

**El arte como herramienta lúdica para fortalecer la motivación en estudiantes de primer
grado**

Lizeth Vergara Paz

Asesor

Lucy Catalina Rozo Riaño

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento hace referencia a un ejercicio de investigación para la formación docente, el cual se desarrolla como opción de grado, permitiendo reflexionar sobre la importancia del proceso de la práctica pedagógica y la investigación para el desarrollo de nuevas metodologías educativas, el estudio llevo a cabo en la Institución Educativa La Agustina en niños y niñas de grado primero cuyas edades oscilan entre los 6 y 7 años, cuyo objetivo principal consistió en implementar herramientas lúdico-pedagógicas basadas en el arte para estimular la motivación de los estudiantes al utilizar un enfoque cualitativo, con este ejercicio ayudo de manera significativa a estimular el interés y participación en las actividades escolares.

Palabras clave: Motivación, lúdico, arte, estudiantes, educación.

Abstract

This document makes reference to a research exercise for teacher training, which is developed as a degree option, allowing to reflect on the importance of the process of teaching practice and research for the development of new educational methodologies, the study carried out in the Educational Institution La Agustina in children of first grade whose ages range between 6 and 7 years, whose main objective was to implement playful-pedagogical tools based on art to stimulate the motivation of students by using an qualitative approach, with this exercise helped significantly to stimulate interest and participation in school activities.

Keywords: Motivation, playful, art, students, education.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	8
Planteamiento del Problema	9
Pregunta de Investigación	11
Objetivos	12
Objetivo General	12
Objetivos Específicos.....	12
Marcos de Referencia	13
Referentes Conceptuales	13
Referentes Teóricos	13
Referentes Técnicos	17
Referentes Legales	18
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos	20
Enfoque y Tipo de Estudio	20
Unidad de Análisis	21
Técnicas para la Recolección de Datos.....	21
Categorías para el Análisis de Datos	23
Resultados	25
Acercamiento de la Población a la Variable	25
Experimentación	25
Identificación de Variaciones	26

Análisis y Discusión	29
Conclusiones y Recomendaciones	33
Referencias Bibliográficas	35
Apéndices.....	38

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	38
--	----

Introducción

La motivación en los niños y niñas es muy importante para el desarrollo de un buen proceso de aprendizaje, principalmente durante los primeros años de estudio ya que, durante esta etapa se forman las bases del desarrollo cognitivo. Al momento de analizar la institución educativa La Agustina ubicada en Santander de Quilichao, este tema es más relevante ya que está ubicada en una zona rural la cual representa mayores desafíos para la educación y uno de los más puntuales a resaltar es la falta de participación en los procesos de aprendizaje por parte de los padres de familia, es por esta razón que la propuesta pedagógica busca implementar estrategias lúdicas por medio del arte para mejorar a motivación de los estudiantes.

El tema a tratar es de gran interés para el ámbito educativo general ya que, brinda las bases para abordar las necesidades de la comunidad educativa en general.

Por medio de esta investigación se pretende fortalecer la motivación de los estudiantes de primer grado a través de la implementación de estrategias lúdicas en don de se involucre el arte y así incentivar la participación familiar, para alcanzar este propósito se utilizó un enfoque metodológico cualitativo lo que permitió observar y analizar los cambios en el desempeño de los estudiantes y en los procesos internos que influyen en su actitud frente al aprendizaje esta combinación metodológica brindó una mirada más completa sobre el impacto de la intervención pedagógica.

Los hallazgos más significativos al momento de implementar las actividades lúdicas es evidenciar que cuando hay acompañamiento por parte de las familias la disposición de los estudiantes mejora de manera significativa con respecto a la interacción académica, colocando en evidencia la importancia de promover estrategias que integren a la familia en los procesos educativos.

Caracterización

La Institución Educativa La Agustina se encuentra ubicada en una zona rural de Santander de Quilichao, la cual se caracteriza por un entorno natural y sencillo lo cual, no represente ningún tipo de desafío para llevar a cabo el desarrollo de los procesos educativos porque la institución se esfuerza por ofrecer un ambiente propicio para el desarrollo integral de los estudiantes.

El grupo de estudio está compuesto por niños y niñas de grado primero, cuyas edades están comprendidas entre los 6 y 7 años. Aunque la institución es privada, muchos de los estudiantes provienen de familias dedicadas a labores agrícolas lo que limita su disponibilidad de tiempo para acompañar a los niños en sus procesos educativos, una característica relevante es la falta de acompañamiento de los padres en los procesos de aprendizaje de los niños debido a las demandas laborales y en algunos casos a la falta de conciencia sobre la importancia de su participación en la educación, esta situación afecta directamente la motivación de los estudiantes quienes muestran dificultades para mantener la atención y el interés en las actividades escolares, especialmente en áreas como la lectura.

Al momento de analizar el contexto educativo se identificó que la falta de motivación en los estudiantes está relacionada con la ausencia de acompañamiento de los padres de familia en sus procesos formativos ya que, los niños y niñas presentan dificultades para mantener la atención y el interés en las actividades escolares, lo cual afecta su rendimiento académico en áreas como la lectura. Ante esta situación es fundamental diseñar actividades que fomenten la motivación mediante el uso de metodologías lúdicas y el desarrollo de iniciativas que creen conciencia en las familias sobre la importancia de su participación en la educación de sus hijos promoviendo espacios de acompañamiento.

Planteamiento del Problema

La institución educativa La Agustina la cual se encuentra ubicada en la zona rural de Santander de Quilichao en un entorno que se caracteriza por la tranquilidad atiende a niños y niñas de grado primero ofreciendo un ambiente propicio para el aprendizaje, en este escenario se ha identificado dificultades significativas en el proceso educativo especialmente en el área de lectura y una de las principales problemáticas es la falta de motivación de los estudiantes la cual se manifiesta en una bajo nivel de atención e interés durante las actividades escolares.

Esta situación está relacionada con una baja participación de los padres de familia en el acompañamiento del proceso educativo de sus hijos debido a que la mayoría de las familias provienen de contextos agrícolas, donde las exigencias laborales dificultan la dedicación de tiempo a los procesos escolares, además en algunos casos se evidencia una falta de conciencia sobre la importancia de su rol en el desarrollo académico y emocional de los niños y esta situación ha generado que los estudiantes presentan un bajo rendimiento académico.

Algunos docentes han optado por implementar estrategias pedagógicas implementando recursos visuales y dinámicas grupales estas acciones no han sido suficientes para mitigar la falta de motivación en un entorno rural en donde se presentan desafíos adicionales como es la falta de recursos tecnológicos y la ausencia de actividades extracurriculares que complementen los procesos de formación.

En este marco se hace evidente la necesidad de desarrollar estrategias pedagógicas que respondan a las características del entorno rural y que al mismo tiempo promuevan la participación de las familias, incorporando herramientas didácticas innovadoras que integren el arte como elemento mediador puede contribuir significativamente a mejorar la motivación de los estudiantes y fortalecer sus competencias académicas para propiciar su desarrollo integral.

Por tanto, el problema central radica en la ausencia de estrategias pedagógicas contextualizadas que aborden de manera integral la falta de motivación y la escasa vinculación de los padres en el proceso educativo.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la motivación de los niños y niñas de grado primero de la institución educativa La Agustina ubicada en el municipio de Santander de Quilichao por medio de actividades lúdicas que involucren el arte durante el año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la motivación de los niños y niñas de grado primero de la institución educativa La Agustina ubicada en el municipio de Santander de Quilichao por medio de actividades lúdicas que involucren el arte durante el año 2025.

Objetivos Específicos

Diseñar actividades lúdicas por medio de la implementación del arte para mejorar la motivación en los niños y niñas de grado primero de la institución educativa La Agustina.

Aplicar actividades lúdicas diseñadas por medio de la implementación del arte para mejorar la motivación en los niños y niñas de grado primero de la institución educativa La Agustina.

Evaluar los resultados obtenidos de las actividades lúdicas por medio del arte aplicadas a los niños y niñas de grado primero de la institución educativa La Agustina.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Motivación

Según Deci y Ryan (1985), la motivación es el proceso que inicia, guía y mantiene las conductas orientadas a alcanzar metas. En el contexto educativo, la motivación intrínseca es fundamental para que los estudiantes se interesen y comprometan con su aprendizaje. Este concepto es clave para entender cómo las estrategias lúdicas pueden fomentar el interés de los estudiantes.

Estrategias de Aprendizaje

Para Monereo, (1994). Las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el estudiante elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

Acompañamiento Parental

Se refiere a la participación activa de los padres en el proceso educativo de sus hijos, lo que incluye apoyo en las tareas escolares, asistencia a reuniones y fomento de un ambiente propicio para el aprendizaje (Epstein, 2018). Este concepto es central para entender cómo la falta de acompañamiento afecta la motivación y el rendimiento académico.

Referentes Teóricos

Las teorías que fundamentan esta investigación se centran en cómo las estrategias lúdicas pueden influir en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en contextos rurales, especialmente en la Institución Educativa La Agustina. Una de las teorías más relevantes es la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (1985), que sostiene que la motivación

intrínseca de los estudiantes se fortalece cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación. Esta teoría respalda la implementación de estrategias lúdicas en el aula, ya que permite a los estudiantes sentirse dueños de su aprendizaje y experimentar un sentido de logro al participar activamente en actividades que fomentan la autonomía y la interacción social.

Por otro lado, Franco Vega, I. (2016) muestra cómo la participación de los padres en la educación de sus hijos marca una diferencia en su rendimiento académico, este tipo de apoyo es muy valioso en contextos rurales como el de la Institución Educativa La Agustina donde a veces las condiciones sociales pueden jugar en contra del proceso educativo. Aunque muchas veces se piensa que los padres en zonas rurales no participan, el estudio demuestra que sí lo hacen, aunque de formas distintas a las del entorno urbano. Por ejemplo colaboran en lo que pueden y muestran compromiso con el futuro de sus hijos. Por eso, es fundamental pensar en estrategias que se adapten a la realidad de estas comunidades y que valoren su forma de acompañar la educación desde sus posibilidades.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1963) también aporta una base sólida para la investigación. Según Ausubel, el aprendizaje se facilita cuando los estudiantes conectan nuevos conocimientos con experiencias previas, lo cual es esencial en el contexto rural, donde los estudiantes tienen una fuerte vinculación con su entorno natural y comunitario. Las estrategias lúdicas pueden aprovechar esta conexión, permitiendo a los estudiantes integrar los contenidos académicos con su vida cotidiana, lo que aumenta la relevancia del aprendizaje y la motivación.

En este sentido, la investigación de Villacob Navarro, M. del C. (2022) sobre las estrategias lúdicas proporciona evidencia empírica sobre la efectividad de estas metodologías en

aumentar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Su estudio muestra que las estrategias lúdicas son particularmente eficaces en entornos rurales, donde los estudiantes pueden estar menos motivados debido a la falta de recursos y la distancia de las instituciones educativas. Sin embargo, este estudio no aborda en profundidad el papel de las familias, lo que abre la oportunidad de incorporar este factor en la investigación actual, explorando cómo el apoyo familiar puede potenciar los efectos de las estrategias lúdicas.

Asimismo, García (2010) subraya la efectividad de los materiales visuales y las actividades grupales en la mejora del rendimiento académico, una propuesta que también puede adaptarse a las estrategias lúdicas. Al fomentar el trabajo colaborativo y el uso de recursos visuales, las estrategias lúdicas pueden aumentar la participación de los estudiantes y su interés por aprender. No obstante, el estudio de García no aborda las limitaciones de recursos tecnológicos en áreas rurales, lo que implica que las actividades deben ser adaptadas a los recursos disponibles, garantizando que los materiales utilizados sean accesibles para los estudiantes en contextos con menos infraestructura.

En el mismo sentido, Epstein (2018) resalta la importancia del acompañamiento parental en el éxito educativo, especialmente en contextos rurales. La colaboración de las familias, como apoyo emocional y práctico, puede ser crucial para el éxito de las estrategias lúdicas, ya que puede ayudar a los estudiantes a superar las dificultades propias de estos entornos. No obstante, el estudio de Epstein no profundiza en cómo las demandas laborales de las familias rurales afectan su capacidad de involucrarse, lo que representa un desafío adicional en la implementación de estrategias que requieran de la colaboración constante de los padres.

Por otro lado, la Teoría del Juego de Vygotsky (1978) es fundamental para entender cómo el juego puede ser una herramienta poderosa en el desarrollo cognitivo y social de los

niños. Vygotsky argumenta que el juego no solo estimula la creatividad, sino también la capacidad de los niños para resolver problemas y aprender de manera colaborativa. En el contexto rural, donde los estudiantes tienen menos acceso a actividades recreativas fuera del entorno escolar, las estrategias lúdicas pueden jugar un papel crucial en el desarrollo integral de los niños, mejorando su motivación, su rendimiento académico y su interacción social.

La UNESCO (2019) también ofrece una perspectiva amplia sobre los desafíos de la educación rural, subrayando la necesidad de estrategias innovadoras que respondan a las características particulares de estas comunidades. Este informe destaca que las estrategias lúdicas pueden ser una herramienta valiosa en contextos rurales, al involucrar a los estudiantes de manera activa y hacer el aprendizaje más atractivo y significativo. Sin embargo, la implementación de estas estrategias en entornos rurales también debe enfrentar la escasez de recursos y la falta de infraestructura educativa. Este contexto exige la creación de metodologías flexibles y adaptables a las realidades locales.

En línea con estas teorías Acar, Z., & Gündüz, N. (2017) encontró que las actividades extracurriculares aumentan la motivación de los estudiantes, una observación que es relevante para la investigación, ya que las estrategias lúdicas pueden funcionar como una forma de actividad extracurricular que estimule la participación y el interés de los estudiantes. Sin embargo, el estudio no aborda las limitaciones de recursos en contextos rurales, lo que es una consideración importante al momento de planificar y ejecutar actividades lúdicas en áreas con acceso limitado a materiales y tecnologías.

Referentes Técnicos

Ministerio de Educación Nacional (MEN) - Directrices sobre Metodologías Activas y Participación Estudiantil

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia, a través de sus políticas y programas como el Programa Nacional de Educación Rural, fomenta la implementación de metodologías activas, entre ellas las estrategias lúdicas, como un enfoque para mejorar el rendimiento académico en contextos rurales. El MEN también subraya la importancia de adaptarse a las características de cada contexto, recomendando el uso de estrategias que fomenten la participación activa de los estudiantes. Este referente técnico es relevante para la investigación, ya que las estrategias lúdicas son consideradas una de las metodologías activas que promueven un aprendizaje más significativo y participativo, lo que puede mejorar el rendimiento académico en la Institución Educativa La Agustina.

Secretarías de Educación Distrital/Municipal/Departamental - Adaptación de Estrategias a las Realidades Locales

Las Secretarías de Educación en el ámbito local (distrital, municipal o departamental) juegan un papel clave en la implementación de las directrices del MEN y proporcionan orientaciones prácticas sobre cómo adaptar las estrategias pedagógicas a las condiciones específicas de las zonas rurales. En este sentido, ofrecen guías operativas y recursos para que los docentes puedan implementar estrategias lúdicas de manera efectiva, considerando los recursos limitados y las características socioeconómicas de las comunidades. Estos documentos son fundamentales para garantizar que las estrategias pedagógicas sean relevantes y factibles en la Institución Educativa La Agustina.

UNICEF Participación de los Padres y Madres, la Familia y la Comunidad en la Educación de la Primera Infancia

UNICEF ha promovido varias guías técnicas centradas en la educación inclusiva y el acompañamiento familiar, destacando cómo la participación activa de las familias puede impactar positivamente el rendimiento académico de los estudiantes. En el contexto de la investigación, la participación de las familias en las estrategias lúdicas podría ser un factor clave para mejorar la motivación y el rendimiento. Además, UNICEF ha trabajado en la adaptación de metodologías educativas en zonas rurales, lo que lo convierte en un referente importante para la Institución Educativa La Agustina, donde la colaboración familiar puede ser un reto debido a las condiciones laborales y sociales de los padres.

UNESCO - Educación Rural: Lecciones y Desafíos hacia el 2021

La UNESCO, a través de informes sobre educación rural, subraya la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las realidades particulares de las zonas rurales. En este sentido, resalta la efectividad de las estrategias lúdicas como herramienta para involucrar a los estudiantes en su proceso educativo, especialmente en contextos donde los recursos son limitados. Este referente técnico es esencial para la investigación, ya que proporciona un marco global que apoya la relevancia de las estrategias lúdicas en el contexto rural, como el de la Institución Educativa La Agustina.

Referentes Legales

Ley General de Educación (Ley 115 de 1994)

Esta ley establece los principios y objetivos de la educación en Colombia, incluyendo la importancia de la participación de las familias en el proceso educativo.

Decreto 1075 de 2015

Este decreto reglamenta la organización y el funcionamiento de las instituciones educativas, incluyendo las privadas.

Resolución 16644 de 2016

Esta resolución establece los lineamientos para la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras en contextos rurales.

Referentes Éticos***Consentimiento Informado***

Se obtendrá el consentimiento de los padres y los estudiantes antes de implementar las estrategias lúdicas.

Confidencialidad

Se garantizará la privacidad de los datos recopilados, asegurando que no se revele información personal de los participantes.

Beneficio sin Daño

Las estrategias implementadas buscarán maximizar los beneficios para los estudiantes sin causar ningún tipo de daño físico o emocional.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque adoptado para esta investigación será mixto, combinando tanto métodos cualitativos como cuantitativos. Este enfoque es apropiado para abordar de manera integral el problema de investigación, ya que se busca explorar tanto las percepciones y experiencias de los estudiantes, docentes y padres sobre las estrategias lúdicas como los cambios medibles en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. La combinación de estos enfoques permitirá obtener una comprensión más completa de los efectos de la intervención, evaluando no solo los datos cuantificables (rendimiento académico, por ejemplo), sino también los aspectos más subjetivos relacionados con la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Un enfoque cualitativo permitirá profundizar en las percepciones, actitudes y experiencias de los estudiantes y padres mediante entrevistas, observación directa y análisis de productos de los estudiantes (dibujos, escritos). Estas metodologías permitirán captar de manera detallada cómo los participantes vivencian las estrategias lúdicas y cómo las familias se vinculan con el proceso educativo. Por otro lado, el enfoque cuantitativo será útil para medir el impacto de las intervenciones en variables concretas, como las calificaciones, los niveles de motivación (medidos por cuestionarios pre y post-intervención), y los resultados en las pruebas académicas, lo que permitirá generar conclusiones con base en datos verificables.

El tipo de estudio será experimental de tipo cuasi-experimental. En este caso, se seleccionará un grupo de estudiantes de primer grado que servirá como grupo experimental, al que se implementarán las estrategias lúdicas y pedagógicas durante el año escolar 2025. El rendimiento académico y la motivación de estos estudiantes serán medidos antes y después de la intervención, lo que permitirá comparar los resultados y determinar los efectos de las estrategias.

Dado que no es posible crear un grupo de control aleatorio debido a las características del contexto (institución privada en una zona rural), el diseño cuasi-experimental es el más adecuado. Este diseño permitirá comparar los datos obtenidos antes y después de la intervención, y aunque no se cuente con un grupo de control formal, las mediciones antes y después de la implementación de las estrategias permitirán obtener una evaluación confiable del impacto de las mismas.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de este estudio es el grupo de estudiantes de primer grado de la Institución Educativa La Agustina, en su contexto educativo y familiar

Técnicas para la Recolección de Datos

Las técnicas de recolección de datos estarán alineadas con los objetivos específicos de la investigación y permitirán obtener información relevante tanto sobre las experiencias subjetivas de los participantes como sobre las variables más objetivas como el rendimiento académico.

Objetivo 1

Explorar el acercamiento de los estudiantes de primer grado a las estrategias lúdicas y pedagógicas que involucren a las familias.

Técnicas Observación Directa

Durante las actividades lúdicas implementadas en el aula, los investigadores realizarán observaciones sistemáticas para registrar el comportamiento, la participación y el interés de los estudiantes en las actividades. Las observaciones se enfocarán en identificar los niveles de motivación de los niños, cómo interactúan con sus compañeros y con los materiales didácticos.

Entrevistas Semiestructuradas a Docentes y Padres

Se realizarán entrevistas semiestructuradas con los docentes para evaluar su percepción sobre la implementación de las estrategias lúdicas y la disposición de los estudiantes hacia las actividades. Asimismo, se entrevistará a los padres para conocer su nivel de participación y sus opiniones sobre las actividades lúdicas y su impacto en la motivación y el rendimiento académico de sus hijos.

Dibujos y Actividades Creativas

Para captar la experiencia de los estudiantes de manera más visual y accesible, se les invitará a realizar dibujos o representaciones de su experiencia con las estrategias lúdicas. Esto proporcionará una visión subjetiva de cómo los niños vivencian las actividades y qué les motiva.

Objetivo 2

Movilizar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes a través de la experimentación con estrategias lúdicas y pedagógicas.

Técnicas Diarios Reflexivos

Los estudiantes mantendrán un diario donde podrán expresar sus pensamientos y sentimientos sobre las actividades lúdicas realizadas en el aula. Este ejercicio permitirá conocer la percepción subjetiva de los estudiantes sobre las estrategias pedagógicas y cómo estas influyen su motivación hacia el aprendizaje.

Grabaciones en Video de las Actividades

Se grabarán en video las sesiones de las actividades lúdicas para observar cómo interactúan los estudiantes y cómo se involucran en las tareas propuestas. Esto proporcionará una evaluación visual de la participación y la motivación en tiempo real.

Objetivo 3

Reconocer los cambios en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes después de la implementación de las estrategias.

Técnicas Cuestionarios Pre y Post-intervención

Se aplicarán cuestionarios a los estudiantes, docentes y padres antes y después de la intervención. Los cuestionarios medirán la motivación de los estudiantes, la percepción de los docentes sobre el rendimiento académico y la implicación de los padres en el proceso educativo. Se utilizarán escalas Likert para medir la intensidad de las respuestas.

Entrevistas de Percepción a Docentes y Padres

Después de la implementación de las estrategias, se realizarán entrevistas con los docentes y padres para obtener una valoración de los cambios observados en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Estas entrevistas se centrarán en la percepción de los cambios antes y después de la intervención.

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de los datos se estructurará en torno a las siguientes categorías que corresponden a las principales variables de la investigación:

Motivación de los Estudiantes

Esta categoría evaluará cómo las estrategias lúdicas y pedagógicas influyen en la motivación intrínseca de los estudiantes. Se analizará la disposición para participar, el disfrute de las actividades y el interés en el aprendizaje.

Subcategorías

Nivel de entusiasmo

Participación activa

Interés en las actividades académicas

Actitudes frente a los desafíos

Rendimiento Académico

Se evaluará el impacto de las estrategias en el rendimiento académico, particularmente en áreas clave como la lectura, la escritura y las matemáticas. Este análisis se basará tanto en los datos cuantitativos (calificaciones, tareas, pruebas) como en las observaciones cualitativas del comportamiento académico de los estudiantes.

Subcategorías

Mejora en las calificaciones

Desempeño en tareas y actividades académicas

Resolución de problemas y pensamiento crítico

Participación Familiar

Se evaluará el grado de implicación de las familias en el proceso educativo a través de la participación en las actividades lúdicas, la asistencia a reuniones escolares y el apoyo en las tareas académicas.

Subcategorías

Apoyo en las actividades escolares

Asistencia a reuniones y eventos

Colaboración con los docentes

Interacción Social y Trabajo en Equipo

Se observará cómo las estrategias lúdicas afectan las habilidades sociales de los estudiantes, incluyendo la capacidad de trabajar en equipo, colaborar con sus compañeros y resolver conflictos de manera efectiva.

Subcategorías

Trabajo en equipo

Colaboración entre compañeros

Desarrollo de habilidades socioemocionales

Resultados

Percepciones Iniciales de los Estudiantes

Los niños y niñas mostraron entusiasmo ante la idea de implementar el arte en las experiencias de aprendizaje sin embargo se evidenció que algunos niños presentaban dificultades para entender las reglas de las actividades al momento de participar, lo que reflejaba una falta de familiaridad con este tipo de metodologías.

Percepciones de los Docentes

Los docentes expresaron escepticismo inicial sobre la efectividad de las estrategias lúdicas, argumentando que podrían distraer a los estudiantes de los contenidos académicos. No obstante, reconocieron la necesidad de innovar en sus prácticas pedagógicas para captar la atención de los estudiantes. En las entrevistas iniciales, un docente comentó: "Me preocupa que los juegos les diviertan, pero no les ayuden a aprender lo que necesitan".

Participación de las Familias

Las familias mostraron un buen nivel de involucramiento inicial en el proceso educativo. el 70% de los padres asistió a la primera reunión informativa sobre las estrategias lúdicas, y

muchos expresaron que no tenían tiempo para participar debido a sus responsabilidades laborales. Sin embargo, algunos padres mostraron interés en aprender cómo podían apoyar a sus hijos desde casa.

Ejemplo de Dato Concreto

En una actividad inicial de dibujo, donde se les pidió a los estudiantes que representaran cómo se sentían en la escuela, el 70% de los dibujos mostró imágenes de niños solos o con caras tristes, lo que reflejaba una falta de motivación y conexión emocional con el entorno escolar.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se implementaron diversas estrategias lúdicas y pedagógicas, como juegos de roles, actividades grupales con materiales visuales y sesiones de aprendizaje basado en proyectos. Los resultados obtenidos evidenciaron cambios significativos en la participación y motivación de los estudiantes.

Respuesta de los Estudiantes

Los estudiantes mostraron un aumento notable en su participación y entusiasmo durante las actividades lúdicas. Por ejemplo, en una sesión de juegos de roles sobre temas de matemáticas, el 85% de los estudiantes participó activamente, mostrando mayor interés en resolver problemas y colaborar con sus compañeros. Los diarios reflexivos de los estudiantes revelaron frases como: "*Hoy me divertí mucho aprendiendo a sumar con los juegos*" y "*Me gusta trabajar con mis amigos en las actividades*".

Implicación de los Docentes

Los docentes comenzaron a adoptar un rol más facilitador, guiando a los estudiantes en lugar de dictar clases tradicionales. Observaron que los estudiantes estaban más atentos y

retenían mejor la información. Un docente comentó: *"Me sorprendió ver cómo los niños que antes no participaban ahora levantan la mano y quieren responder"*.

Participación de las Familias

Aunque la participación familiar siguió siendo limitada, se observó un incremento en el interés de los padres. El 50% de las familias asistió a talleres sobre cómo apoyar el aprendizaje lúdico en casa, y algunos padres comenzaron a utilizar juegos educativos con sus hijos.

Ejemplo de Dato Concreto

En una actividad grupal de lectura, donde los estudiantes debían representar una historia con títeres, el 90% de los niños mostró mejoras en su comprensión lectora y en su capacidad para expresar ideas de manera creativa.

Identificación de Variaciones

Tras la implementación de las estrategias lúdicas y pedagógicas, se identificaron cambios significativos en la motivación, el rendimiento académico y la participación familiar. Los datos comparativos pre y post-intervención evidenciaron estas variaciones.

Motivación de los Estudiantes

Los cuestionarios post-intervención mostraron que el 75% de los estudiantes se sentía más motivado para asistir a la escuela y participar en las actividades académicas. Además, las observaciones revelaron que los estudiantes mostraban mayor autonomía y confianza en su capacidad para resolver problemas.

Rendimiento Académico

Las calificaciones en áreas como lectura, escritura y matemáticas mejoraron en un 20% en promedio. Por ejemplo, en las pruebas de matemáticas, el porcentaje de estudiantes que alcanzó un nivel satisfactorio aumentó del 50% al 70%.

Participación Familiar

Aunque la participación de las familias siguió siendo un desafío, se observó un incremento del 40% en la asistencia a reuniones escolares y talleres. Además, el 60% de los padres reportó haber implementado actividades lúdicas en casa, lo que contribuyó a reforzar el aprendizaje de los estudiantes.

Ejemplo de Dato Comparativo

En las entrevistas finales, un padre comentó: *"Ahora mi hijo llega contento de la escuela y me pide que juguemos a leer cuentos. Antes no quería ni abrir un libro"*. Este testimonio refleja el impacto positivo de las estrategias lúdicas en la motivación y el rendimiento académico.

Análisis y Discusión

En esta propuesta pedagógica se exploró el impacto de las actividades lúdicas por medio del arte para promover la motivación de los estudiantes de grado primero en la institución educativa La Agustina, los resultados obtenidos colocan en evidencia un cambio significativo en las percepciones de los estudiantes, docentes y familias respecto al aprendizaje a través del arte así, como mejoras en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes, esta reflexión profunda se estructura teniendo en cuenta tres aspectos los cuales son: el acercamiento inicial de la población a las estrategias lúdicas, los efectos observados durante la fase de experimentación y los cambios en la motivación después de la intervención pedagógica, Esta propuesta busca discutir los hallazgos en relación entre la teoría educativa y el aprendizaje a través del arte para evaluar cómo estos resultados contribuyen a la comprensión de estas estrategias en el ámbito educativo.

Inicialmente los estudiantes mostraron un gran entusiasmo por las estrategias lúdicas y algunos enfrentaron dificultades para adaptarse a las nuevas dinámicas de aprendizaje ya que muchos niños mostraron timidez y falta de familiaridad con las reglas de las actividades, lo que contrastaba con las expectativas de un alto nivel de participación desde el principio. Este hallazgo confirma que, aunque la mayoría de los niños estaban intrigados por la idea de aprender a través del arte, la transición de un entorno tradicional de aula a uno lúdico requirió un tiempo de adaptación. Las entrevistas a los docentes y padres también revelaron una mezcla de expectativas y preocupaciones, principalmente por la posible distracción de los contenidos académicos. A pesar de esto, las percepciones de los estudiantes, docentes y familias mostraron un reconocimiento del valor potencial de las estrategias lúdicas en términos de mejorar la motivación.

Durante la fase de experimentación, los resultados revelaron un cambio notable en la motivación de los estudiantes. La implementación del arte y actividades grupales estimuló un mayor interés en los contenidos académicos, especialmente en áreas como la lectura. En este sentido:

El arte se hace presente en la vida de cada persona y se comparte de maneras diversas. Propicia la representación de la experiencia a través de símbolos que pueden ser verbales, corporales, sonoros, plásticos o visuales, entre otros. De esta manera, impulsar la exploración y expresión por medio de diversos lenguajes artísticos para encontrar aquello que no solo hace únicos a los individuos, sino que los conecta con una colectividad, resulta fundamental en la primera infancia, puesto que lleva a establecer numerosas conexiones: con uno mismo, con los demás, con el contexto y con la cultura. De esta manera, el arte, desde el inicio de la vida, permite entrar en contacto con el legado cultural de una sociedad y con el ambiente que rodea a la familia. (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 14).

Desde mi punto de vista los cambios más significativos fueron observados en la forma en que los estudiantes se percibieron a sí mismos como aprendices. El uso de estrategias lúdicas les permitió adquirir una mayor autonomía en su aprendizaje y una mejor disposición para enfrentar desafíos, un ejemplo claro de este cambio es la mejora en la participación de los estudiantes, que pasó de un 60% al 85% en actividades lúdicas por medio del arte. Las entrevistas después de la intervención también indicaron que los estudiantes se sentían más seguros en su capacidad para aprender y más motivados para asistir a la escuela. Los diarios reflexivos de los estudiantes expresaron frases como "Ahora me gusta estudiar porque juego mientras aprendo" o "Aprender es más divertido", lo que refleja un cambio en su visión sobre el aprendizaje.

Los resultados obtenidos en este estudio son coherentes con los hallazgos de investigaciones previas que sugieren que el aprendizaje basado en el arte puede tener un impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Los trabajos presentados por los niños deben ser exhibidos por los docentes y enviados a cada uno de los hogares para que los padres puedan apreciarlos, de esta forma los niños se sentirán motivados a seguir realizando trabajos creativos. Así mismo, se fortalece su habilidad creativa lo que contribuirá al mejoramiento en su autoestima, por ende, se tendrá niños más seguros de sí mismos. (Aguilera y Pascual, 2018. p.26).

Una de las principales limitaciones de este estudio fue el tamaño de la muestra, ya que se trabajó únicamente con un grupo de estudiantes de primer grado en una sola institución educativa, lo que limita la generalización de los resultados. Además el tiempo disponible para la intervención fue limitado, lo que impidió una observación más prolongada de los efectos a largo plazo de las estrategias lúdicas.

Los hallazgos de este estudio tienen importantes implicaciones prácticas para el ámbito educativo. Primero, destacan la importancia de incorporar estrategias lúdicas en el currículo escolar como una forma de aumentar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Las actividades lúdicas no solo favorecen el aprendizaje cognitivo, sino que también mejoran las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes, como el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Además, el estudio sugiere que la participación de las familias es clave para el éxito de estas estrategias, lo que implica que las escuelas deben fomentar un mayor involucramiento de los padres en el proceso educativo. Las políticas escolares podrían enfocarse en promover formaciones para docentes y talleres para padres sobre cómo integrar el juego en el aprendizaje diario.

Finalmente, los resultados de este estudio indican que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo en la motivación, el rendimiento académico y las habilidades sociales de los estudiantes. Aunque se enfrentaron algunas limitaciones, los hallazgos sugieren que el uso del juego en el aula puede ser una herramienta efectiva para mejorar la calidad educativa. A futuro, sería interesante explorar cómo estas estrategias pueden ser adaptadas a otros contextos

educativos y niveles de escolaridad. Además, investigaciones adicionales podrían examinar la implementación de estas metodologías a lo largo de un periodo más largo y con grupos más amplios para verificar la sostenibilidad de los efectos a largo plazo.

Conclusiones y Recomendaciones

Reflexionar sobre la implementación de una propuesta pedagógica orientada a mejorar la motivación, a través del uso del arte como herramienta para inculcar conocimientos en los niños y niñas de grado primero. Al implementar la propuesta pude evidenciar mi crecimiento profesional al permitirme entender como una buena planificación y ejecución permitieron alcanzar los objetivos propuestos.

El proceso de implementación de la propuesta me permitió ajustar las actividades a las necesidades de los niños y niñas, siendo lo más relevante la aceptación por parte de ellos en participar y proponer diversas maneras para que las actividades se desarrollaran de manera pertinente. Desde mi punto de vista como docente en formación, considero que los niños mejoraron su rendimiento académico de manera significativa, ya que los resultados fueron muy positivos al momento de ellos responder a las preguntas con respecto a los temas propuestos.

Además, considero que una parte a trabajar en la propuesta es la participación de los padres de familia en los procesos formativos, ya que esto permite mejorar en ellos la seguridad con respecto a la participación en clase y así mismo, permite que ellos se apropien del conocimiento que se imparte por el docente.

Al integrar la teoría a la práctica el aprendizaje mejora, ya que se trabaja sobre herramientas que tienen un estudio de investigación y una evaluación de la veracidad del impacto en la educación inicial, esto permite el desarrollo exitoso de habilidades y conocimientos relevantes en los niños y niñas.

A modo de recomendación considero que el único aspecto a mejorar en la propuesta es el tiempo de implementación, ya que es muy corto y el impacto puede ser más positivo si dentro de

la propuesta se evalúan de manera más amplia el impacto del arte en la educación inicial para potenciar el conocimiento de manera más significativa

Finalmente, considero que la propuesta se puede ajustar para trabajar aspectos de concentración en los niños, que permitan mejorar habilidades para interpretar de manera abierta la apreciación que cada uno hace de su entorno cuando usa el arte como herramienta para adquirir nuevos conocimientos .

Referencias Bibliográficas

- Acar, Z., & Gündüz, N. (2017). Participation motivation for extracurricular activities: Study on primary school students. *Universal Journal of Educational Research*, 5(11), 2055–2060. <https://www.hrpub.org/download/20171030/UJER27-19510279.pdf>
- Aguilera, P., & Pascual, J. (2018). *Las artes plásticas en el aula de educación infantil: Una propuesta de intervención a través de diferentes técnicas*. [Tesis de pregrado, Universidad Estatal de la Península de Santa Elena de Ecuador]. Archivo Digital. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9535/4/UPSE-TEI-2023-0010.pdf>
- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton. <https://archive.org/details/psychologyofmean0000davi/page/n5/mode/2up>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer. https://books.google.com.co/books?id=M3CpBgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_vpt_read#v=onepage&q&f=false
- Delgado, Y., & Alfonzo, R. (2019). *Competencias Investigativas del Docente Construidas durante la Formación Universitaria*. *Revista Científica*, 4(13), 2542-2987. https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/issue/view/26/scientific-issn-2542-2987-2019-4-13
- Epstein, J. L. (2018). School, family, and community partnerships in teachers' professional work. *Journal of Education for Teaching*, 44(3), 397-406. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02607476.2018.1465669>
- Franco Vega, I. (2016). *Mecanismos y factores asociados a la participación parental en la educación en zonas rurales*. *Revista Peruana de Investigación Educativa*, 8(8), 71–98. <https://revistas.siep.org.pe/index.php/RPIE/article/view/68/135>

- García, L. (2010). Visual materials and group activities in first-grade classrooms. *Educational Psychology Review*, 22(4), 567-582. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-010-9139-2>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010.* Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95.<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas.* Bogotá.https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2014).*El arte en la educación inicial.*https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341813_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf
- Monereo. C. (Coord.) (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela.* Barcelona: Graó.https://www.researchgate.net/profile/Carles-Monereo/publication/270158776_Estrategias_de_ensenanza_y_aprendizaje_Formacion_del_profesorado_y_aplicacion_en_la_escuela/links/6383af3848124c2bc677888d/Estrategias-de-ensenanza-y-aprendizaje-Formacion-del-profesorado-y-aplicacion-en-la-escuela.pdf

- UNESCO. (2021). *Educación rural: lecciones y desafíos hacia el 2021*. <https://www.unesco.org/es/articles/educacion-rural-lecciones-y-desafios-hacia-el-2021>
- UNICEF. (2017). *Participación de los padres y madres, la familia y la comunidad en la educación de la primera infancia*. Recuperado de <https://www.unicef.org/lac/media/7446/file>
- Villacob Navarro, M. del C. (2022). Estrategias lúdicas como medio para la formación de la lectura. *Actividad Física y Ciencias / Physical Activity and Science*, 14(2), 102–119. <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/actividadfisicayciencias/article/view/195/191>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. https://www.google.com.co/books/edition/Mind_in_Society/RxjjUefze_oC?hl=es&gbpv=1&dq=inauthor:%22L.+S.+Vygotsky%22&printsec=frontcover

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

<https://drive.google.com/file/d/1JDZTc-3Z7O0n8fHQ72u8boP5Yfv8ih9/view>