

**Fomentar la motivación y participación en el aprendizaje de niños y niñas de 6 a 9 años del
barrio Belén, en Ocaña, mediante el juego como estrategia pedagógica**

Yeiny Alejandra Pabon Bastos

Asesor

Rosana Mórelo Primero

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 el barrio Belén, en Ocaña (Norte de Santander), trabajando con niños y niñas de 6 a 9 años. El objetivo general fue fomentar la motivación y la participación en el aprendizaje de niños y niñas de 6 a 9 años del barrio Belén, en Ocaña (Norte de Santander), mediante el juego como estrategia pedagógica durante el segundo semestre de 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se movilizó el juego como estrategia pedagógica reconociendo sus efectos en la motivación y participación en el aprendizaje. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el juego, como estrategia pedagógica, cambió la perspectiva del aprendizaje en los niños y niñas de 6 a 9 años del barrio Belén, promoviendo su motivación, su participación activa y desempeño autónomo, transformando el proceso de aprendizaje en una experiencia agradable, significativa y participativa.

Palabras Clave: Juego, motivación, aprendizaje, estrategia pedagógica, practicas educativas.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed reflecting on pedagogical practice and educational research. The study was carried out in the Belén neighborhood, in Ocaña (Norte de Santander), working with children from 6 to 9 years old. The general objective was to promote motivation and participation in learning in children from 6 to 9 years old in the Belén neighborhood, in Ocaña (Norte de Santander), through play as a pedagogical strategy during the second semester of 2025, using a qualitative and experimental approach in which play was mobilized as a pedagogical strategy, recognizing its effects on motivation and participation in learning. From this research exercise, it was concluded that the game, as a pedagogical strategy, changed the perspective of learning in children from 6 to 9 years old in the Belen neighborhood, promoting their motivation, active participation and autonomous performance, transforming the learning process into a pleasant, meaningful and participatory experience.

Keywords: Play, motivation, learning, pedagogical strategy, educational practices.

Tabla de Contenido

Abstract	3
Tabla de Contenido	4
Lista de Apéndices	6
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
Motivación en el Aprendizaje	16
Participación en el Aprendizaje	16
Juego como Estrategia Pedagógica	17
Contextos Educativos Comunitarios	17
Referentes Teóricos	17
Referentes Técnicos	20
Referentes Legales	21
Referentes Éticos	22
Respeto a los Derechos de los Niños y Niñas	22
Consentimiento Informado y Asentimiento	22

Confidencialidad y Protección de Datos.....	23
Beneficencia y no Maleficencia.....	23
Justicia e Inclusión.....	23
Herramientas y Métodos	24
Enfoque y Tipo de Estudio	24
Unidad de Análisis	24
Técnicas para la Recolección de Datos	24
Categorías para el Análisis de Datos	25
Categorías de Análisis	26
Resultados Acercamiento de la Población a la Variable	27
Experimentación	28
Análisis y Discusión	31
Conclusiones y Recomendaciones	35
Referencias Bibliográficas	38
Apéndices	42

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	42
--	----

Introducción

En los últimos años, los modelos educativos han puesto en evidencia limitaciones para dar respuestas efectivas a las necesidades de los niños y niñas en contextos en condiciones sociales desfavorables. Pese a los discursos de igualdad de oportunidades en contextos educativos, los métodos de enseñanza en muchos contextos siguen anclados a enfoques tradicionales que privilegian la monotonía y la falta de dinamismo por encima de las metodologías activas con enfoque lúdico e innovador. Este desajuste pedagógico entre la enseñanza y las experiencias reales es particularmente preocupante en contextos como el barrio Belén, en el municipio de Ocaña (Norte de Santander), donde aspectos estructurales como la pobreza, carencia de herramientas didácticas y la escasa formación pedagógica en metodologías innovadoras reproducen prácticas de exclusión educativa. En este marco, el juego de manera tradicional reservado para la recreación surge como un recurso poderoso para transformar la experiencia de aprendizaje, no como un apoyo, sino como un factor de cambio del proceso de enseñanza.

La problemática que motivo esta investigación se centró en la escasa motivación y participación de los niños y niñas de 6 a 9 años frente a los procesos de enseñanza y aprendizaje, situación que no puede interpretarse de manera aislada, sino como el reflejo de un modelo educativo desconectado de los intereses, emociones y contexto de los estudiantes. Los datos recogidos en fases diagnósticas manifestaron valoraciones desfavorables sobre el aprendizaje.

Diversos estudios e investigaciones han abordado ampliamente esta problemática Vygotsky

(1978); Bruner (1983); Deci & Ryan (2000) que señala el impacto limitante que puede generar las metodologías rígidas en el desarrollo infantil. Pelliza (2024) y Farías Vega et al.

(2024)

igualmente destacan como la ausencia de actividades lúdicas y centrada en el estudiante fortalecen el inicio del proceso educativo, profundizando las desigualdades en el aprendizaje y en su participación. Ante esta problemática, esta investigación propone una desconexión con las practicas tradicionales, optando por el juego como un recurso para revalora el aprendizaje desde la motivación, independencia y cooperación.

A partir de estas premisas, esta investigación propuso como objetivo general fomentar la motivación y participación en el aprendizaje de niños y niñas del barrio Belén mediante el juego como estrategia pedagógica. Par ello, se utilizó un enfoque cualitativo con un diseño de investigación acción, que facilito no solo identificar la problemática de manera detallada, sino también responder con acciones pedagógicas contextualizadas y basadas en la reflexión. Durante este desarrollo, se utilizaron variadas técnicas de recolección de datos, como fue la observación directa, diarios de campo, diseños gráficos, entrevistas y cuestionarios, herramientas que concedieron un rol central a los niños y niñas, otorgándoles voz y lugar como actores claves en el proceso educativo. Este enfoque permitió romper con la estructura rígida del saber convencional y comprender como los niños y niñas reinterpretan su relación con los procesos de enseñanza y aprendizaje cuando se les ofrece un contexto más empático, flexible y en sintonía con si realidad.

Uno de los logros más significativos en esta investigación fue la variación en el comportamiento de los niños y niñas hacia el aprendizaje; lo que anteriormente era visto como una tarea sin significado se convirtió en una actividad placentera, de descubrimiento y colaboración. El juego, más allá de su apariencia lúdica, se convirtió en una estrategia pedagógica poderosa que potencio el aprendizaje, la creatividad y la participación de los niños y niñas y su percepción de la escuela como un espacio de crecimiento y expresión. A través de este informe

se invita al lector a explorar de manera crítica y reflexiva como las estrategias lúdicas no solo influyen en el rendimiento académico, sino que también desafían los modelos convencionales de enseñanza, fomentando una educación con sentido y para todos.

Caracterización

El presente estudio se desarrolla en el barrio Belén, ubicado en el municipio de Ocaña, Norte de Santander; este sector se caracteriza por ser una comunidad de estrato socioeconómico medio-bajo, conformada por una población diversa en cuanto a origen y condiciones de vida. A pesar de su dinamismo, la infraestructura educativa en la zona es limitada, lo que dificulta el acceso a recursos pedagógicos adecuados para el aprendizaje de los niños y niñas; ante esta realidad, se hace necesario implementar estrategias inclusivas que permitan atender la diversidad en las aulas y garantizar una participación equitativa de todos los estudiantes.

En este contexto, la población objetivo del estudio está conformada por niños y niñas de entre 6 y 9 años que asisten a instituciones educativas locales, se trata de un grupo heterogéneo en términos de habilidades cognitivas, condiciones socioeconómicas y experiencias previas de aprendizaje; dentro de este grupo, algunos estudiantes presentan necesidades educativas especiales, mientras que otros provienen de familias en situación de vulnerabilidad. Estas particularidades evidencian la urgencia de diseñar estrategias pedagógicas innovadoras que no solo facilitan el aprendizaje significativo, sino que también promueven la inclusión y el desarrollo integral de todos los niños y niñas.

A partir de este panorama, el contexto del barrio Belén plantea la necesidad de implementar estrategias de enseñanza que favorezcan la equidad educativa y la inclusión: entre las principales demandas de aprendizaje se destacan el desarrollo de habilidades socioemocionales, el fortalecimiento del trabajo colaborativo y la adquisición de competencias básicas en lectoescritura y matemáticas. Además, la diversidad del grupo requiere metodologías que fomenten la participación activa de todos los estudiantes, incentivando la convivencia y el respeto por las diferencias. En este sentido, el uso de estrategias lúdicas se perfila como una

alternativa efectiva para enriquecer la experiencia educativa, permitiendo a los niños y niñas aprender de manera dinámica y significativa. Según UNESCO (2017) la educación inclusiva debe garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus características personales o contextuales, tengan acceso a oportunidades de aprendizaje equitativas y de calidad, promoviendo su participación activa en el proceso educativo.

Sin embargo, diversos factores externos influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del barrio Belén; las condiciones socioeconómicas de sus familias pueden restringir el acceso a materiales educativos y limitar las oportunidades de aprendizaje fuera del aula.

Asimismo, la ausencia de espacios adecuados para la recreación y el esparcimiento impacta negativamente en su desarrollo integral. A nivel escolar, la falta de estrategias inclusivas dificulta la atención a la diversidad, lo que puede generar desigualdades en el acceso al conocimiento.

En este sentido, como señala Vygotsky (1978) el aprendizaje se da en un contexto social y depende de la interacción con los demás, por lo que es fundamental garantizar ambientes de enseñanza que favorezcan la participación equitativa. Frente a estos desafíos, el juego emerge como una herramienta pedagógica clave, capaz de fortalecer la participación, la motivación y el aprendizaje significativo. Su implementación contribuirá a crear un ambiente educativo más equitativo y enriquecedor, brindando a los niños y niñas mayores oportunidades para desarrollar sus habilidades y potenciar su proceso de aprendizaje.

Planteamiento del Problema

En el barrio Belén, ubicado en Ocaña, Norte de Santander, los niños y niñas de 6 a 9 años enfrentan dificultades en su proceso de aprendizaje debido a factores socioeconómicos y educativos. Aunque muestran interés por aprender, las metodologías tradicionales no siempre logran captar su atención ni garantizar un aprendizaje significativo. La escasez de recursos pedagógicos adecuados, la falta de estrategias innovadoras y la ausencia de espacios de recreación afectan su motivación y participación activa en el aprendizaje.

Desde una perspectiva sociocultural, Vygotsky (1978) sostiene que el aprendizaje es un proceso mediado socialmente, en el que la interacción con otros desempeña un papel clave en el desarrollo cognitivo. Sin embargo, en este contexto, los enfoques educativos no siempre promueven la equidad en la participación, lo que genera dificultades en el acceso al conocimiento y limita el desarrollo integral de los niños.

El juego, al ser una herramienta lúdica y motivadora, favorece el aprendizaje activo y el desarrollo socioemocional (Bruner, 1984). Investigaciones previas han demostrado que su incorporación en el ámbito educativo mejora la motivación, la creatividad y la resolución de problemas (Garaigordobil C Martínez, 2014). A partir de esto, se plantea que el uso de estrategias

lúdicas en espacios educativos comunitarios puede potenciar la atención, la concentración y la disposición de los niños hacia el aprendizaje. Para la implementación de esta estrategia, se requieren recursos materiales como juegos didácticos, materiales reciclables para actividades creativas y espacios adecuados para el desarrollo de dinámicas grupales. Asimismo, es fundamental la orientación de los docentes y facilitadores en las metodologías lúdicas para favorecer la participación activa de todos los niños.

Este estudio busca reducir la brecha entre las metodologías tradicionales y la necesidad de enfoques innovadores en la enseñanza infantil. Promover el juego como estrategia pedagógica no solo enriquecerá la experiencia de aprendizaje, sino que también contribuirá al desarrollo integral de los niños, fortaleciendo sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar la motivación y participación en el aprendizaje de niños y niñas de 6 a 9 años del barrio Belén, en Ocaña (Norte de Santander), mediante el juego como estrategia pedagógica en el segundo semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar la motivación y participación en el aprendizaje de niños y niñas de 6 a 9 años del barrio Belén, en Ocaña (Norte de Santander), mediante el juego como estrategia pedagógica durante el segundo semestre de 2025.

Objetivos Específicos

Analizar la relación entre el juego y la motivación en el aprendizaje de los niños y niñas de 6 a 9 años del barrio Belén.

Implementar estrategias de juego en contextos educativos comunitarios para potenciar la disposición hacia el aprendizaje.

Evaluar los cambios en la motivación y participación de los niños y niñas tras la aplicación del juego como estrategia pedagógica.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Este marco conceptual define los conceptos clave que sustentan esta propuesta de investigación pedagógica sobre la promoción de la motivación y la participación en el aprendizaje de niños y niñas de 6 a 9 años del barrio Belén, en Ocaña (Norte de Santander), a través del juego como estrategia pedagógica durante el segundo semestre del 2025.

Motivación en el Aprendizaje

La motivación es un proceso psicológico que impulsa a los estudiantes a comprometerse con su aprendizaje. Deci C Ryan (2000) distinguen entre motivación intrínseca, aquella que surge del interés y la satisfacción personal, y motivación extrínseca, que depende de factores externos como recompensas o reconocimiento. En contextos educativos, una motivación elevada se asocia con un mayor rendimiento y persistencia en las tareas escolares; en esta propuesta de investigación, se explora cómo el juego contribuye a fortalecer la motivación en los niños y niñas, promoviendo un aprendizaje más dinámico y significativo.

Participación en el Aprendizaje

La participación en el aprendizaje implica la interacción activa del estudiante con los contenidos, los docentes y sus compañeros. Vygotsky (1978) resalta el papel del entorno social en el desarrollo cognitivo, señalando que la participación en actividades colaborativas facilita la construcción del conocimiento. Un aprendizaje participativo no solo mejora la comprensión de los temas, sino que también fortalece habilidades sociales y emocionales; en este estudio, se analiza cómo el juego puede incentivar la participación de los niños y niñas en su proceso educativo.

Juego como Estrategia Pedagógica

En el ámbito educativo, el juego se utiliza como estrategia pedagógica para hacer más atractivos los contenidos, estimular la curiosidad y mejorar la motivación de los estudiantes. El juego es una actividad fundamental en el desarrollo infantil, que fomenta la exploración, la creatividad y la adquisición de conocimientos de manera lúdica (Bruner, 1986). Vygotsky (1978) plantea que el juego es una herramienta esencial para el aprendizaje, ya que permite la interiorización de conceptos y el desarrollo de habilidades sociales. En esta propuesta pedagógica, se investiga el impacto del juego en la motivación y la participación de los niños y niñas de 6 a 9 años en contextos educativos comunitarios.

Contextos Educativos Comunitarios

Los contextos educativos comunitarios son espacios de aprendizaje que trascienden el aula tradicional, integrando a la familia y a la comunidad en el proceso educativo. En estos escenarios, el aprendizaje se desarrolla a partir de dinámicas sociales y culturales propias de la comunidad, lo que facilita la conexión entre los conocimientos escolares y la realidad cotidiana de los niños y niñas. En esta investigación, se implementarán estrategias lúdicas en el barrio Belén como parte de un enfoque educativo comunitario para fortalecer la motivación y la participación en el aprendizaje.

Referentes Teóricos

El juego ha sido ampliamente reconocido como una estrategia esencial en la educación infantil, tanto por su capacidad para estimular la motivación intrínseca como por su impacto en el aprendizaje significativo. Vygotsky (1978) sostiene que el juego es la actividad central en el desarrollo infantil, ya que permite la apropiación de herramientas culturales y la internalización de conocimientos a través de la interacción social. En este sentido, el juego no es solo una forma

de entretenimiento, sino un medio esencial para la construcción del conocimiento y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales.

Desde la perspectiva de la Teoría de la Autodeterminación, Deci C Ryan (2000) argumentan que la motivación en los niños se potencia cuando sienten autonomía, competencia y vinculación con su entorno. El juego, al permitir la exploración libre y ofrecer desafíos ajustados a sus capacidades, se convierte en un recurso fundamental para fortalecer la motivación en el aprendizaje. Esto es crucial en contextos donde los niños presentan dificultades para involucrarse en actividades, ya que el juego puede servir como un puente entre el interés y la adquisición de habilidades académicas.

La UNESCO (2021) destaca que el derecho al juego en la infancia no solo tiene un valor recreativo, sino que es un elemento clave en la educación de calidad. Según este organismo, integrar estrategias lúdicas en el aula favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, generando un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. Esta visión coincide con la necesidad de transformar las prácticas educativas tradicionales, incorporando metodologías que fomenten la motivación y el disfrute del aprendizaje.

Por otro lado, Bruner (1983) enfatiza la importancia del aprendizaje por descubrimiento, señalando que los niños adquieren conocimientos de manera más efectiva cuando exploran, experimentan y construyen su propio aprendizaje. En este marco, el juego representa un espacio donde los niños pueden interactuar con su entorno de manera activa, fortaleciendo sus habilidades de resolución de problemas y su disposición hacia el aprendizaje.

Hernández Jara, Andaluz Zúñiga C Camacho Abril (2023) sostienen que los modelos educativos que incluyen el juego en su diseño curricular generan ambientes de aprendizaje más estimulantes y atractivos para los estudiantes. Según estos autores, la

implementación de estrategias lúdicas no solo mejora la motivación, sino que también facilita la comprensión de conceptos complejos y la retención de conocimientos. En este sentido, la presente investigación busca evidenciar cómo el uso del juego en la enseñanza de la lectoescritura puede fortalecer el interés y la participación de los niños en el proceso de aprendizaje.

Asimismo, Sichi Ojanama et al. (2024) señalan que la creatividad es un factor clave en la motivación escolar y que el juego es una herramienta que potencia el pensamiento divergente y la autonomía en los niños. De acuerdo con su estudio, cuando los niños participan en actividades lúdicas dentro del aula, muestran mayor disposición para resolver problemas y explorar nuevas formas de aprendizaje. Este hallazgo es relevante para la presente investigación, ya que refuerza la idea de que el juego no solo motiva, sino que también desarrolla competencias esenciales para la educación inicial.

Pelliza (2024) argumenta que el juego transforma el aula en un espacio dinámico de aprendizaje, promoviendo una actitud positiva hacia la adquisición de conocimientos. Según este autor, los niños que aprenden a través del juego no solo muestran mayor entusiasmo, sino que también desarrollan habilidades como la colaboración y la resolución de conflictos. En este contexto, la propuesta de investigación busca aprovechar estas ventajas del juego para mejorar la motivación en la lectoescritura, partiendo de los intereses y necesidades de los niños.

Por su parte, Farías Vega, Bermúdez C Rodríguez Revelo (2024) evidencian que los métodos tradicionales de enseñanza pueden generar desinterés en los estudiantes, mientras que las estrategias didácticas basadas en el juego logran captar su atención y fortalecer su compromiso con el aprendizaje. Según estos investigadores, el juego no solo mejora la motivación, sino que también tiene un impacto positivo en el aprendizaje y en el desarrollo de

habilidades comunicativas.

Finalmente, Merellano-Navarro et al. (2025) destacan el papel del docente en la implementación de estrategias lúdicas en el aula. Su estudio revela que los maestros que utilizan el juego como recurso didáctico observan una mayor participación y disposición en los niños para aprender. Este planteamiento resalta la importancia de la formación docente en metodologías lúdicas, lo que se alinea con el propósito de la presente investigación de diseñar una propuesta pedagógica basada en el juego para fortalecer la motivación por el aprendizaje.

La presente investigación se fundamenta en estos aportes teóricos para diseñar una intervención pedagógica que utilice el juego como herramienta para mejorar la motivación en la enseñanza contribuyendo a transformar la manera en que los niños aprenden y se relacionan con el conocimiento.

Referentes Técnicos

Los referentes técnicos de esta investigación están basados en documentos y directrices emitidos por organismos nacionales e internacionales que regulan y orientan la educación y el uso del juego como estrategia pedagógica.

En el contexto colombiano, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) establece en su documento Juego y educación inicial (2014) que el juego es un derecho fundamental de los niños y niñas y una herramienta clave para su desarrollo integral; esta guía resalta la importancia de implementar estrategias lúdicas en entornos educativos para fomentar la motivación y la participación en el aprendizaje.

A nivel internacional, la UNESCO (2019) en su Marco de acción para la educación en la primera infancia, enfatiza la necesidad de garantizar metodologías activas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, señalando el juego como un medio esencial para el desarrollo de

habilidades cognitivas y sociales. Asimismo, UNICEF (2021), en su informe Aprendizaje a través del juego destaca que las experiencias lúdicas mejoran la disposición al aprendizaje y fortalecen la participación infantil en contextos educativos diversos.

Por otro lado, la secretaría de educación de Norte de Santander ha promovido lineamientos pedagógicos para la educación comunitaria, enfatizando la necesidad de estrategias innovadoras que integren a la familia y la comunidad en el proceso formativo. El Plan de Desarrollo para Norte de Santander 2016-2019 establece la importancia del acceso equitativo a la educación y la implementación de metodologías participativas en entornos vulnerables, aspectos que se relacionan directamente con la presente investigación.

En este sentido, esta investigación se enmarca en las directrices establecidas para promover metodologías innovadoras que potencien la motivación y la participación de niños y niñas en el aprendizaje.

Referentes Legales

La presente investigación, enfocada en promover la motivación y la participación en el aprendizaje de niños y niñas de 6 a 9 años del barrio Belén en Ocaña a través del juego como estrategia pedagógica, se sustenta en diversas normativas colombianas que garantizan el derecho a una educación integral, participativa e innovadora.

En primer lugar, la Ley 1098 de 2006 (Código de Infancia y Adolescencia) establece que la educación debe garantizar el desarrollo integral de los niños y niñas, fomentando metodologías que promuevan su participación activa. En esta línea, la Ley 1804 de 2016 (Ley de Cero a Siempre) reconoce el juego como un derecho fundamental y un medio esencial para el desarrollo infantil, lo que respalda su uso como estrategia pedagógica en contextos educativos.

Por otro lado, la Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación), señala que la enseñanza

debe responder a las características e intereses de los estudiantes, promoviendo metodologías lúdicas que favorezcan la motivación y el aprendizaje significativo. Asimismo, el Decreto 1860 de 1994 enfatiza la importancia de metodologías activas y participativas, lo que refuerza el valor del juego como herramienta educativa.

Referentes Éticos

Esta propuesta de investigación se desarrollará bajo principios éticos fundamentales que garanticen el respeto, la protección y el bienestar de los participantes, en conformidad con las normativas nacionales e internacionales.

Respeto a los Derechos de los Niños y Niñas

El estudio se enmarca en la Convención sobre los Derechos del Niño (ONU, 1989) que reconoce el derecho de los niños a recibir una educación de calidad y a participar en experiencias que favorezcan su desarrollo. Además, sigue los lineamientos de la Ley 1098 de 2006 - Código de Infancia y Adolescencia de Colombia, que establece la protección integral de los niños y su derecho a una participación segura en actividades educativas y de investigación.

Consentimiento Informado y Asentimiento

Dado que la investigación involucra a menores de edad, se solicitará el consentimiento informado de los padres o acudientes antes de la participación de los niños y niñas; este documento incluirá los objetivos, la metodología, los beneficios esperados y cualquier posible riesgo del estudio, garantizando que la decisión sea voluntaria e informada.

Adicionalmente, se respetará el derecho al asentimiento de los niños y niñas, es decir, su aprobación voluntaria para participar, asegurando que comprendan la naturaleza de la investigación y puedan retirarse si así lo desean.

Confidencialidad y Protección de Datos

El manejo de la información se regirá por la Ley 1581 de 2012 y el Decreto 1377 de 2013 que regulan la protección de datos personales en Colombia. Se garantizará el anonimato de los participantes y la seguridad de los registros obtenidos, asegurando que la información sea utilizada únicamente con fines académicos y de análisis dentro del marco de la propuesta de investigación.

Beneficencia y no Maleficencia

La investigación sigue el principio de beneficencia, promoviendo el bienestar de los niños y niñas mediante estrategias lúdicas que favorezcan su motivación y participación en el aprendizaje. Asimismo, se aplicará el principio de no maleficencia, evitando cualquier tipo de impacto negativo en su desarrollo emocional, social o cognitivo.

Las actividades estarán diseñadas para ser seguras y respetuosas, evitando cualquier forma presión sobre los participantes.

Justicia e Inclusión

La propuesta pedagógica se adaptará a las necesidades individuales de cada niño o niña, fomentando un entorno inclusivo y accesible para todos.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Esta investigación se basa en un enfoque cualitativo con un diseño de investigación acción, porque busca comprender el fenómeno en su contexto natural y a partir de esta intervención generar cambios. Este enfoque cualitativo resulta ser pertinente para esta investigación, porque está centrado en la comprensión de las experiencias y la forma en la cual los niños y las niñas construyen significados a través del juego. Hernández, Fernández C Baptista (2014) proponen que la investigación cualitativa es útil para el estudio de procesos educativos en donde existen subjetividad y complejidad sociocultural.

En otras palabras, el diseño de la investigación acción es adecuado para esta investigación porque no solo permite observar la realidad del contexto, sino que también la transforma. Así mismo, permite a los docentes la oportunidad de reflexionar sobre su práctica pedagógica, identificar problemas, aplicar soluciones y evaluar el impacto de dichas acciones de manera cíclica (Kemmis & McTaggart, 1988). Por otro lado, la naturaleza participativa de este tipo de estudio garantiza que los instrumentos de enseñanza se ajusten a las necesidades de los niños, favoreciendo así su motivación y su participación en el proceso de aprendizaje.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de este estudio son los niños y niñas de 6 a 9 años del barrio Belén, así como las dinámicas educativas y familiares que influyen en su proceso de aprendizaje.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para la recolección de datos, se emplearán diversas técnicas enfocadas exclusivamente en la participación de los niños y niñas de 6 a 9 años del barrio Belén, en Ocaña (Norte de Santander), con el propósito de analizar su experiencia y evolución en el aprendizaje a través del

juego. En la primera fase, destinada al análisis, se aplicará la observación directa durante las actividades lúdicas, permitiendo identificar sus niveles de interés, interacción y participación. Además, se llevarán a cabo sesiones de dibujo, donde los niños podrán expresar sus percepciones y emociones en relación con las dinámicas de juego, facilitando así una comprensión más profunda de su experiencia.

En la segunda fase, orientada a la implementación de la estrategia, se movilizarán sesiones de juego estructuradas en las que se registrará el desarrollo de cada actividad mediante fotos y videos, audios, con el fin de analizar la forma en que los niños se involucran en la dinámica y cómo esta influye en su motivación. También se fomentará la producción de diarios gráficos, donde los niños podrán plasmar sus ideas y vivencias a través de dibujos y breves descripciones, lo que permitirá captar su perspectiva de manera espontánea y significativa.

Finalmente, en la tercera fase, enfocada en la evaluación del impacto de la estrategia, se aplicarán cuestionarios post experiencia adaptados a su nivel de comprensión, a fin de indagar sobre su percepción del aprendizaje mediante el juego. Asimismo, se realizarán entrevistas lúdicas en las que, a través de preguntas abiertas y dinámicas interactivas, se explorarán sus valoraciones sobre los cambios en su interés y disfrute de las actividades. Estas técnicas permitirán obtener información directa y significativa sobre el proceso de aprendizaje infantil, asegurando un análisis detallado de los efectos del juego en su desarrollo.

Categorías para el Análisis de Datos

La categorización de los datos recolectados analizará la relación entre el juego y la motivación en los niños y niñas de 6 a 9 años del barrio Belén. Estas categorías se fundamentan en la entidad ontológica, la motivación por aprender, y en la variable juego, lo que permite comprender cómo la participación en juegos y actividades lúdicas influye en la disposición de

los niños para aprender.

Para garantizar un análisis adecuado, se empleará un enfoque de codificación cualitativa, mediante el cual la información se almacenará en categorías que permitirán reconocer patrones e identificar tendencias a partir de los datos recolectados. Por otro lado, se utilizará la codificación abierta y se aplicará el análisis de contenidos para derivar categorías emergentes y explicar significados encontrados en las respuestas y observaciones.

Categorías de Análisis

Primera categoría (Niveles de motivación antes de la experiencia lúdica).

Esta primera categoría posibilitará identificar el estado inicial de la población en estudio con relación a su interés, disposición y actitud frente a la motivación y al aprendizaje.

Se observarán indicadores como:

Nivel de atención en actividades posteriores al juego. Expresión de entusiasmo o desinterés.

Participación activa en tareas académicas antes del uso del juego. Segunda categoría (Interacción y compromiso en la dinámica lúdica)

Esta segunda categoría se centrará en la observación de la participación activa de la población en estudio en las actividades de juego y su implicación en ellas.

Se evaluarán los siguientes aspectos:

Persistencia en el abordaje de los desafíos dentro del juego. Trabajo colaborativo.

Expresión de emociones y actitudes durante la aplicación de las experiencias lúdicas.

Tercera categoría (Cambios en la motivación después de la experiencia lúdica)

Esta tercera categoría permitirá la evaluación de las transformaciones del objeto de estudio en cuanto a su interés y su actitud tras la implementación de las estrategias mediadas por el juego.

Se analizará así:

El juego promovió mayor autonomía en el aprendizaje.

El juego aumentó el interés por participar en nuevas actividades.

El juego modificó el concepto del aprendizaje, haciéndolo más dinámico y atractivo.

Los datos recogidos serán procesados a través del análisis temático, lo que permitirá la identificación o reconocimiento de patrones recurrentes en las respuestas del objeto de estudio y sus interacciones y así facilitar su interpretación.

Resultados Acercamiento de la Población a la Variable

En la fase inicial del estudio, se pudo observar que los niños y niñas de 6 a 9 años del barrio Belén, en Ocaña (Norte de Santander), presentaban variados niveles de motivación hacia el aprendizaje. Durante las diferentes sesiones de observación, se pudo identificar que gran parte de la población en estudio se involucran en el aprendizaje de manera pasiva, estableciendo límites al momento de recibir instrucciones y mostrando desinterés y aburrimiento por los contenidos, en casos más extremos algunos niños abandonan la tarea antes de terminarla.

Los métodos de investigación como la observación directa, la entrevista y las técnicas amigables (dibujos) aplicadas en los niños y niñas mostraron una concepción de la escuela como lugar rígido y aburrido. Se pudieron apreciar expresiones como: estudiar es aburrido. siempre lo mismo fichas y fichas, dictado, sumas y restas, me da pereza escribir tanto lo que evidencio que las actividades previas no generaban conexión con el contexto cotidiano ni con sus intereses personales.

En cuanto a las dinámicas grupales, la mayoría de los niños mostraron desesteres por el trabajo colaborativo y mayor preferencia por el trabajo individual; esto demuestra la falta de experiencias previas que fomenten la colaboración o la seguridad para interactuar.

Experimentación

Después la implementación de las estrategias lúdicas mediadas por el juego, se pudo evidenciar cambios en la actitud y en la participación de los niños y niñas en la adquisición de aprendizaje (Se evidenció persistencia ante los desafíos, ya que muchos niños se esforzaban continuamente para completar la tarea antes de solicitar ayuda).

Desde el inicio la aplicación del juego incremento en los niños y niñas su motivación, su nivel de atención y compromiso por involucrarse en las dinámicas propuestas y en el aprendizaje de manera activa. También se evidencio un mayor sentido de colaboración ya que la mayoría de los niños y niñas se involucraron con sus compañeros para resolver desafíos y compartir estrategias.

Por otro lado, las expresiones de satisfacción en los niños y niñas durante el juego fueron un indicativo clave del impacto de la estrategia, las cuales se evidenciaron en sonrisas, gestos de emoción y verbalizaciones como quiero seguir jugando o que divertido es aprender sin escribir en el cuaderno o trabajar fichas. Asi mismo, este cambio se reflejó en los diarios gráficos (dibujos), donde se pudieron hacer comparaciones de su percepción inicial sobre el aprendizaje (dibujos de niños con expresiones neutras y aburridas) y su percepción post experiencia (dibujos coloridos, niños alegres con escenas de juegos) esto solo significa que en sus descripciones los niños destacan que el juego hace sus actividades escolares más interesantes y divertidas, lo que conlleva a un desarrollar un aprendizaje significativo

Por último, los datos recogidos a través de fotos, audios y videos confirmaron esta tendencia, ya que la mayoría de los niños y niñas expresaron que era más divertido aprender jugando ya que se adquirirían conocimientos sin sentir presión. Además, indicaron que, a través del juego el trabajo en equipo es más ameno y divertido.

Identificación de Variaciones

Para este momento, se evidenciaron muchos cambios significativos en la motivación y en la disposición de los niños y niñas ante el aprendizaje. También se observaron que los niños y niñas mostraron mayor autonomía en la realización de las tareas y que trataban de resolverlas por sí mismos antes de buscar ayuda.

Una de las variaciones que se dieron durante este momento fue el notable aumento del interés de los niños y niñas por participar en las diferentes actividades. El registro de observaciones posteriores a la intervención demostró que los niños y niñas se involucran más en las tareas escolares y en el trabajo colaborativo cuando las intervenciones son mediadas por el juego.

Los métodos de análisis como la entrevista y el cuestionario post experiencias reflejaron que los niños y niñas ahora perciben el aprendizaje como una experiencia más dinámica y atractiva. Mientras que al inicio de esta investigación la percepciones sobre el aprendizaje eran desalentadoras y predominaban expresiones como: estudiar es aburrido, siempre lo mismo fichas y fichas, dictado, sumas y restas, me da pereza escribir tanto y los niños y niñas se frustraban rápidamente ante cualquier desafío, Después de la intervención se registraron comentarios más alentadores como: quiero seguir jugando para aprender más o que divertido es aprender sin escribir en el cuaderno o trabajar fichas y se observó que los niños y niñas ahora intentan resolver los desafíos por sí mismo o piden ayuda de manera más estratégica.

Finalmente, se puede concluir que el juego fomentó una actitud más positiva hacia la adquisición del aprendizaje en los niños y niñas de 6 a 9 años del barrio Belén, en Ocaña (Norte de Santander). Lo que evidencia que esta intervención aportó cambios significativos en la percepción del aprendizaje, demostrado que el juego no solo es una herramienta que genera

motivación, sino que también transforma la percepción de las actividades escolares transformándolas en experiencias atractivas y enriquecedoras.

Análisis y Discusión

Los logros alcanzados resultados obtenidos evidencian un proceso de mejora notable en el interés de los niños y niñas hacia el aprendizaje después de la implementación del juego como plan de intervención educativa. Estos resultados abordan de manera precisa los objetivos específicos de la investigación y por ende el objetivo: fomentar la motivación y la participación de los niños y niñas en los procesos educativos comunitarios. El diagnóstico que se presenta posteriormente asume un enfoque crítico que busca no solo mostrar las transformaciones percibidas, sino también interpretarlas bajo la perspectiva del componente ontológico de los niños y niñas participantes, en otras palabras, su relación con el saber, sus emociones frente al proceso de aprendizaje y su interacción interpersonal. Interpretar estos resulta esencial para reconocer el impacto real de la variable intervenida (el juego) en contextos educativos marginados.

Previamente a la intervención, la interacción de los niños y niñas con el aprendizaje era notoriamente negativa, marcada por su apatía y desinterés por las tareas escolares y con concepciones estructuradas sobre el aula como un lugar aburrido y poco interesante. Estas perspectivas iniciales muestran una desconexión entre la enseñanza tradicional y las necesidades reales de esta población en estudio, lo que se interpreta en una escasa participación y motivación por el aprendizaje. Los resultados confirmaron la hipótesis inicial: ausencia de metodologías lúdicas e innovadoras que limitan la motivación por el aprendizaje. Este panorama no solo confirma el diagnóstico del problema, sino que expone la urgencia de replantear el diseño de las prácticas educativas en ambientes comunitarios.

La intervención a través de la estrategia el juego fomento cambio significativo en la manera en que los niños y niñas se relacionaron con el aprendizaje. La mejora en la

motivación, la firmeza frente a los desafíos y el trabajo colaborativo entre pares no fueron respuestas sueltas, sino demostraciones claras de una apropiación del proceso educativo. Esta transformación se fundamenta en los planteamientos de Vygotsky (1978) quien, sostenida el papel del juego como facilitador cultural del desarrollo, en la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2000) que enfatiza la importancia de la autonomía y la competencia como factores

motivadores. Es así como el juego no respondió solo como un método de enseñanza, sino como una dimensión ontológica que reconfiguro el rol de los niños y niñas en el proceso de aprendizaje.

Las variaciones observadas después de la intervención no se limitaron solo a la mejora en la disposición frente a deberes académicos; involucraron también un cambio en la manera en que los niños y niñas se relacionan con el conocimiento, su papel como estudiante y su habilidad para incidir en su entorno. Las representaciones gráficas y verbales sistematizadas en los diarios de campo y las entrevistas indicaron un desplazamiento desde un modelo de enseñanza tradicional, hacia un modelo de enseñanza innovadora y participativa. Este paso evidencia que las prácticas lúdicas generaron una ruptura con los modelos convencionales de aprendizajes, permitiendo que los niños y niñas reconceptualizara la escuela como un espacio de descubrimiento, interacción y disfrute con los demás. El juego no solo fue un canal de comunicación, sino un agente facilitador de cambios en la construcción de sí mismo en relación con el aprendizaje.

Estos resultados hablan con diversas teorías abordadas, como las de Pelliza (2024) y Hernández Jara et al. (2023) quienes reconocen la importancia del juego en el mejoramiento del ambiente escolar y la motivación por el aprendizaje. No obstante, el presente estudio (investigación) va más allá de sustentar como, en contextos marginales el juego tiene un

efecto positivo que trasciende lo pedagógico, repercutiendo también en lo socioemocional. En contraste con otros estudios desarrollados en entornos escolares más estructurados, esta investigación permitió evaluar el impacto de juego en contextos comunitarios vulnerables donde se requieren de estrategias más sensibles y adaptativas.

Sin embargo, es imprescindible reconocer ciertas barreras que pudieron incidir en los resultados; el tamaño de la muestra, el tiempo limitado de la intervención y los desafíos logísticos relacionados con el espacio y los materiales afectaron en cierto modo el desarrollo de algunas actividades. Estas limitaciones no quitan valor al impacto observado, pero sí sugiere tomar precauciones procedimentales en futuras investigaciones; una planeación con mayor alcance temporal y una conexión más consistente con actores comunitarios facilitaría ampliar el nivel de análisis y validar los efectos del enfoque en variados contextos.

Desde un enfoque aplicado, los resultados de esta intervención ofrecen valiosos recursos para el rediseño de métodos de enseñanza en territorios similares, los resultados observados proponen que el juego no debe solo entenderse como un complemento del currículo, sino como un elemento central del proceso educativo, especialmente en escenarios vulnerables. IE, docentes y directivos docentes podrían implementar los resultados para replantear políticas de aula que favorezcan el bienestar emocional, la interacción directa y el aprendizaje significativo desde los intereses y realidades de cada uno de los niños y niñas. El uso intencionado de dinámicas lúdicas para el aprendizaje no solo impulsa los resultados académicos, sino desarrolla ambientes de aprendizajes más empáticos e inclusivos.

En conclusión, el análisis de los resultados permitió sintetizar que la estrategia del juego es una herramienta pedagógica altamente efectiva para potenciar la motivación y la participación de los niños y niñas en ámbitos educativos comunitarios. Más allá de su beneficio

didáctico, esta estrategia permite reafirmar la relación de los niños y niñas con el aprendizaje, proporcionándoles un rol protagónico y activo en su proceso formativo. A partir de estos resultados, surge nuevos ejes temáticos de investigación: ¿Qué tipos de juego favorecen más la autorregulación emocional y el pensamiento crítico? ¿Cómo incorporar a las familias como agentes activos en las experiencias lúdicas? Analizar estos interrogantes mediante modelos de investigación participativa podría ampliar aún más la percepción del juego como herramienta transformadora en la educación.

Conclusiones y Recomendaciones

Los logros de este trabajo investigativo pusieron de manifiesto que el juego como método de enseñanza fomento de manera trascendental la motivación y la participación activa en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 6 a 9 años del barrio Belén, en Ocaña. Se demostró un cambio en la comprensión del aprendizaje, pasando desde una perspectiva tradicional a una experiencia educativa memorable, placentera y colaborativa. Estos aprendizajes alcanzados responden directamente a la pregunta de investigación y avalan el objetivo general propuesto al comprobar que el juego no solo es una herramienta didáctica que despierta el interés por aprendizaje, sino que también favorece el compromiso emocional y participativo de los niños y niñas con el proceso educativo.

Esta propuesta de investigación facilito movilizar la motivación y la participación activa de los niños y niñas en los procesos de aprendizajes, al reconocerlos como participantes activos, con protagonismo dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje. Mediante el juego, los niños y niñas cambiaron su relación con el conocimiento, fortalecieron su independencia, mostraron mayor interés por el aprendizaje y mejoraron su capacidad de interacción con sus pares, demostrando así una mejora considerable en su construcción del “ser” dentro del contexto escolar.

Los efectos del juego como variable pedagógica tuvieron un impacto muy favorable, ya que posibilitaron la mejora notable en la disposición de los niños y niñas en relación con el aprendizaje, fomentando una postura más dinámica, creativa y participativa en las tareas escolares. Asimismo, se manifestaron progresos notables en las dinámicas colaborativas, en la exteriorización de ideas, en la resolución de problemas y en la determinación ante los retos. Sin embargo, pese a estos logros, aspectos como la disponibilidad del tiempo en la implementación

de las actividades y la escases de los recursos disponibles contribuyeron a la restricción de los avances logrados en los resultados. Estas barreras, lejos de desvalorizar la intervención, facilitan alternativas para mejorar proyectos educativos futuros que estén enfocados a fomentar el aprendizaje mediante el juego.

Esta investigación contribuye de manera relevante a la base teórica al evidenciar la importancia del juego como herramienta pedagógica en comunidades en situación de precariedad, donde los enfoques tradicionales suelen desmotivar y no despertar interés en los niños y niñas. Desde el enfoque metodológico, se destaca la utilización de herramientas de investigación como diarios de campo, entrevistas y técnicas amigables, que no solo permitieron la recolección de datos, sino que situaron a los niños y niñas como sujetos activos del proceso investigativo. Desde la perspectiva teórica, se sustenta que el juego va más allá de ser solo un recurso didáctico pedagógico: se consolida como una experiencia de aprendizaje con efecto transformador, capaz de reencauzar a los niños y niñas con su motivación por aprender, con su contexto y consigo mismo.

Se invita a considerar la incorporación de manera permanente de las estrategias lúdicas dentro del plan de estudio de las IE del barrio Belén en Ocaña Norte de Santander, fomentando enfoques didácticos y dinámicos centrados en los niños y niñas. Por otro lado, se sugiere fortalecer la formación docente en estrategias didácticas basadas en el juego, y diseñar escenarios de aprendizajes que fomenten la colaboración, la práctica del juego y la exploración significativa del conocimiento.

Para futuros proyectos de investigación, se recomienda prolongar el tiempo de intervención e incrementar el tamaño de la muestra, con la finalidad de analizar variaciones a largo plazo y reafirmar los resultados en diversos escenarios. Por otro lado, sería relevante

considerar nuevas variables como el fortalecimiento de la regulación emocional y el pensamiento reflexivo. Por último, se recomienda involucrar a las familias como agentes activos del proceso de enseñanza y aprendizaje, indagando como su intervención en las actividades lúdicas pueden fortalecer aún mas el alcance del juego como estrategia didáctica en el proceso escolar infantil

Referencias Bibliográficas

- Bruner, J. (1983). *El habla del niño: Aprender a usar el lenguaje*. Oxford University Press.
<https://linguisticaunlz.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/03/bruner-jerome-el-habla-del-nic3b1o-cognicic3b3n-y-desarrollo-humano-paidos.pdf>
- Bruner, J. (1986). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Oxford University Press.
https://www.academia.edu/download/31911001/ARTICULO_CIENTIFICO_3_RELATORIA.pdf
- Bruner, J. S. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Alianza Editorial.
<https://mibug.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/05/accion-pensamiento-lenguaje.pdf>
- Congreso de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación)*.
- Congreso de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006. Código de Infancia y Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446. https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm
- Congreso de Colombia. (2012). *Ley 1581 de 2012. Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales*. Diario Oficial No. 48.587.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981>
- Congreso de Colombia. (2016). *Ley 1804 de 2016 (Ley de Cero a Siempre)*. <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/30021778>
- Deci, E. L., y Ryan, R. M. (2000). *La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar*. Psychological Inquiry.
https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Farías Vega, J. L., Bermúdez, D. I., y Rodríguez Revelo, E. (2024). *Acciones didácticas para fomentar la motivación escolar en estudiantes de educación general básica*. Sinergia

- Garaigordobil, M., y Martínez-Valderrey, V. (2014). *Cyberprogram 2.0: Un programa de intervención para prevenir y reducir el ciberbullying*. Madrid: Pirámide.
<https://maitegaraigordobil.com/publicaciones/libros.htm>
- Hernández Jara, P. V., Andaluz Zúñiga, J. V., y Camacho Abril, P. E. (2023). *Influencia de la concepción curricular y su diseño en el aprendizaje de los niños de la educación infantil*.
https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Kemmis, S., y McTaggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación-acción* (3ª ed.). Ediciones La Torre.
<https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/download/776/1081/2351>
- McGraw-Hill. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista- Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Mejía, M. R. (2011). *Educaciones y pedagogías críticas desde el sur (Cartografías de la Educación Popular)*. Viceministerio de Educación Alternativa y Especial.
<http://bibliotecas.uasb.edu.bo:8080/handle/20.500.14624/1261>
- MEN. (2014). *Juego y educación inicial: Una propuesta para el desarrollo integral de la primera infancia*. MEN. https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf
- Merellano-Navarro, E., Almonacid-Fierro, A., Bravo Basualto, D., Correa Pérez, F., Medina Rojas, G., y Valenzuela Beltrán, L. (2025). *Uso del juego como recurso didáctico en los procesos de enseñanza y aprendizaje: Percepción de profesores del sistema escolar. E-Balonmano*. Com: Revista de Ciencias del Deporte. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17398/1885-7019.21.77>

Naciones Unidas (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Asamblea General de las Naciones Unidas. <https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino>

Pelliza, M. (2024). *El juego en la gestión del aprendizaje*. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/r7d267fzcn>

Presidencia de la República de Colombia. (1994). *Decreto 1860 de 1994 (Por el cual se reglamenta la organización de la educación formal)*. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf

Secretaría de Educación de Norte de Santander. (2016). *Plan de Desarrollo para Norte de Santander 2016-2019: Educación con equidad y calidad para todos*. Secretaría de Educación Departamental de Norte de Santander. <http://www.sednortedesantander.gov.co/sitio/images/documentos/informesdelsector/PDD%20NDS%202016-2019.pdf>

Sichi Ojanama, A. I., Gómez Huamán, C. del R., Pareja Ramos, C. M., y Chacón Rosales, N. J. (2024). *La creatividad como dimensión en la motivación escolar*. Educación (18133363). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/educacion.2024.v30n2.3326>

Sinergia Académica. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.51736/sa.v6i4.159>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.).

UNESCO (2021). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. UNESCO Publishing.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379381_spa

UNESCO. (2015). *Replantear la educación: ¿Hacia un bien común mundial?* Organización de

las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232697?posInSet=2&queryId=a3d57dfe-f3d0-4d1b-b766-8a55a645142d>

UNESCO. (2017). *Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://educrea.cl/guia-para-asegurar-la-inclusion-y-la-equidad-en-la-educacion/>

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press. <https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press. <https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

[Diplomado de profundización-Práctica e investigación](#)