

**Motivación y aprendizaje: herramientas para impulsar el interés en los estudiantes del grado transición de la institución educativa colegio San Bartolomé de la ciudad de Cúcuta**

Liliana Ortega Moncada

Asesor

Rosana Morelo Primera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

## Resumen

La presente investigación pedagógica tuvo como objetivo fortalecer la motivación y el interés por el aprendizaje en los niños y niñas del grado transición del Colegio San Bartolomé, sede Comuneros, en la ciudad de Cúcuta. Para ello, se diseñaron e implementaron estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego, el arte y la exploración del medio, buscando transformar las metodologías tradicionales por enfoques más activos, participativos y significativos. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y utilizó técnicas como la observación directa, entrevistas, cuestionarios y diarios de campo para la recolección de datos. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en la motivación, la participación, y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales en los estudiantes, así como una actitud más positiva hacia el proceso educativo. Se concluye que las actividades lúdicas representan una herramienta eficaz dentro de la investigación educativa para generar aprendizajes significativos en la primera infancia.

**Palabras claves:** Motivación, aprendizaje, actividades lúdico-pedagógicas, educación inicial, participación.

### **Abstract**

This pedagogical research aimed to strengthen the motivation and interest in learning among transition-grade children at Colegio San Bartolomé, Comuneros campus, in the city of Cúcuta. To this end, recreational pedagogical strategies based on play, art, and environmental exploration were designed and implemented, seeking to transform traditional methodologies into more active, participatory, and meaningful approaches. The research was conducted using a qualitative approach and used techniques such as direct observation, interviews, questionnaires, and field diaries for data collection. The results showed significant improvements in students' motivation, participation, and the development of cognitive and socioemotional skills, as well as a more positive attitude toward the educational process. It is concluded that recreational activities represent an effective tool within educational research for generating meaningful learning in early childhood.

***Keywords:*** Motivation, learning, recreational pedagogical activities, early childhood education, participation.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	8
Caracterización .....	10
Planteamiento del Problema .....	12
Pregunta Problema .....	14
Objetivos.....	15
Objetivo General.....	15
Marcos de Referencia .....	16
Referentes Conceptuales:.....	16
Referentes Teóricos.....	17
Referentes Técnicos .....	18
Referentes Legales .....	18
Referentes Éticos .....	19
Herramientas y Métodos .....	20
Unidad de Análisis .....	20
Resultados.....	23
Acercamiento de la Población a la Variable.....	23
Experimentación .....	23
Identificación de Variaciones .....	24
Análisis y Discusión .....	26
Conclusiones y Recomendaciones.....	29
Referencias Bibliograficas .....	32

Apéndices ..... 36

**Lista de Apéndice**

**Apéndice A** *Carpeta de Evidencia* ..... 36

**Lista de Tablas**

<b>Tabla 1</b> <i>Cambios Observados</i> .....	25
--	----

## Introducción

En la actualidad, uno de los mayores retos de la educación inicial es mantener a los niños motivados hacia el aprendizaje. La motivación, entendida como el impulso que lleva a una persona a actuar con interés y entusiasmo hacia una meta, es un factor clave en el desarrollo académico y personal de los estudiantes, especialmente en la etapa de transición, donde se sientan las bases para procesos de aprendizaje más complejos.

De acuerdo con Valle, Núñez y González (1996), “la motivación es un proceso que abarca componentes muy diversos y que estos componentes son aplicables de manera congruente a la motivación académica”. Por lo tanto, desde las primeras experiencias escolares, es necesario crear ambientes pedagógicos estimulantes que despierten en los niños el deseo de aprender.

En este contexto, las actividades lúdicas se convierten en herramientas fundamentales para captar el interés de los niños y promover aprendizajes significativos. El juego permite que los estudiantes interactúen, exploren, se expresen libremente y construyan conocimiento de una forma natural y atractiva.

Tal como lo afirma Vygotsky (1979), el juego no solo es una forma de entretenimiento, sino también “una actividad esencial para el desarrollo cognitivo y social del niño, donde se apropia del mundo que lo rodea”. En consecuencia, incluir dinámicas lúdicas en el aula contribuye no solo al desarrollo integral, sino también al fortalecimiento de la motivación intrínseca, al permitir que los niños disfruten del proceso educativo.

De esta forma, el presente trabajo tiene como objetivo diseñar un método pedagógico que, a través de la implementación de actividades lúdicas, contribuya al fortalecimiento de la motivación en los niños de grado transición. Esta propuesta parte de la necesidad de transformar

las prácticas educativas tradicionales por estrategias más dinámicas, afectivas y centradas en el estudiante.

## Caracterización

El trabajo de investigación pedagógica se desarrolla en la Institución Educativa Colegio San Bartolomé, ubicada al nororiente de la ciudadela de Juana Atalaya, en la ciudad de Cúcuta, específicamente en la comuna siete del barrio comuneros. Los niños y jóvenes que estudian en esta institución provienen de familias de estratos 1, 2 y 3, las cuales enfrentan diversas dificultades socioeconómicas, familiares y culturales. La institución se encuentra en un sector marginado de la ciudad debido al fenómeno del desplazamiento forzado por los grupos armados ilegales, las bandas criminales y la crisis económica que afecta a la comunidad.

El grupo está conformado por 25 estudiantes del grado de transición, con edades promedio de 5 a 6 años. Uno de los principales problemas observados en los niños es el desinterés por la falta de motivación, lo que afecta su aprendizaje. Según Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez (2009), menciona que “la motivación es un factor esencial en el desarrollo de aprendizaje, ya que influye en la energía y dirección con la que el estudiante se enfrenta a nuevas experiencias educativas” (p. 22). Los estudiantes requieren de la motivación tanto de los padres como de los docentes para despertar su curiosidad y generar un interés genuino por aprender. A menudo, los niños de esta población no sienten ese "motor" que los impulse a adquirir nuevas habilidades, lo que dificulta el aprendizaje significativo. En este sentido, es fundamental que tanto docentes como padres brinden estímulos adecuados para generar interés en los niños y promover un aprendizaje significativo.

En este contexto, los estudiantes necesitan que se generen experiencias de aprendizaje significativas que los motiven. Se busca fomentar el interés por aprender a través de herramientas didácticas que ayuden en áreas como la psicomotricidad, pre-escritura y pre-matemáticas. Para ello, se implementarán actividades didácticas y lúdicas que capten la atención

de los niños, permitiéndoles involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje. Lev Vygotsky, enfatizó en la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil, destacando que el juego no solo es una forma de entretenimiento, sino un medio fundamental para el desarrollo de conocimientos. "El juego es una fuente principal de desarrollo en la infancia. Crea un entorno de desarrollo próximo en el niño y le permite avanzar en su aprendizaje y desarrollo social." (Vygotsky, 1933/1978). Por lo cual se emplean las actividades rectoras que son; el juego, la lúdica, el arte y la exploración del medio, con el objetivo de fortalecer la motivación de los estudiantes mediante la participación constante en actividades que los mantengan curiosos y activos.

Diversos factores contextuales impactan directamente en el proceso de aprendizaje de los infantes. Las dificultades socioeconómicas, la falta de apoyo constante de los padres y el uso de metodologías tradicionales por parte de los docentes son algunos de los principales factores que afectan la motivación de los niños, generando desinterés y desmotivación por el aprendizaje. Además, el entorno social y comunitario también presenta desafíos, ya que la violencia, la escasez de recursos y la crisis social en la zona dificultan la creación de un ambiente propicio para el aprendizaje, también es fundamental tener en cuenta los diferentes tipos y estilos de aprendizaje de los infantes, ya que esto permite adaptar el material didáctico, la metodología y las estrategias pedagógicas para satisfacer las necesidades individuales de cada infante.

## Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Colegio San Bartolomé, ubicada en la ciudad de Cúcuta, los niños del grado de transición han demostrado avances en su proceso de aprendizaje a pesar de enfrentar diversas dificultades. Se ha observado que disfrutan de actividades lúdicas y sienten curiosidad cuando se les presentan estrategias interactivas. A nivel social, han desarrollado habilidades básicas de comunicación y trabajo en equipo en actividades grupales. Sin embargo, su participación y compromiso con el aprendizaje aún son limitados, especialmente cuando las actividades carecen de dinamismo o no responden a sus intereses.

Estrategias como los juegos didácticos, los proyectos colaborativos y las actividades al aire libre han resultado efectivas para captar su atención. No obstante, la observación en el aula revela que las estrategias pedagógicas tradicionales no generan el impacto esperado en la motivación de los estudiantes. Aunque los docentes recurren a explicaciones, lecturas y ejercicios estructurados, estas metodologías no siempre logran mantener su interés ni fomentar una participación activa. En cambio, el uso de cuentos interactivos ha favorecido el desarrollo de la lectoescritura, mientras que los juegos matemáticos han fortalecido el pensamiento lógico. Según (Poveda Aguillón, 2002, p.6), “la motivación es un componente esencial en el aprendizaje, pues permite que los niños se involucren de manera significativa en su desarrollo.”

La falta de estimulación adecuada impide que los estudiantes mantengan un interés constante en el aprendizaje. Ante esta situación, es fundamental explorar metodologías innovadoras, como el uso de las TIC, que permitan hacer las clases más dinámicas e interactivas. Para lograrlo, es clave implementar estrategias lúdico-pedagógicas que propicien un ambiente de aprendizaje variado y atractivo. Actividades basadas en el juego, la exploración y el arte, junto

con el uso de materiales didácticos como cuentos y elementos reciclables, pueden despertar la curiosidad de los niños y fortalecer su motivación.

En este sentido, Guzmán y Zambrano (2017) afirman:

Las actividades lúdicas son estrategias muy importantes que deben aplicarse en el aprendizaje, dado que sin ellas se observa un bajo desempeño en los estudiantes. El juego es fundamental en la vida de todos los seres humanos, ya que ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo.

Dado este panorama, surge la necesidad de incorporar estrategias innovadoras como mediadoras del aprendizaje. (Ferrer Calafat, 2023, p. 4) destaca que “el aprendizaje en la infancia debe estar acompañado de metodologías activas que permitan a los niños ser protagonistas de su proceso académico.” Se plantea la hipótesis de que la integración de actividades dinámicas y participativas en el aula contribuirá a fortalecer la motivación de los niños, mejorar su disposición para aprender y generar un impacto positivo en su desarrollo académico y social. La principal brecha de conocimiento identificada en esta problemática es la relación entre la falta de motivación y el bajo compromiso con el aprendizaje en los niños de transición del Colegio San Bartolomé. Si bien existen metodologías efectivas, su aplicación inadecuada limita la generación de experiencias significativas para los estudiantes. En respuesta a esta necesidad, se propone adaptar las actividades a los intereses específicos de los niños, incorporar tecnología educativa y fomentar la participación activa de los padres en el proceso formativo. De este modo, se espera mejorar el desempeño académico de los niños, fortalecer su interés por el aprendizaje y promover una experiencia educativa más enriquecedora.

### **Pregunta Problema**

¿Cómo fortalecer la motivación para mejorar el aprendizaje en los estudiantes de grado transición del colegio San Bartolomé, sede Comuneros?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer el interés por el aprendizaje mediante actividades lúdico-pedagógicas en los niños y niñas de grado transición del Colegio San Bartolomé.

### **Objetivos Específicos**

Explorar el impacto de las actividades lúdico-pedagógicas en la motivación y el compromiso de los niños de grado transición.

Implementar estrategias innovadoras basadas en el juego, el arte, la lúdica y la exploración del medio para mejorar la atención y el interés en el aprendizaje.

Analizar los cambios en la participación y el desempeño de los niños tras la aplicación de actividades lúdicas en el aula.

## Marcos de Referencia

**Referentes Conceptuales.** En esta investigación se emplea y se define los siguientes conceptos claves.

**Motivación.** La motivación juega un papel fundamental en el aprendizaje de los infantes, ya que fomenta su interés y despierta en ellos la curiosidad por aprender. Esto los impulsa a escuchar, observar y prestar atención al docente. La enseñanza estimula la voluntad de aprender y llevar el conocimiento a la práctica, permitiéndoles desarrollar sus habilidades de manera afectiva. Así como Bruner (1966) identificó tres formas de motivación intrínseca: curiosidad, competencia y reciprocidad.

“De curiosidad, que satisface el deseo de lo nuevo”.

“De competencia, se refiere a la necesidad de controlar el entorno.”

“De reciprocidad: se refiere a la necesidad de comportarse de acuerdo con las demandas de la situación.”

Un estudio titulado "Motivación y Aprendizaje Escolar en Niños Entre los 6-8 Años" analizó los factores que influyen en la motivación y el aprendizaje en niños de educación primaria. Los resultados resaltan la importancia de factores internos y externos en la motivación de los estudiantes, sugiriendo la creación de herramientas y estrategias que fomenten el interés en la adquisición de nuevos conocimientos.

**Actividades Lúdico-Pedagógicas.** Estrategias didácticas fundamentadas en el juego, el arte y la exploración del medio para potenciar el aprendizaje en la infancia, se considera una herramienta de aprendizaje, porque genera en el infante ese interés por seguir aprendiendo de manera diferente e innovadora así como lo menciona Saleima y Saleima (2018, p. 865, como se citó en Caballero-Calderón, 2021) conceptúan al juego como “el conjunto de actividades de

interacción dinámica en el que hacen fluir sus prácticas, vivencias y conocimientos fortaleciendo la creatividad, la recreación e imaginación que repercute en proceso integral de la persona.”

**TIC en la Educación.** Herramientas tecnológicas utilizadas para mejorar la interacción y el dinamismo en las clases, favoreciendo la motivación en el aula, es una manera diferente de implementar las estrategias pedagógicas, ya que favorece el rendimiento académico de los infantes. Según Fernández (2017) nos dice que estos medios, “son utilizados para el desarrollo de aplicaciones que facilitan la atención educativa de los niños con necesidades educativas especiales, además existen juegos y aplicaciones que incrementan la actividad cognitiva del niño y genera ventajas en el desarrollo de habilidades.”

**Referentes Teóricos.** Los siguientes referentes teórico respalda los objetivos de este trabajo.

**Teoría Sociocultural de Vygotsky (1933/1978).** Destaca el juego como una herramienta clave en el desarrollo infantil y en la construcción del aprendizaje, genera en los educandos esa motivación e interés por aprender de manera diferente, y facilita Diseñar estrategias pedagógicas innovadoras basadas en el juego, el arte, la lúdica y la exploración del medio, para fortalecer la motivación y el compromiso de los niños del grado transición. La investigación "La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en niños de preescolar" implementó actividades lúdicas basadas en la teoría de Vygotsky en niños de preescolar. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en el aprendizaje y desarrollo integral de los niños, destacando la importancia del juego en el proceso educativo.

**Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel (1963).** Resalta la necesidad de conectar los conocimientos previos con las nuevas experiencias para lograr un aprendizaje más efectivo, por eso es fundamental Implementar en el aula actividades lúdico-pedagógicas

adaptadas a los intereses y necesidades de los niños del grado transición, para poder motivarlo y generar en ellos un aprendizaje significativo.

**Teoría de la Motivación de Deci y Ryan (1985).** Explica cómo la motivación intrínseca puede ser potenciada a través de estrategias que generen interés y autonomía en los estudiantes. Por lo cual es importante Fortalecer el interés y motivación por el aprendizaje mediante actividades lúdico-pedagógicas en los niños y niñas de grado transición del Colegio San Bartolomé, y de igual manera evaluar el impacto de estas estrategias mediante la observación, y la participación de los estudiantes durante las actividades propuestas.

**Referentes Técnicos.** Para la implementación de las estrategias pedagógicas, se tiene en cuenta los siguientes referentes técnicos:

**Lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN).** Directrices sobre educación inicial y estrategias didácticas para el aprendizaje en la primera infancia.

**Documentos de la UNESCO y UNICEF.** Enfoques sobre educación inclusiva y estrategias de enseñanza para niños en contextos vulnerables.

**Referentes Legales.** El marco normativo que regula la educación preescolar en Colombia y sustenta la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas incluye:

**Ley General de Educación (Ley 115 de 1994).** Establece la importancia del desarrollo integral en la educación inicial.

**Ley 1804 de 2016.** Conocida como la Ley de Cero a Siempre, enfatiza el desarrollo integral de la primera infancia.

**Estándares de Calidad del MEN.** Normas que garantizan un aprendizaje significativo en la educación preescolar.

**Referentes Éticos.** En este trabajo, se tiene presente los principios éticos fundamentales para garantizar la integridad y el bienestar de los estudiantes.

**Consentimiento Informado.** Asegurar la autorización de los padres o cuidadores antes de implementar actividades.

**Confidencialidad.** Proteger la identidad y la información de los niños participantes.

**Respeto y bienestar:** Se implementan estrategias pedagógicas respetuosas con las necesidades e intereses de los niños y niñas.

## Herramientas y Métodos

### Enfoque y Tipo de Estudio

El presente estudio adopta un enfoque cualitativo, ya que busca comprender el impacto de las actividades lúdico-pedagógicas en la motivación y el compromiso de los niños de grado transición. Este enfoque permite analizar las percepciones, experiencias y comportamientos de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, brindando una visión más profunda de los cambios generados por la implementación de estrategias innovadoras.

El tipo de estudio es descriptivo, dado que se centra en observar y analizar un grupo específico de estudiantes dentro del contexto de la Institución Educativa Colegio San Bartolomé de la ciudad de Cúcuta. A través de este diseño, se busca documentar cómo la integración de actividades lúdicas contribuye al interés, motivación y desempeño de los niños en el aula de clase.

### Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por 25 estudiantes niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Colegio San Bartolomé de la ciudad de Cúcuta, quienes serán los participantes principales en la implementación y evaluación de las estrategias pedagógicas propuestas.

### Técnicas para la Recolección de Datos

Para obtener información relevante y alineada con los objetivos del estudio, se emplearán las siguientes técnicas de recolección de datos:

**Para el Objetivo de Exploración.** Se aplicará la observación directa en el aula, donde se registrará el nivel de motivación, interés y participación de los niños en las actividades lúdico-

pedagógicas. También se realizarán conversaciones informales con los estudiantes para conocer sus percepciones sobre las actividades.

**Para el Objetivo de Implementación.** Se documentará la ejecución de las estrategias lúdicas mediante diarios de campo y registros anecdóticos, donde se analizará el impacto de cada actividad en el comportamiento, motivación y compromiso de los niños con el aprendizaje.

**Para el Objetivo de Analizar.** Se emplearán cuestionarios post-experiencia dirigidos a los docentes y entrevistas semiestructuradas con los niños y sus familias para conocer su percepción sobre los cambios en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes tras la implementación de las estrategias.

Una vez recolectada la información mediante técnicas como la observación directa, entrevistas semiestructuradas, cuestionarios y diarios de campo, se realizó un análisis cualitativo a través de un proceso de codificación temática. Este análisis consistió en identificar, clasificar y organizar los datos según las categorías establecidas previamente: motivación y compromiso, interacción y participación, desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, y percepción de docentes y familias.

Cada uno de los registros (anotaciones, respuestas, videos y dibujos) fue revisado detalladamente para reconocer patrones de comportamiento, frases clave y actitudes representativas. Posteriormente, la información se agrupó en matrices de análisis que permitieron comparar los datos antes, durante y después de la intervención.

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

El análisis de los datos se realizará a partir de las siguientes categorías, las cuales están alineadas con los objetivos del estudio:

**Motivación y Compromiso.** Se evaluará cómo las estrategias lúdico-pedagógicas influyen en el interés y disposición de los niños para participar activamente en el aula.

**Interacción y Participación.** Se analizará el nivel de interacción de los estudiantes con sus compañeros y docentes durante las actividades lúdicas.

**Desarrollo de Habilidades Cognitivas y Socioemocionales.** Se examinará el impacto de las estrategias en el desarrollo de la lectoescritura, el pensamiento lógico y las habilidades sociales de los niños.

**Percepción de los Docentes y Familias.** Se explorará la opinión de los docentes y familiares sobre los cambios observados en los niños tras la aplicación de actividades innovadoras.

## **Resultados**

En este apartado se presentan los hallazgos del proceso investigativo, organizados en tres momentos: acercamiento, experimentación e identificación de variaciones. Los resultados se analizan a la luz de las categorías propuestas previamente: motivación y compromiso, interacción y participación, desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, y percepción de docentes y familias, permitiendo establecer una relación directa entre la implementación de las estrategias lúdico-pedagógicas y los cambios observados en los estudiantes.

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

Durante las primeras observaciones realizadas en el aula, se identificó que los niños del grado transición presentaban un bajo nivel de motivación frente al aprendizaje. Muchos de ellos mostraban desinterés, poca participación y escasa atención durante las actividades pedagógicas tradicionales. Este comportamiento reflejaba una desconexión con el proceso de aprendizaje, lo que limitaba el desarrollo de habilidades académicas y sociales.

A través de conversaciones informales y la observación directa, se pudo evidenciar que los estudiantes reaccionaban de forma más activa ante actividades que implicaban movimiento, juego o interacción. Por ejemplo, algunos niños se mostraron entusiastas al utilizar materiales como plastilina, bloques o canciones, lo que permitió identificar la necesidad de transformar la metodología para captar su interés.

### **Experimentación**

En la fase de experimentación se implementaron diversas actividades lúdico-pedagógicas basadas en el juego, la exploración del medio, el arte, con el objetivo de generar un ambiente más motivador y participativo. Las estrategias se enfocaron en el uso de dinámicas grupales,

juegos didácticos, y ejercicios de expresión corporal que permitieran a los niños aprender jugando.

Durante esta etapa, se evidenció un cambio progresivo en la actitud de los estudiantes. Se observó mayor entusiasmo, atención sostenida, participación activa y disposición para realizar las actividades. Frases como "¡Profe, vamos a jugar otra vez!", "Yo quiero participar", y "Ese juego me gustó mucho", fueron registradas en los diarios de campo, reflejando el impacto positivo de las estrategias en el interés de los niños por aprender.

### **Identificación de Variaciones**

Al comparar las observaciones iniciales con las realizadas al finalizar la intervención, se identificaron cambios significativos en la motivación de los niños. Se notó una mejora en su disposición para participar en las actividades del aula, mayor curiosidad frente a los temas abordados, y un incremento en el trabajo colaborativo.

Además, los docentes y padres manifestaron notar en los niños una actitud más positiva hacia el colegio y sus procesos de aprendizaje. Las actividades lúdicas no solo fortalecieron la motivación intrínseca, sino que también contribuyeron al desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y socioemocionales.

Estos resultados confirman que las actividades lúdico-pedagógicas son una herramienta efectiva para mejorar la motivación en los estudiantes del grado transición, permitiéndoles vivir experiencias de aprendizaje significativas, activas y placenteras.

**Tabla 1***Cambios observados según las categorías de análisis*

Categoría de análisis	Antes de la intervención	Después de la intervención
Motivación y compromiso	Desinterés, apatía, poca participación	Entusiasmo, mayor atención, expresiones positivas ("¡quiero jugar!")
Interacción y participación	Aislamiento, escasa colaboración en grupo	Trabajo colaborativo, interacción espontánea y respetuosa
Desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales	Dificultades para expresar ideas o emociones	Mayor seguridad, expresión verbal más fluida, empatía con pares
Percepción de docentes y familias	Preocupación por la falta de interés y compromiso	Comentarios positivos sobre la actitud y disposición de los niños

*Nota.* Esta tabla muestra los resultados obtenidos en la interversión pedagógica. *Fuente.*

Liliana Ortega

## **Análisis y Discusión**

### **Párrafo 1: Introducción al Análisis de Resultados**

Los resultados obtenidos reflejan un impacto positivo en la motivación por el aprendizaje en los estudiantes de grado transición del Colegio San Bartolomé, tras la implementación de actividades lúdico-pedagógicas. Estos hallazgos se relacionan directamente con el objetivo de Fortalecer el interés por el aprendizaje mediante actividades lúdico-pedagógicas en los niños y niñas de grado transición. El análisis se centrará en cómo estas actividades influyeron en la motivación, la interacción y el desarrollo de habilidades, resaltando cambios observables en el aspecto ontológico, es decir, en la manera como los niños se reconocen como sujetos activos de su propio aprendizaje.

### **Párrafo 2: Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable**

Inicialmente, se evidenció un bajo nivel de motivación en los niños, caracterizado por escasa participación, poca atención y desinterés general durante las actividades tradicionales. Esta realidad coincidía con las expectativas iniciales del estudio, en las que se planteaba que las metodologías tradicionales no captaban el interés de los estudiantes. Sin embargo, también fue sorprendente observar cómo pequeños elementos lúdicos como canciones o plastilina generaban un cambio inmediato en la actitud de algunos niños, confirmando la hipótesis sobre la necesidad de transformar las estrategias pedagógicas.

### **Párrafo 3: Impacto de la Variable en la Experimentación**

Durante la fase de experimentación, la implementación de juegos, arte y dinámicas grupales permitió una participación más activa y sostenida de los niños. Este cambio está en línea con la teoría de Vygotsky, quien señala el juego como herramienta fundamental para el desarrollo infantil. Además, la teoría de la motivación de Deci y Ryan se vio reflejada al observar

cómo los niños mostraban mayor autonomía e iniciativa en las actividades, indicadores claros de motivación intrínseca. Estas teorías validan la pertinencia del enfoque utilizado en la investigación.

#### **Párrafo 4: Cambios Observados en el Aspecto Ontológico**

Se evidenciaron transformaciones significativas en la percepción que los niños tenían sobre sí mismos como estudiantes. Pasaron de ser sujetos pasivos a participantes activos y entusiastas. Expresiones como “¡Profe, vamos a jugar otra vez!” demuestran cómo los niños comenzaron a disfrutar del proceso de aprendizaje. Padres y docentes notaron una mayor disposición hacia el colegio y una actitud más positiva frente a los retos escolares. Estos cambios no solo fueron académicos, sino también emocionales y sociales.

#### **Párrafo 5: Comparación con Estudios Previos**

Los resultados concuerdan con estudios como el de Guzmán y Zambrano (2017), quienes señalan que las actividades lúdicas mejoran significativamente el desempeño estudiantil. Asimismo, se alinean con investigaciones basadas en la teoría de Vygotsky, que destacan el rol del juego en el aprendizaje significativo. A diferencia de algunos estudios que enfocan la motivación desde el uso exclusivo de TIC, este trabajo mostró que también las dinámicas manuales y creativas tienen gran impacto, especialmente en contextos vulnerables.

#### **Párrafo 6: Limitaciones del Estudio**

Entre las principales limitaciones se encuentra el tiempo restringido para implementar y observar cambios sostenidos, así como el tamaño reducido de la muestra (25 estudiantes). Además, factores externos como el contexto socioeconómico y la poca participación de algunas familias limitaron el alcance de ciertas actividades. Futuras investigaciones podrían ampliar el

tiempo de intervención, incluir mayores recursos y promover una participación más activa de los cuidadores.

### **Párrafo 7: Implicaciones Prácticas de los Hallazgos**

Este estudio ofrece una base para rediseñar las estrategias pedagógicas en educación inicial, priorizando el juego, el arte y la exploración como ejes centrales del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados pueden ser útiles para docentes que buscan transformar su práctica educativa, y también para directivos escolares interesados en promover ambientes más afectivos, creativos y participativos. Además, se evidencia la necesidad de políticas educativas que valoren la motivación infantil como eje del desarrollo integral.

### **Párrafo 8: Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura**

En conclusión, las actividades lúdico-pedagógicas demostraron ser una estrategia efectiva para fortalecer la motivación en los niños de transición, mejorando su actitud, participación y rendimiento. Como nuevas preguntas de investigación, se plantea explorar cómo mantener estos niveles de motivación a largo plazo, o cómo incorporar más activamente a las familias en este proceso. Un enfoque futuro podría centrarse en el uso combinado de TIC y juego para diversificar aún más las estrategias pedagógicas.

## Conclusiones y Recomendaciones

### Conclusión 1

La implementación de actividades lúdico-pedagógicas en el aula permitió fortalecer significativamente la motivación por el aprendizaje en los estudiantes del grado transición del Colegio San Bartolomé. A través del juego, el arte y la exploración del medio, los niños mostraron un mayor interés, participación activa y disposición positiva frente a las actividades escolares. Estos hallazgos responden directamente al objetivo general del estudio, demostrando que metodologías activas e innovadoras pueden transformar positivamente la actitud de los niños hacia el aprendizaje, tal como se planteó en la pregunta de investigación. *Una estudiante expresó con entusiasmo: “¡Me gusta venir al colegio porque aquí jugamos y aprendemos cosas nuevas!”*

### Conclusión 2

Desde una perspectiva ontológica, la investigación propició un cambio profundo en la manera en que los niños se perciben a sí mismos como sujetos de aprendizaje. Pasaron de ser receptores pasivos a actores activos, entusiastas y comprometidos con su proceso formativo. Esta transformación se evidenció en su lenguaje, comportamiento y participación, lo que refleja un avance importante en la unidad de análisis del estudio y confirma la eficacia de las estrategias centradas en el estudiante.

### Conclusión 3

La variable "actividades lúdico-pedagógicas" tuvo un impacto positivo en la población estudiada. Se observó un incremento en la motivación intrínseca, la interacción social, el desarrollo de habilidades cognitivas y una mejor disposición general hacia el aprendizaje. Aunque los resultados fueron mayormente favorables, algunos factores externos como el

contexto socioeconómico y la participación limitada de algunas familias representaron desafíos que limitaron el alcance total de la intervención.

#### **Conclusión 4**

Los resultados de esta investigación contribuyen a enriquecer la literatura existente sobre motivación y aprendizaje en la educación inicial. Se ofrece una evidencia empírica que respalda el uso de estrategias lúdicas como herramientas eficaces para mejorar la motivación escolar.

Además, se plantea un enfoque metodológico adaptado al contexto vulnerable, lo cual puede ser útil para futuras investigaciones que busquen explorar cómo sostener estos avances en el tiempo o cómo vincular más activamente a las familias en el proceso educativo.

#### **Recomendación 1**

Se recomienda que los docentes de educación inicial adopten e integren de forma sistemática estrategias lúdico-pedagógicas en sus prácticas diarias. Esto incluye el uso de juegos, dinámicas artísticas, actividades de exploración del medio y narrativas interactivas. En el contexto del Colegio San Bartolomé, estas metodologías han demostrado ser eficaces para captar la atención de los estudiantes, mejorar su disposición para aprender y generar un ambiente más participativo y afectivo en el aula.

#### **Recomendación 2**

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el tiempo de intervención para observar cambios más sostenidos y considerar la incorporación de nuevas variables como el uso de TIC o el fortalecimiento del rol de las familias en el proceso pedagógico. Asimismo, sería útil explorar diseños metodológicos mixtos que permitan triangulación de datos y análisis cuantitativos complementarios, con el fin de obtener una visión más integral en el desarrollo de aprendizaje.

## **Proyección Futura**

Con base en los hallazgos obtenidos, se propone institucionalizar las actividades lúdico-pedagógicas como una práctica constante dentro del currículo escolar, reconociendo su efectividad para fomentar la motivación en la primera infancia. Esta institucionalización podría concretarse mediante la inclusión de espacios de juego libre, talleres creativos y proyectos colaborativos integrados a las áreas básicas del saber.

Asimismo, se identifica la participación familiar como una variable clave para enriquecer el proceso educativo. En futuros estudios, se sugiere diseñar estrategias que involucren activamente a padres y cuidadores, como talleres, encuentros pedagógicos y seguimiento conjunto del avance de los niños. Esta vinculación permitirá fortalecer los lazos escuela-familia y consolidar un entorno de aprendizaje más integral y afectivo.

### Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. P. (1963). *Psicología del aprendizaje verbal significativo* (Título original: *The psychology of meaningful verbal learning*). Grune & Stratton. Disponible en: [https://conductitlan.org.mx/07\\_psicologiaeducativa/Materiales/E\\_Teoria\\_del\\_Aprendizaje\\_significativo.pdf](https://conductitlan.org.mx/07_psicologiaeducativa/Materiales/E_Teoria_del_Aprendizaje_significativo.pdf)
- Bruner, J. S. (1966). *Hacia una teoría de la instrucción* (Título original: *Toward a Theory of Instruction*). Harvard University Press. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861–878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Revista ALTERIDAD*, 4(1), 21–32. <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Catalán Cueto, J. P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 15(Esp. 4), 2736–2752. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=619867501018>
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994: Por la cual se expide la Ley General de Educación* (Diario Oficial No. 41.214). [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- Congreso de la República de Colombia. (2016). *Ley 1804 de 2016: Por la cual se establece la política pública para el desarrollo integral de la primera infancia, de Cero a Siempre* (Diario Oficial No. 49.940). <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=79740>

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Motivación intrínseca y autodeterminación en el comportamiento humano* (Título original: *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*). Plenum Press.

[https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000\\_RyanDeci\\_SpanishAmPsy.pdf](https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SpanishAmPsy.pdf)

Duque Ortiz, D., Flechas Chaparro, N. E., Bernal Lizarazú, M. C., Martínez Ojeda, B., Rodríguez González, D. M., Useda Sánchez, E. Y., Rincón Meléndez, M. L. L., Castañeda Ayala, D. A., García Alarcón, R. H., & Cáceres Matta, S. V. (2023). *Generación de una cultura en ética de la investigación, bioética e integridad científica* [Libro en PDF]. Universidad EAN.

<https://editorial.universidadean.edu.co/pub/pdf/acceso-abierto/experiencia-y-reflexiones-en-la-etica.pdf>

Fernández Batanero, J. M. (2017). Investigación sobre las TIC aplicadas a personas con discapacidad: Formación inicial del profesorado de Educación Primaria. Universidad de Sevilla. [https://ocw.uca.es/pluginfile.php/5773/mod\\_folder/content/0/2788-Article%20Text-8757-1-10-20171115%20\(1\).pdf?forcedownload=1](https://ocw.uca.es/pluginfile.php/5773/mod_folder/content/0/2788-Article%20Text-8757-1-10-20171115%20(1).pdf?forcedownload=1)

Ferrer Calafat, J. (2023). La importancia de la motivación en los niños de cuatro años.

Universidad Católica de Valencia.

<https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/4108/Ferrer%20Calafat%2C%20Ju%C2%B4lia%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guzmán, D., & Zambrano, N. (2017). *Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación básica* [Tesis de pregrado]. Universidad de Guayaquil. <https://www.researchgate.net/publication/357307270>

La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. (s.f.). Repositorio Universidad del Tolima.

<https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/fe454a2c-9258-41e6-bde9-51ccacc561be/content>

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanía: Guía para alinear el currículo con los aprendizajes fundamentales*. MEN. <https://www.mineducacion.gov.co>

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Referentes técnicos para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Bogotá, Colombia.

[https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf)

Morejón Rodríguez, L., Abreus Gómez, M., & Torres Portela, L. (2023). Uso de las TIC en la educación de la primera infancia desde una perspectiva CTS. *Revista Conrado*, 19(94), 78–85. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v19n94/1990-8644-rc-19-94-78.pdf>

Motivación y Aprendizaje Escolar en Niños Entre los 6–8 Años. (s.f.). Proyecto de grado. Universidad Adventista de Colombia.

<https://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/1148/6.%20Motivacio%CC%81n%20y%20Aprendizaje%20Escolar%20en%20Ni%CC%83os%20Entre%20los%206-8An%CC%83os%20-%20PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf>

Poveda Aguillón, S. (2002). Importancia de la motivación en el aprendizaje de los niños. Universidad de La Sabana, Facultad de Pedagogía Infantil.

<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/2105/121739.pdf?sequence>

Saleima, A., & Saleima, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador* (1.<sup>a</sup> ed.). Universidad Técnica de Ambato. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>

Valle, A., Núñez, J. C., & González, R. (1996). Una aproximación teórica al concepto de metas académicas y su relación con la motivación escolar. *Psicothema*, 8(1), 45–56.

<https://www.redalyc.org/pdf/727/72780104.pdf>

Vygotsky, L. S. (1995). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (J. V. González, Trad.). Editorial Crítica. (Obra original publicada en 1933). Disponible en:

<https://archive.org/details/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf-20240219T002112Z-001>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Evidencia*

<https://unadvirtualedu>

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lortegamo\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EuyIRmPOYNBInNa3uW6V2](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lortegamo_unadvirtual_edu_co/EuyIRmPOYNBInNa3uW6V2)

[fwBNT-hpd3BTG0RBBH3uncRrw?e=czpKBz](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lortegamo_unadvirtual_edu_co/EuyIRmPOYNBInNa3uW6V2fwBNT-hpd3BTG0RBBH3uncRrw?e=czpKBz)