de la sede principal de la Institución Educativa Aguas Claras, en el municipio de Ocaña, Norte de Santander, a través de la

implementación de actividades lúdico-pedagógicas diseñadas con un enfoque participativo, se generaron espacios donde los niños y niñas no solo desarrollaron habilidades cognitivas vinculadas a la resolución de problemas, sino que también transformaron la forma en que se posicionan frente al conocimiento, al error, al trabajo con sus pares y a sí mismos como sujetos pensantes y capaces. Se evidenció un tránsito desde una actitud pasiva y dependiente hacia una postura más activa, autónoma y reflexiva. Los estudiantes comenzaron a reconocerse como agentes de su propio aprendizaje, capaces de proponer ideas, asumir retos y enfrentar dificultades con mayor seguridad. Esta transformación ontológica se manifestó también en la forma en que valoraron el trabajo en equipo, el juego como medio de aprendizaje y la importancia del proceso por encima de la respuesta correcta. En este sentido, la investigación no solo logró avances en términos pedagógicos, sino que permitió descubrir el potencial de los estudiantes para construir sentido a partir de sus experiencias, reafirmando su identidad como sujetos capaces de aprender, resolver y transformar su realidad escolar desde lo lúdico y lo colaborativo.

La variable implementada en la investigación, las actividades lúdico-pedagógicas, tuvo un impacto positivo y evidente en la población de estudio, conformada por los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Aguas Claras. A lo largo del proceso, se pudo constatar que la inclusión del juego como estrategia educativa no solo motivó a los estudiantes, sino que también facilitó la comprensión y aplicación de diferentes formas de resolución de problemas. Entre los logros más destacados se encuentra el fortalecimiento de la autonomía, la creatividad, el pensamiento lógico y la disposición para trabajar en equipo, así como una actitud más positiva frente al error y al desafío. Sin embargo, también se identificaron aspectos que podrían mejorar, como la necesidad de mayor tiempo para el desarrollo de algunas actividades. Asimismo, se evidenció que algunos requerían acompañamiento más cercano para vincularse

plenamente a las dinámicas propuestas, a pesar de estos retos la variable demostró ser altamente efectiva como herramienta pedagógica para transformar la experiencia de aprendizaje y potenciar las habilidades cognitivas y socioemocionales de los estudiantes.

Los resultados obtenidos contribuyen para comprender que cada una de las intervenciones realizadas en el contexto desde las planeaciones estructuradas hasta la recolección de resultados viviendo las experiencias significativas, están dan cuenta de todo el análisis y comprensión que se realizó antes de organizarlas, para que cada una de las personas involucradas fueran participes, al igual que se desarrollaran dinámicas en donde se lograran alcanzar cada uno de los objetivos propuestos, con la implementación de estas actividades, todo esto fue acogido por cada uno de los niños y las niñas, pues estos decían que no entendían porque razón antes no se podían entender entre ellos mismos, los problemas se volvían mas extensos y se sentían angustiados por no comprender el surgimiento de los conflictos, ahora bien, con cada uno de las intervenciones, entendieron que es muy importante escuchar a las personas involucradas para solucionar los problemas de forma pacífica, cabe resaltar que en muchas oportunidades es importante que un mayor de edad tenga la oportunidad de ayudar en la resolución de los problemas interviniendo de la forma correcta a como los acontecimientos se dieron y no favoreciendo a las personas involucradas, es decir, mantener un margen considerable donde no se apoyen opiniones de las personas involucradas.

Recomendación

Para mejorar las practicas educativas en las aulas de clase, estas deben ser enriquecedoras, en donde el ambiente y la persona encargada de impartir tanto los conocimientos como las distintas actividades, tengan el entusiasmo, paciencia y motivación necesaria para que sus alumnos puedan aprender, pues mientras se desarrollan actividades que favorece su

formación se debe ser consciente que estos aprenden y ponen en práctica en algún momento de su vida cotidiana, por esta razón, es necesario que se piense en ambientes propicios en donde se puedan relacionar con sus demás compañeros y compañeras, a su vez, realizar en las aulas de clase herramientas metodológicas que den cuenta de nuevos métodos y técnicas de estudio para las distintas competencias favorece la integración entre todos, tanto alumnos como docentes.

Para futuras investigaciones se sugiere realizar intervenciones que duren más tiempo para reconocer las habilidades de cada uno de los menores para trabajar en equipo, reconociendo sus emociones y actitudes, dado que es importante observar cada uno de los niños y las niñas conociendo sus comportamientos, problemas personales, etc., que influyen en su proceso formativo, también se sugiere trabajar más en este contexto, para ampliar la incorporación de nuevas estrategias o actividades, tales como, charlas con psicólogos de la institución, docentes de áreas académicas de otros grados y participación activa con grados como primero, tercero u otros, en los cuales se relacionen a medida que van conociendo las aptitudes de las demás personas que los rodea y los comportamientos que estos toman en distintas oportunidades.

Referencias Bibliográficas

- Alejandro, M. F. (2013). Estrategias didácticas para un aprendizaje constructivista en la enseñanza de las matemáticas en los niños y niñas de nivel primaria. *dialnet*, 43-58.
doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6349169>
- Bisquerra, R. (2018). educación emocional propuestas para educadores y familias. *Editorial Desclée de Brouwer.*, 15-249.
doi:<https://www.edesclée.com/img/cms/pdfs/9788433025104.pdf>
- Bogdan, & Biklen. (2006). *Investigación cualitativa en educación: Una introducción a las teorías y métodos (3.ª ed.)*. Alianza Editorial. Obtenido de <https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion-Taylor-S-J-Bogdan-R.pdf>
- Bogdan, S. T. (s.f.). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona, Buenos Aires, Mexico: Ediciones paidós.
- Bustamante Mora , F. F., Troya Santillán, B. N., Barboto Sanabria, C. M., Hernández Centeno, J. A., Martínez Oviedo, M. Y., Valencia Trujillo, G. D., & Bernal Parraga, A. P. (2024). El Impacto del Juego en el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial Estrategias Pedagógicas para Fomentar el Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar.*, 8((5)), 4201-4217. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886
- Bustamante Mora, F. F. (2024.). El Impacto del Juego en el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial Estrategias Pedagógicas para Fomentar el Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar.*, 8((5)), 4201-4217.
doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886
- Credito, M. d. (23 de junio del 2022). *LEY 2216 DE 2022*. Bogota: Funcion publica.

- Creswell. (2013). *Diseño de investigación cualitativa, cuantitativa y mixta (3.ª ed.)*. Editorial Gedisa. Obtenido de <https://academia.utp.edu.co/seminario-investigacion-II/files/2017/08/INVESTIGACION-CUALITATIVACreswell.pdf>
- Echeverría et al. Marreros et al Llaro et al. (2023). Impacto de las estrategias lúdicas para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8((2)), 36-50. doi: http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30882023000400036&lng=es. Epub 19-Jul-2024. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2860>.
- Flick. (2015). *Introducción a la investigación cualitativa (5.ª ed.)*. Morata. Obtenido de https://edmorata.es/wp-content/uploads/2020/06/Flick.Disen%CC%83oInvestigacionCualitativa.PR_.pdf
- Furman, M. (2018). *La ciencia en el aula: Lo que nos dice la ciencia sobre cómo enseñarla*. Siglo XXI Editores.
- Gamarra, A. G., & Cristóbal, O. E. (2016). *Resolución de problemas, habilidades y rendimiento académico en la enseñanza de la matemática*. doi:<https://www.redalyc.org/journal/440/44064134019/>
- Guba, & Lincoln. (2002). *Paradigmas en competencia en la investigación cualitativa*. En N. . Obtenido de <https://psicologiaexperimental.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/02/guba-y-lincoln-2002.pdf>
- Hernandez Mendoza, S. &. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 9((17)), 51-53. doi:<https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>

- ICBF, I. C. (Noviembre 9). *Código de la infancia y adolescencia*. Bogotá Colombia: Función pública.
- Johnson, Johnson. (1994). el aprendizaje cooperativo en el aula. y *Association for Supervision and Curriculum Bavelopment (ASCD)*,. doi:<https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>
- Montealegre, R. (2007). La solución de problemas cognitivos. Una reflexión cognitiva sociocultural. *Avances en psicología latinoamericana*, 25((2)), 20-39.
- Moreira, M. A. (2017). *aprendizaje significativo como un referente para la organizacion de la enseñanza*. doi:<https://doi.org/10.24215/23468866e029>
- Nacional, M. d. (2014). *El juego en la educacion inicial. DOCUMENTO NO. 22 Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Colombia: Ministerio de Educacion Nacional.
- Nacional, M. d. (2017). *Bases curriculares para la educacion inicial y preescolar*.
- Piaget, J. (1970). *la psicología del niño*. Ediciones morata.
- publica, F. (2024). *DECRETO 459 DE 2024*. Bogotá, Colombia:
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=237555>.
- Rodríguez José, S. R. (2020). Las estrategias didácticas lúdicas influyen en el desarrollo cognitivo de los estudiantes del segundo año básica de la institución “Mercedes González de Moscoso”, Ecuador, 2018. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*, 1-83.
doi:<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17606>
- Ruiz, O. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa (5.ª ed.)*. Universidad de Deusto.
Obtenido de <https://books.google.es/books?>

- Sampieri. (2014). *Metodología de la investigación (6.ª ed.)*. McGraw-Hill. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>
- Sánchez H., Y. (2007). *La solución de problemas como un campo de concurrencia de distintas teorías en Psicología*. Bogota, Colombia: Revista Colombiana de Psicología.
- Stake. (2007). *Investigación con estudio de casos*. Morata. Obtenido de https://edmorata.es/wp-content/uploads/2022/06/STAKE.InvestigacionEstudioCasos_prw-1.pdf
- UNESCO. (2021). *Reimaginar juntos nuestros futuros: un nuevo contrato social para la educación*. Comisión Internacional sobre los Futuros de la Educación.
doi:<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707>
- UNICEF. (s.f.). *Conjunto para el desarrollo del niño en la primera infancia: un cofre de tesoros lleno de actividades*.
- Velandia, C. A. (2016). *Derechos básicos de aprendizaje*. Fundación SIGE, Sistema Integral de Gestión Educativa.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1abHBV7xwgtSS4WptQnpLmbRI0Pj3RhAP?usp=drive_1

ink