La motivación por el aprendizaje en los estudiantes del grado transición de la institución educativa El Palomar de Ocaña, Norte de Santander, mediante la implementación del juego durante el primer semestre del 2025

Maria Elena Ramirez Coronel

Asesor

Ana Milena Nieves Gonzalez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Programa Pedagógia Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa El Palomar, trabajando con 25 estudiantes de grado transición. El objetivo general fue analizar el impacto de la motivación a través del juego en el aprendizaje de los niños, utilizando un enfoque cualitativo en el que se puso en juego la metodología lúdica reconociendo sus efectos en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la aplicación de estrategias del juego de reglas favorece la motivación de los estudiantes y contribuye significativamente a su desarrollo social y académico.

***Palabras Clave*:** Motivación, juego de reglas, aprendizaje, desarrollo cognitivo, educación.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, that allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at El Palomar Educational Institution, working with 25 transition-grade students. The general objective was to analyze the impact of motivation through games on children's learning, using a qualitative approach that implemented playful methodology, recognizing its effects on the cognitive and emotional development of the students. From this research exercise, it was concluded that the application of rule-based game strategies enhances student motivation and significantly contributes to their social and academic development.

***Keywords*:** Motivation, rule-based games, learning, cognitive development, education.

Tabla de Contenido

Introducción 8

Caracterización 9

Planteamiento del Problema 11

Pregunta de Investigación 13

Objetivos 14

- Objetivo General 14
- Objetivos Específicos 14

Marcos de Referencia 15

- Referentes Conceptuales 15
  - Proyecto de Vida en la Primera Infancia 15
  - Motivación Escolar 16
  - Juego Cognitivo 16
- Referentes Teóricos 17
  - Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget 17
  - Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky 17
  - Teoría de la Motivación de la Autoeficacia de Albert Bandura 18
  - El Juego Cognitivo como Estrategia de Aprendizaje 18
  - El Acompañamiento Familiar en el Desarrollo Infantil 18
  - Teoría del Apego de John Bowlby 19
  - Teoría de la Motivación Escolar de Deci y Ryan 19
  - El Juego como Herramienta para el Desarrollo Emocional y Social 20
  - Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel 20

Referentes Técnicos 21
Referentes Legales 22
Referentes Éticos 22
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
Motivación Intrínseca 25
Participación 25
Interacción Social 25
Expresión Emocional 26
Valoración Docente 26
Resultados 27
Acercamiento de la Población a la Variable 27
Percepciones Iniciales de los Estudiantes 27
Percepciones de los Docentes 27
Ejemplo de Dato Concreto 27
Experimentación 27
Observaciones Durante las Actividades 28
Percepción de los Docentes durante la Fase de Prueba 28
Ejemplo Concreto de Resultados 28
Identificación de Variaciones 29

Cambios en la Participación y Actitud de los Estudiantes 29

Mejora en la Interacción Social y la Autonomía 30

Percepción Docente 30

Dato Comparativo 30

Análisis y Discusión 31

Conclusiones y Recomendaciones 33

Referencias Bibliográficas 35

Apéndices 38

Lista de Apéndices

Apéndice A. *Muestras de Investigación* 38

Introducción

El juego como herramienta pedagógica es muy importante en la educación inicial especialmente porque ayuda a estimular el aprendizaje y fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas durante los primeros años de vida, los procesos educativos deben estar orientados a fortalecer el interés de los niños y niñas, esta investigación se desarrolla en el contexto de la educación inicial en donde se valora la necesidad de implementar propuestas que respondan a las características y necesidades del grado transición.

A partir de la observación directa en el aula se identificó una baja motivación en los niños y niñas al implementar actividades académicas tradicionales, esta situación genero la necesidad de replantear las estrategias pedagógicas para generar mayor interés, diversos estudios han demostrado que el juego no solo favorece la adquisición de conocimientos sino que también promueve habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Bodrova & Leong, 2007). Por ello surge la necesidad de proponer una intervención pedagógica basada en el juego que permita fortalecer el aprendizaje significativo.

Al diseñar esta propuesta basada en el juego para fortalecer la motivación en niños y niñas de grado transición se tuvo en cuenta un objetivo y una metodología cualitativa con enfoque participativo, en donde se implemento la observación y se documentos por medio de un diario de campo y registro fotográfico como herramientas para la recolección y análisis de la información.

Uno de los hallazgos más importantes fue la mejora en la actitud de los niños y niñas para participar en las actividades cuando estas eran presentadas de manera lúdica porque al implementar el juego se evidencio una mayor concentración y colaboración entre ellos, lo que demuestra que la estrategia funciono de manera significativa.

Caracterización

El proyecto de investigación se implementa en el municipio de Ocaña, el cual se encuentra ubicado en el departamento de Norte de Santander. Siendo este, un municipio con una combinación de aspectos urbanos y rurales con una poblacion aproximada de 100.000 habitantes. La institución educativa El Palomar esta ubicada en el sector urbano de ocaña, este aspecto facilita el acceso a los estudiantes a un mejor entorno escolar, ya que la institución ofrece una educación de calidad para los niveles de transición y primaria.

El grupo que se toma como referencia para aplicar el proyecto de investigación esta integrado por 25 niños y niñas de grado transición que se encuentran en una edad promedio entre 5 y 6 años, la primera infancia es un aspecto clave para potenciar la educación y mejorar en ellos el desarrollo cognitivo, social y emocional. El grupo de niños pertenecen a estratos económicos de clase media lo que permite tener a ellos una mejor calidad en la educación, ya que las familias no presentan una limitación económica para brindarles recursos necesarios para complementar los procesos educativos.

Al anaizar el proceso de aprendizaje de cada integrante pude evidenciar en ellos que el aspecto mas clave a mejorar es la motivación, ya que aunque desarrollan las actividades, no lo hacen de manera dinámica ni con entosiasmo y esto dificulta el proceso de aprendizaje porque no se apropian del conocimiento de manera pertinente, es por esta razón que mi propuesta para que los niños mejoren dichos aspectos es incorporar el juego como una herramienta que permita promover los diversos temas de aprendizaje diseñados para esta etapa de desarrollo de manera integral.

En cuanto a los procesos de aprendizaje en los niños y niñas, existen aspectos externos que no son apropiados para su sano desarrollo y uno de ellos, el cual considero que es el mas

importante a mejorar es el acompañamiento de los padres en su proceso de aprendizaje, ya que un buen acompañmiento ayuda a los niños a mejorar la seguridad y motivación hacia el mundo del saber.

Planteamiento del Problema

Los niños y niñas de grado transición de la institución educativa el palomar han desarrollado las actividades académicas de manera significativa, en donde se puede apreciar en ellos un alto grado de compromiso en aprender día a día sobre los temas expuestos en el aula de clases, domostrando que son capaces de trabajar en equipo, resolver tareas básicas y cuestionarsen sobre los temas aprendidos. A su corta edad, se aprecia habilidades comunicativas iniciales y una comprensión adecuada de los temas que se abordan, lo cual evidencia un proceso formativo que, si bien tiene retos propios de la primera infancia. Así mismo, refleja un trabajo docente comprometido. En cuanto al contexto socio economico de las familia en su mayoría pertenecen a la clase media lo que permite el acceso a la adquisición de recursos educativos para fortalecer el aprendizaje en ellos.

Pero al momentode analizar las dinámicas en el aula se puede apreciar, que aunque los niños realizan las actividades propuestas, lo hacen de forma mecánica, sin entusiasmo y asombro por la exploración de los temas. Las estrategias pedagógicas actuales funcionan para cubrir los temas del plan de estudios, pero no alcanzan a enganchar emocionalmente a los niños. También se ha identificado que el acompañamiento familiar en el proceso educativo es intermitente, ya que algunos padres participan activamente, mientras que otros no demuestras interés en participar, lo que genera diferencias en el ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

Ante este panorama, nace la idea de incluir el juego como una alternativa para mejorar el proceso de educacion . Esta propuesta no busca reemplazar lo que ya se hace, sino complementarlo para mejorarlo con actividades lúdicas que, además de ser entretenidas y divertidas, estén pensadas para estimular la atención, la motivación y la comprensión de los niños. La hipótesis que guía esta iniciativa es que, al incorporar el juego como estrategia de

mediación, se puede aumentar el interés de los estudiantes, favorecer una mayor participación y lograr aprendizajes que realmente perduren con el tiempo.

El problema no está en que los estudiantes no puedan aprender, ni en la falta de recursos, sino en la ausencia de buenos métodos que se vean atractivos y que respondan a lo que ellos necesitan para sentirse motivados . Por eso, esta investigación busca explorar cómo el juego cognitivo puede ayudar a cerrar esa brecha y aportar a una educación más dinámica, cercana e importante para los niños y niñas de esta etapa.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar la motivación por el aprendizaje en los estudiantes del grado transición de la institución educativa El Palomar de Ocaña, Norte de Santander, mediante la implementación del juego durante el primer semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar la motivación por el aprendizaje en los estudiantes de grado transición de la institución educativa El Palomar de Ocaña (Norte de Santander) mediante el juego durante el primer semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Diseñar experiencias de aprendizaje implementando el juego para mejorar la motivación en los niños y niñas de grado transición de la Institución Educativa El Palomar.

Implementar experiencias de aprendizaje a través del juego para fomentar la motivación en los niños y niñas de grado transición de la Institución Educativa El Palomar.

Evaluar el impacto de las experiencias de aprendizaje aplicadas a través del juego para mejorar la motivación de los estudiantes de grado transición de la Institución Educativa El Palomar.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Para comprender adecuadamente el problema de investigación que aborda la falta de motivación en los estudiantes de grado transición de la Institución Educativa El Palomar de Ocaña, se hace necesario partir de una base conceptual clara que permita fundamentar las acciones propuestas en el aula. Esta propuesta busca fomentar la motivación por el aprendizaje a través del juego como herramienta pedagógica, teniendo en cuenta que en la primera infancia es fundamental el desarrollo integral, la formación de habilidades para la vida y el fortalecimiento del vínculo afectivo y social en los entornos educativos. Por ello, se presentan a continuación tres conceptos clave que orientan esta intervención: el proyecto de vida en la primera infancia, la motivación escolar y el juego cognitivo, los cuales se articulan directamente con el propósito de fortalecer las experiencias educativas significativas desde una perspectiva lúdica y formativa.

Proyecto de Vida en la Primera Infancia

Este concepto en la primera infancia considera el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas en donde los vínculos afectivos,la exploración del medio y la estimulación del pensamiento son los ejes principales para el desarrollo integral, es decir cuando se desarrolla de manera adecuada la capacidad para decidir y tomar decisones se disfrutan las experiencias de aprendizaje y se seientan las bases del desarrollo integral.

El desarrollo de las habilidades para la vida comienza en la primera infancia y continúa a lo largo de toda la existencia. Estas competencias son fundamentales para que niños, niñas y adolescentes puedan adaptarse adecuadamente a su entorno. Por ello, su enseñanza, en el contexto de la construcción del proyecto de vida, impacta de manera positiva tanto en el presente como en el futuro de cada persona. En cambio, la falta de formación o una enseñanza deficiente

de estas habilidades puede generar dificultades como baja autoestima, problemas para expresar emociones y opiniones, obstáculos en la interacción social, bajo desempeño escolar, alteraciones emocionales, conductas problemáticas y comportamientos de riesgo (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, 2021).

Motivación Escolar

La motivación en la primera infancia hace referencia a los procesos que se mantienen hacia una meta especifica, es decir cuando hablamos del contexto escolar este se refleja en la diposion e interes de los niños y niñas hacia el aprendizaje ya que una motivación adecuada incide de manera positiva en la construcción del aprendizaje significativo.

La motivación en la vida humana actúa como la chispa y el motor que impulsa a las personas a alcanzar sus objetivos. Es la energía que sostiene nuestras acciones hasta lograr lo que deseamos. Sin motivación, sería difícil cumplir nuestras metas, lo que demuestra la importancia de este elemento en el desarrollo personal. A través de la motivación, podemos alcanzar la autorrealización y mantener un equilibrio interior. Por ejemplo, un empleado que se siente motivado tiende a ser más productivo, ya que experimenta bienestar en su entorno laboral y realiza sus tareas con mayor eficiencia (Benallou, S, 2023).

Juego Cognitivo

El juego cognitivo es una metodología lúdica que tiene como finalidad desarrollar el pensamiento, la atención y la memoria para la resolución de problemas, lo que significa que es una hemmaienta que sirve para potenciar el aprendizaje integral.

El juego se presenta como una estrategia participativa dentro del proceso de enseñanza, orientada a fomentar en los estudiantes comportamientos adecuados y habilidades para tomar decisiones con autonomía y disciplina. Más allá de facilitar el aprendizaje de conocimientos y el

desarrollo de destrezas, el juego también impulsa el interés y la motivación por las asignaturas. En este sentido, se convierte en una herramienta pedagógica que ofrece múltiples recursos para que los estudiantes practiquen la toma de decisiones frente a diversas situaciones o problemas (Carrión, A, 2020).

Referentes Teóricos

Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget

Jean Piaget, uno de los principales teóricos del desarrollo infantil, sugiere que los niños atraviesan distintas etapas cognitivas. En la etapa preoperacional, que es la que corresponde a los niños de 5 a 6 años, los pequeños comienzan a desarrollar su pensamiento lógico, pero aún de manera concreta. Para Piaget, el aprendizaje debe adaptarse a la etapa cognitiva de los niños. El juego cognitivo puede ser una herramienta educativa clave, pues permite a los niños experimentar, explorar y entender el mundo a través de su imaginación, fortaleciendo sus capacidades intelectuales. Además, este tipo de juego favorece su desarrollo en habilidades como la resolución de problemas y la toma de decisiones (Piaget, J,1972).

Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

Lev Vygotsky, a diferencia de Piaget, pone énfasis en la importancia del entorno social en el aprendizaje. Para él, los niños aprenden mejor cuando interactúan con adultos y compañeros más capacitados. La “zona de desarrollo próximo” describe el espacio entre lo que un niño puede hacer solo y lo que puede lograr con ayuda. Según Vygotsky, el aprendizaje es más efectivo cuando los niños reciben apoyo en su proceso de aprendizaje, por lo que los maestros y padres tienen un rol fundamental en guiar este desarrollo. En este contexto, el juego, cuando es guiado por un adulto, se convierte en una poderosa herramienta para que los niños desarrollen sus capacidades cognitivas y sociales (Vygotsky, L, 1978).

Teoría de la Motivación de la Autoeficacia de Albert Bandura

Albert Bandura propuso que la motivación está estrechamente vinculada con la autoeficacia, es decir, la creencia que tiene una persona sobre su capacidad para alcanzar una meta. Para los niños, la percepción de ser capaces de lograr algo incrementa su motivación. Bandura destaca que la retroalimentación positiva es esencial para desarrollar esta confianza. Los niños motivados son más propensos a enfrentarse a nuevos desafíos y a persistir en sus esfuerzos. Así, fomentar la autoeficacia en los niños a través de actividades de aprendizaje que celebren sus logros puede aumentar su motivación y su deseo de aprender (Bandura, A, 1997).

El Juego Cognitivo como Estrategia de Aprendizaje

El juego es una herramienta educativa poderosa que va más allá del entretenimiento. El juego cognitivo se enfoca en actividades que estimulan las capacidades mentales de los niños, promoviendo habilidades como la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. Este tipo de juego permite que los niños aprendan de manera activa y participativa. Además, les ofrece un espacio para experimentar con conceptos y desarrollar su comprensión del mundo. En el aula, integrar juegos cognitivos no solo aumenta la motivación de los niños, sino que también favorece su aprendizaje de una manera divertida y significativa (Chisag-Guaman, Espinoza-Álvarez, Jordán-Sánchez y Mejía-Sánchez, 2023).

El Acompañamiento Familiar en el Desarrollo Infantil

La participación de los padres en la educación de sus hijos tiene un impacto significativo en su rendimiento académico y motivación. Los niños que cuentan con el apoyo y el interés de sus padres en su aprendizaje tienden a estar más motivados y comprometidos con sus estudios. El acompañamiento familiar ofrece a los niños un entorno de seguridad emocional, lo que les da confianza para enfrentar los desafíos educativos. Los padres pueden ayudar a los niños a

organizar sus tareas, resolver dudas y reforzar lo aprendido, lo que fortalece su motivación intrínseca y fomenta una actitud positiva hacia el aprendizaje (Avila Vargas.& Giannotti Vázquez, 2021).

Teoría del Apego de John Bowlby

La teoría del apego de John Bowlby resalta la importancia de las relaciones emocionales tempranas en el desarrollo de los niños. Bowlby señala que los niños que desarrollan un apego seguro con sus cuidadores principales tienen mayor confianza y seguridad para explorar el mundo. En el contexto educativo, un niño con un apego seguro tiende a sentirse más cómodo en el aula, participando activamente y enfrentando nuevos desafíos. Además, la seguridad emocional favorece la autorregulación de las emociones, lo que les ayuda a manejar mejor las situaciones de estrés y a concentrarse en su aprendizaje (Moneta, 2014).

Teoría de la Motivación Escolar de Deci y Ryan

Deci y Ryan desarrollaron la teoría de la autodeterminación, que sostiene que la motivación intrínseca, es decir, el deseo de aprender por el simple placer del conocimiento, es crucial para el éxito educativo. Los niños son más motivados cuando sienten que tienen control sobre su aprendizaje, cuando se sienten competentes en lo que hacen y cuando experimentan una conexión positiva con sus compañeros y maestros. Ofrecerles opciones y darles la oportunidad de participar en el proceso educativo les ayuda a desarrollar un mayor interés en las actividades. Además, un entorno que apoye sus necesidades emocionales y sociales aumenta su motivación y disposición para aprender (Deci & Ryan, 2002).

El Juego como Herramienta para el Desarrollo Emocional y Social

El juego no solo favorece el desarrollo cognitivo, sino que también tiene un impacto positivo en el desarrollo emocional y social de los niños. Al interactuar con otros niños en situaciones lúdicas, aprenden a compartir, cooperar y resolver conflictos. Además, el juego les permite explorar sus emociones de manera segura, ayudándoles a comprender y gestionar sentimientos como la frustración, la tristeza o la alegría. Estas habilidades sociales y emocionales son esenciales para el éxito académico, ya que los niños con habilidades emocionales bien desarrolladas tienden a ser más motivados y a tener un mejor rendimiento en el aula (Carrión, 2020).

El Rol de los Educadores en la Motivación Infantil

El rol de los educadores es fundamental para motivar a los niños en su proceso de aprendizaje. Un maestro que crea en sus estudiantes y les brinda apoyo emocional y académico puede generar un ambiente de confianza y respeto. Este tipo de relación motiva a los niños a involucrarse activamente en las actividades escolares. Los educadores también deben ofrecer retroalimentación positiva y crear un entorno donde los niños se sientan valorados y capaces de aprender. La motivación aumenta cuando los niños experimentan éxito y disfrutan del proceso de aprendizaje, y un educador comprometido puede hacer una gran diferencia en este aspecto (Benallou, 2023).

Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel

David Ausubel propuso que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conocimientos se vinculan con los que ya posee el estudiante. Según esta teoría, los niños aprenden mejor cuando los contenidos que se les enseñan tienen significado para ellos, es decir, cuando pueden relacionarlos con su propia experiencia y conocimientos previos. Este enfoque

subraya la importancia de un aprendizaje activo y participativo, en el cual los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio proceso educativo. Así, los maestros deben diseñar actividades que permitan a los niños hacer conexiones entre lo nuevo y lo que ya saben, facilitando un aprendizaje más profundo y duradero (Moreira, Caballero, & Rodríguez, 1997).

Referentes Técnicos

Al momento de analizar la motivación escolar y el juego cognitivo en contextos educativos podemos fundamentarnos en documentos técnicos emitidos por entidades con cómo el Ministerio de Educación Nacional (MEN) y organizaciones internacionales como UNICEF, ya que estos documentos permiten orientar la práctica educativa al ofrecer marcos operativos que respaldan el desarrollo de estrategias pedagógicas propicias para la infancia.

Uno de los referentes técnicos es el documento titulado *Ambientes de aprendizaje* (Ministerio de Educación Nacional, 2014), el cual expone que la construcción de ambientes educativos ayuda a mejorar la participación de los niños y niñas para el desarrollo de habilidades cognitivas, resaltando el papel del juego como estrategia pedagógica para la contribución del bienestar emocional.

Asimismo, el informe elaborado por Unicef, titulado El aprendizaje a través del juego (Unicef, 2018) constituye como otro referente para el desarrollo de la propuesta pedagógica, ya que en el podemos identificar la manera en la que el juego cognitivo potencia las competencias como: la resolución de problemas, la creatividad, la memoria y la atención. A través de evidencias científicas y ejemplos prácticos, se destaca el rol del juego como un impulsor clave de la motivación para poder disfrutar en los procesos de aprendizaje durante la primera infancia.

Estos documentos aportan orientaciones valiosas que permiten diseñar intervenciones educativas para que los niños y niñas fortalezcan la motivación escolar mediante el juego para el desarrollo integral.

Referentes Legales

Este proyecto se basa en la normativa legal colombiana que guía la educación temprana, la inclusión y la salvaguarda completa de la primera infancia. Los referentes más destacados incluyen: la Ley 1804 de 2016 (Ley de Cero a Siempre), que establece la política pública para la atención integral a la primera infancia en Colombia. Esta ley promueve el desarrollo integral desde el nacimiento hasta los seis años, asegurando el derecho a una educación inicial de calidad, así como el fortalecimiento de los vínculos afectivos, la estimulación temprana y la protección; el Decreto 1411 de 2022, como un referente técnico que establece las directrices para la prestación del servicio educativo en la educación inicial, orientando las prácticas pedagógicas y administrativas, pero sin constituir una norma jurídica con rango de ley; y la Ruta Integral de Atenciones (RIA), es un instrumento técnico y operativo que coordina las acciones en salud, nutrición, educación, protección y participación, garantizando una atención integral y articulada para la primera infancia.

Referentes Éticos

En este proyecto, se garantizará la confidencialidad de la información recolectada, el consentimiento informado de quienes participen, el trato digno y equitativo a todos los miembros de la comunidad educativa. Además, se respetará la autonomía institucional y se evitará cualquier tipo de discriminación, estigmatización o vulneración de derechos. El desarrollo del proyecto se fundamenta en los principios éticos establecidos en el *Código de Ética del Educador Colombiano*, que promueve el respeto por la dignidad humana, la responsabilidad profesional, la

justicia, la equidad y la honestidad en el ejercicio docente. Además, se seguirán los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional, los cuales incluyen la promoción de ambientes escolares seguros, inclusivos y respetuosos, donde se garantice el bienestar y los derechos de todos los estudiantes y actores educativos. Estos principios éticos aseguran que la propuesta pedagógica se implemente con integridad y respeto hacia todos los participantes.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Este estudio utiliza una metodología cualitativa porque se enfoca en entender e interpretar las percepciones, vivencias y significados de los temas que se trataran en los niños y niñas durante el proceso educativo através del juego.. Este método permite realizar un análisis detallado de la problemática de estudio teniendo en cuenta el contexto y el punto de vista de los agentes involucrados.

El método de investigación se llevara acabo por medio de un estudio de investigación de una problemática, ya que se enfocará en un analisis minucioso de un problema dentro de una comunidad educativa determinada. Esta técnica es apropiada en su entorno natural para lograr una compresión completa.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por los estudiantes del grado transición de la Institución Educativa El Palomar de Ocaña, Norte de Santander.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para cumplir con la investigación, se implementaran diversas técnicas cualitativas teniendo en cuenta el propósito de cada objetivo especifico.

Para el primer objetivo, el cual consiste en explorar las formas de motivación presentes en el aula se emplearán técnicas como la observación directa no participante durante las actividades cotidianas en el aula y entrevistas semiestructuradas a los profesores.

Para el segundo objetivo el cual tiene como finalidad movilizar la motivación a través del juego, se implementará una intervención lúdica pedagógica con sesiones planificadas de juego,

durante este proceso se analizaran los diarios diarios de campo y los videos de las actividades realizadas con la finalidad de registrar reacciones, participación y cambios actitudinales.

Para el tercer objetivo en el cual se analizaran los cambios en la motivación después de la intervención, se aplicaran cuestionarios de valoración subjetiva adaptados a la edad los cuales se apoyaran con imágenes para identificar cambios en la percepción del aprendizaje, de la misma manera se realizarán entrevistas a las docentes orientadas a explorar su percepción sobre los cambios observados luego de la aplicación de las experiencias de aprendizaje.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías de análisis estarán acordes con los objetivos de la investigación y se desarrollarán desde una perspectiva cualitativa, permitiendo una comprensión analítica del fenómeno.

Motivación Intrínseca

Hace referencia al interés que experimentan los niños y niñas por aprender a través del juego sin depender de recompensas externas, esta categoría está relacionada con aspectos emocionales y de autonomía en el proceso de aprendizaje.

Participación

Enfoca al nivel de involucramiento de los niños y niñas en las actividades lúdicas, incluyendo su disposición, constancia y actitud durante las experiencias de aprendizaje.

Interacción Social

Esta categoría se enfoca en la forma en que los niños se comunican, colaboran y se relacionan con los demás durante el juego.

Expresión Emocional

Busca identificar las manifestaciones de las emociones durante la actividad asociadas con las experiencias de juego y aprendizaje.

Valoración Docente

Se refiere a la percepción que experimentan los profesores en los cambios con respecto a la motivación y el comportamiento de los estudiantes antes, durante y después de la intervención.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Percepciones Iniciales de los Estudiantes

Los niños y niñas mostraron entusiasmo ante la idea de participar en juegos como “la carrera de colores”, sin embargo, se evidenció que algunos tenían dificultades para seguir las reglas y mantener la atención durante las actividades, esto indicaba que no estaban acostumbrados a juegos con estructuras específicas y que su motivación dependía en gran medida del interés inmediato o de la recompensa externa.

Percepciones de los Docentes

Los profesores manifestaron cierta preocupación respecto a la efectividad de usar el juego para motivar a los estudiantes, ya que algunos expresaron que aunque el juego puede ser divertido temían que los niños se distrajeran y no lograran concentrarse en los aprendizajes esperados, pero al final reconocieron que las estrategias tradicionales no siempre lograban captar la atención de todos los estudiantes y que era necesario buscar nuevas formas de motivación.

Ejemplo de Dato Concreto

En una de las primeras actividades “la carrera de colores”, donde los niños debían correr a tocar objetos de diferentes colores según lo indicado por el profesor, se observó que aproximadamente la mitad de los niños participaban con entusiasmo mientras que el resto se mostraba distraído o evitaba unirse al juego. Además algunos niños solo se animaban a participar cuando sabían que podían ganar un premio o recibir elogios especiales.

Experimentación

Durante la fase de experimentación se implementaron varias actividades lúdicas diseñadas para fomentar la motivación en los niños del grado transición, estas actividades

incluyeron juegos como “la ruleta de las emociones”, “el bingo del saber” y “las estaciones del reto”, las cuales combinaban movimiento, trabajo en equipo y pequeñas recompensas simbólicas.

A medida que se fueron desarrollando las sesiones se notaron cambios en la disposición de los niños para participar, por ejemplo en las primeras actividades algunos aún dudaban en unirse al juego pero con el paso de los días se mostraban más activos, curiosos y entusiasmados. Un hallazgo importante fue que los niños comenzaron a participar no solo por los premios, sino por el deseo de colaborar con sus compañeros y divertirse mientras aprendían.

Observaciones Durante las Actividades

Los registros de los diarios reflexivos mostraron que los estudiantes empezaron a expresar emociones positivas al final de cada jornada. Frases como “me gustó jugar con mis amigos” o “aprendí los colores jugando” fueron frecuentes. También se observó que los niños que inicialmente eran más retraídos comenzaron a tomar la iniciativa en algunos juegos lo que indicó un avance en su nivel de confianza y motivación interna.

Percepción de los Docentes durante la Fase de Prueba

Los docentes señalaron que la implementación de estas estrategias cambió el ambiente del aula, al indicar que los niños estaban más atentos, preguntaban con más frecuencia y mostraban mayor disposición para participar, una docente comentó en su diario: “Al principio creí que los juegos los iban a distraer, pero ahora veo que están aprendiendo más cuando se divierten incluso los más callados están participando”.

Ejemplo Concreto de Resultados

En el juego “las estaciones del reto”, donde los niños rotaban por diferentes mesas con actividades cortas (reconocer formas, nombrar colores, imitar sonidos), se observó que el 85% de los participantes completó todas las estaciones sin perder el interés, además varios niños

repitieron espontáneamente lo aprendido en otras situaciones del día, como nombrar colores en el comedor o identificar formas en el patio.

Estos resultados indican que la variable lúdica no solo fue bien recibida por los niños, sino que también logró influir positivamente en su motivación y actitud frente al aprendizaje fortaleciendo aspectos como la participación activa, el entusiasmo y la relación con sus compañeros

Identificación de Variaciones

Una vez que se pusieron en marcha las actividades recreativas con los niños del grado transición de la Institución Educativa El Palomar se evidenciaron diversas transformaciones significativas en su motivación y disposición hacia el estudio, al contrastar las primeras observaciones con las últimas se observó un progreso notable en la manera en que los alumnos interactúan con las tareas escolares.

Cambios en la Participación y Actitud de los Estudiantes

Al principio muchos de los niños solo se involucraban cuando existían premios o presencia directa del maestro, no obstante al concluir la intervención se observó que la mayoría se involucraba con fervor sin requerir de premios externos. En las entrevistas finales varios profesores expresaron que los niños "ya no esperaban el premio, sino que buscaban divertirse porque se sentían contentos con su aprendizaje". Asimismo en los cuadernos de reflexión los alumnos empezaron a emplear expresiones como "deseo jugar otra vez", "me gusta aprender de esta manera" o "yo puedo hacerlo por mi cuenta", lo que refleja una transformación en su motivación interna y autoconfianza.

Mejora en la Interacción Social y la Autonomía

Se observaron avances en la manera en que los niños interactúan entre sí, durante las primeras observaciones se evidencio comportamientos como la timidez, el aislamiento o la disputa a turnos, al concluir la etapa de experimentación los niños mostraban un mayor trabajo en equipo se turnaban sin mostrar protestas y motivaban a sus pares. Un caso específico se dio durante el juego "la ruleta de las emociones", en el que los niños empezaron a asistir a los demás para reconocer sus emociones y manifestarlas verbalmente, algo que no sucedía antes de que se actuara.

Percepción Docente

En las entrevistas finales los profesores manifestaron que los juegos no solo incentivaban sino que además contribuían a consolidar los contenidos escolares y las capacidades socioemocionales. Un maestro expresó: "Observo ahora que el juego no solo les divierte, sino que también les motiva a reflexionar y colaborar en equipo". Esto evidencia una transformación en la visión inicial de los docentes, que anteriormente creían que lo recreativo podía desviar la atención del aprendizaje.

Dato Comparativo

Al examinar las observaciones de las primeras y últimas semanas se descubrió que el porcentaje de niños que se involucraban activamente sin aguardar un premio se incrementó del 40% al comienzo al 85% al concluir la intervención. Además se incrementó el número de interacciones positivas entre los alumnos, evidenciando que el ambiente en el salón de clases se transformó en más colaborativo y emocional.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación dan a conocer que las estrategias lúdicas acompañadas del apoyo docente generan efectos positivos en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de transición de la Institución Educativa El Palomar, ya que a lo a lo largo del proceso de investigacion se abordaron estrategias que impactaron a los niños y niñas, no solo en su proceso de aprendizaje, sino también en su forma de relacionarse, expresarse y participar en el entorno escolar, es decir en su desarrollo integral.

Al inicio del proceso pude observar que la mayoría de los niños y niñas mostraban bajo interés por las actividades escolares, poca participación en clase y un comportamiento desmotivado., estas evidencias se relacionaban con la falta de dinámicas pedagógicas más llamativas, confirmando de esta manera mis hipótesis iniciales: existía la necesidad de transformar las metodologías para generar un verdadero acercamiento de los estudiantes al aprendizaje.

Durante la implementación de las estrategias lúdicas pude evidenciar mejoras en el comportamiento y la actitud hacia el aprendizaje de los niños, ya que empezaron a mostrar entusiasmo por asistir a clases y una mejor disposición por participar, este cambio fue coherente con los referentes teóricos utilizados especialmente con las posturas de Díaz y Hernández (2002), quienes resaltan el valor del juego como herramienta fundamental para promover el aprendizaje significativo y fortalecer el desarrollo emocional de los niños y niñas.

Uno de los avances más valiosos fue la transformación en el aspecto ontológico de los niños y nias porque evidencie mejoras en la forma como se relacionaban consigo mismos y con los demás al expresar emociones con mayor claridad demostraban seguridad al participar del espacio escolar. Un ejemplo de esto fue cuando algunos docentes me comentaron que ciertos

estudiantes que antes evitaban hablar o trabajar en grupo ahora lo hacían con alegría y confianza. Esto refleja un fortalecimiento de su identidad y autonomía.

Los hallazgos coinciden con las posturras de Carrión, A. (2020), donde se afirma que las metodologías lúdicas mejoran la disposición al aprendizaje en niños de primera infancia. Sin embargo, en mi caso el acompañamiento docente tuvo un rol protagónico porque representó un valor agregado ya que tuve mas orientación para guiar mejor las experiencias de aprendizaje.

Entre las limitaciones encontradas destaco el poco tiempo para implementar todas las estrategias. Además el tamaño reducido de la muestra no permite generalizar los resultados a contextos más amplios, aun así considero que estos factores no disminuyen el valor de los hallazgos sino que abren nuevas posibilidades de exploración.

Estos resultados pueden ser de gran utilidad para futuras investigaciones, ya que las estrategias pedagogicas cuando se combinan con el juego no solo fortalecen el proceso académico sino que contribuyen a un ambiente escolar idóneo, para mejorar las relaciones afectivas dentro del aula en el diseño de propuestas pedagógicas más integrales e inclusivas.

Finalmente esta investigación permitió confirmar que es posible mejorar la motivación y el rendimiento escolar desde la lúdica. A partir de estos resultados surgen nuevas preguntas como: ¿qué tipo de juegos potencian más el aprendizaje en cada área?, ¿cómo fortalecer aún más el vínculo escolar? Considero que futuras investigaciones pueden profundizar en estas inquietudes y seguir aportando al desarrollo de metodologías innovadoras para la educación inicial.

Conclusiones y Recomendaciones

Por medio de esta propuesta incorpore el juego como una herramienta para motivar a los niños y niñas de grado transición por medio de actividades que involucraron el juego de roles, con ello pude evidenciar el interés en los niños y niñaas por participar y aprender. Esta experiencia me ayudó a crecer como futura docente, ya que entendí que cuando hacemos una buena planeacion y usamos el juego de forma creativa los aprendizajes son significativos y se alcanzan los objetivos de manera pertinente.

Durante el desarrollo de la propuesta adapte las actividades según las necesidades e intereses de los niños y niñas, lo más valioso fue ver cómo ellos participaron con entusiasmo y dieron ideas para que las actividades fueran más dinámicas, como docente en formación considero que los niños se llevaron diversos aprendizajes, ya que al final lograron responder con claridad a las preguntas sobre los temas trabajados.

Se considera que es importante fortalecer la participación de los padres de familia en en los procesos de formación porque su acompañamiento ayuda a que los niños se sientan más seguros al participar en clase y al mismo tiempo permite que las familias se involucren y valoren lo que los niños aprenden con el docente.

Cuando se une la teoría con la práctica el aprendizaje mejora porque se utilizan estrategias que han sido analizadas y evaluadas, esto hace que el trabajo con los niños y niñas en la educación inicial sea más efectivo ayudando al desarrollo de habilidades y conocimientos importantes para su crecimiento.

Como recomendación considero que el aspecto a mejorar en la propuesta es el tiempo de implementación, ya que fue muy corto y si se contara con más tiempo sería posible observar un impacto más profundo. Además sería valioso ampliar la investugacion sobre el impacto del juego

en la educación inicial, ya que esto permitiría potenciar aún más el aprendizaje de los niños y niñas de forma significativa.

Finalmente considero que la propuesta también puede ajustarse para fortalecer la concentración en los niños y niñas, ya que esta es una habilidad clave en los procesos de aprendizaje porque el juego les permite expresarse libremente, observar con detalle y desarrollar una mirada más reflexiva sobre lo que los rodea, de esta manera no solo se promueve la creatividad sino que también se potencia la adquisición de nuevos conocimientos de forma más consciente significativa y personal.

Referencias Bibliográficas

Avila Vargas, N., & Giannotti Vázquez, S. (2021). *El acompañamiento familiar en los procesos educativos durante la infancia: un acercamiento a través de estudios de casos.* Universidad de La Habana, (291). http://scielo.sld.cu/pdf/uh/n291/0253-9276-uh-291-4.pdf

Bandura, A. (199). *Auto-eficacia: cómo afrontamos los cambios de la sociedad actual* (J. Aldekoa, Trad.). Bilbao: Desclée de Brouwer.

Bandura, A. (1997). *Autoeficacia: El ejercicio de control*. Editorial Morata.

Benallou, S. (2023). *Motivación del alumnado en el aula de ELE*. Hispanical, 2(1), 91-97. https://asjp.cerist.dz/en/downArticle/831/2/1/210543

Carrión, A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial*. Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación, 5(2), 132-149. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049

Chisag-Guaman, M., Edlita Ivonne Espinoza-Álvarez, E., Jordán-Sánchez, J., & Mejía-Sánchez, E., (2023). *El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes.* 593 Digital Publisher CEIT, 9(1-1), 66 - 81, https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2002). *La teoría de la autodeterminación y la motivación humana*. Editorial Paidos. https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SpanishAmPsych.pdf

Díaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista* (2.ª ed.). McGraw-Hill. https://www.redalyc.org/pdf/311/31161208.pdf

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (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.* https://www.icbf.gov.co/system/files/ley_1804_de_2016_primera_infancia.pdf

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2021). *Orientaciones para el desarrollo del proyecto de vida de niñas, niños, adolescentes y jóvenes*. https://www.icbf.gov.co/system/files/procesos/pu.11_cartilla_orientaciones_para_el_desarrollo_del_proyecto_de_vida_de_nna_y_j_v1.pdf

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (s.f.). *Política Nacional de Infancia y Adolescencia*: *Ruta Integral de Atenciones (RIA).* https://www.icbf.gov.co/system/files/politica_nacional_de_infancia_y_adolescencia_-_ria.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2022). *Decreto 1411 de 2022: Por el cual se establece la organización del servicio educativo para la atención integral a la primera infancia en el marco de la educación inicial.* https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411579_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). *Ambientes de aprendizaje.* https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-379705_recurso_12.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). *Ambientes de aprendizaje.* https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-379705_recurso_12.pdf

Moneta C, M. E. (2014). *Apego y pérdida: redescubriendo a John Bowlby*. Revista chilena de pediatría, 85, 265-268. https://scielo.conicyt.cl/pdf/rcp/v85n3/art01.pdf

Moreira, M. A., Caballero, M. C., & Rodríguez, M. L. (1997). *Aprendizaje significativo: un concepto subyacente. Actas del encuentro internacional sobre el aprendizaje significativo*, 19(44), 1-16. https://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdfPiaget, J. (1972). La psicología del niño. Ediciones Morata. https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf

Unicef & The Lego Foundation. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia* https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

Vygotski, L. S. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica. (Original work published 1934) https://saberespsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf

Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica. https://saberespsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/meramirezcor_unadvirtual_edu_co/EuFfWGpE6NlCh1W-upj90BMB9Bw3kREOwrAump_5-kWGlA?e=kZgWk2