

**Participación y motivación en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 6 a 8 años
del grado segundo de la Institución Educativa Rogerio Velásquez Murillo a través de
estrategias pedagógicas lúdicas**

Yessely Lemus Ramirez

Reiny Julieth Peñaloza Mosquera

Asesor:

Anyi Marcela Rodríguez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este estudio se centra en la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras basadas en el juego y la lúdica, con el propósito de mejorar la participación y la motivación en niños y niñas de 6 a 8 años de segundo grado de la Institución Educativa Rogerio Velásquez Murillo, en el departamento del Chocó, municipio de Quibdó. Ante esta situación, la investigación busca mejorar la participación y la motivación de los estudiantes mediante la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras basadas en el juego y la lúdica, como herramientas que fomenten un aprendizaje más significativo, dinámico y acorde a sus necesidades. Nuestro objetivo principal es analizar los efectos de la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras basadas en el juego y la lúdica para mejorar la participación y motivación de los niños y niñas de 6 a 8 años del grado 2° de la Institución Educativa Rogerio Velásquez Murillo de Quibdó, reconociendo la construcción de su ser y las transformaciones que emergen en su proceso de formación integral. El trabajo parte del diagnóstico de una baja participación y falta de motivación en los estudiantes, situación que limita su interacción y disminuye el interés por las actividades académicas. Frente a esta problemática, se diseñaron y aplicaron secuencias didácticas conformadas por juegos cooperativos, dinámicas grupales y actividades que fomentan el cuidado del medio ambiente y la interacción con sus pares. La metodología incluyó observación directa, elaboración de dibujos y el registro de evidencias en diarios de campo, fotografías y videos. Estas técnicas permitieron identificar las transformaciones generadas en la dinámica de aula y evaluar los efectos de la variable pedagógica en la motivación y participación infantil. Los resultados obtenidos reflejan un aumento en la participación activa de los niños, mayor interés por las actividades, un clima de aula más positivo y el fortalecimiento de habilidades sociales como la cooperación, la comunicación y el respeto mutuo. Estos avances evidencian la relevancia de integrar la lúdica en el proceso educativo como medio para potenciar

no solo el aprendizaje, sino también el desarrollo humano y el reconocimiento del ser en su integralidad.

Palabras clave: Estrategias pedagógicas, juego, motivación, participación infantil, lúdica.

Abstract

This study focuses on the implementation of innovative pedagogical strategies based on play and recreational activities, with the purpose of improving participation and motivation among children aged 6 to 8 in the second grade (2°) at the MIA Rogerio Velásquez Murillo Educational Institution, located in the municipality of Quibdó, Chocó, Colombia. In this regard, the research seeks to enhance students' participation and motivation through the use of playful strategies as tools that foster more meaningful, dynamic, and needs-based learning. The main objective is to analyze the effects of implementing innovative pedagogical strategies based on play and recreation to improve the participation and motivation of children aged 6 to 8 in the first grade at the Rogerio Velásquez Murillo Educational Institution, while recognizing the construction of their being and the transformations that emerge in their integral formation process. The study begins with a diagnosis of low participation and lack of motivation, conditions that limit interaction and reduce students' interest in academic activities. To address this problem, didactic sequences were designed and implemented, consisting of cooperative games, group dynamics, and activities that promote environmental awareness and peer interaction. The methodology included direct observation, the production of drawings, and the collection of evidence through field diaries, photographs, and videos. These techniques made it possible to identify the transformations generated in classroom dynamics and to evaluate the effects of the pedagogical variable on children's motivation and participation. The results reveal an increase in students' active participation, greater interest in activities, a more positive classroom climate, and the strengthening of social skills such as cooperation, communication, and mutual respect. Consequently, these findings highlight the relevance of integrating play into the educational

process as a means of fostering not only learning, but also human development and the recognition of the child's being in its entirety.

Keywords: Pedagogical strategies, play, motivation, child participation, playfulness.

Tabla de Contenido

Introducción	9
Caracterización	11
Planteamiento del Problema	13
Pregunta de Investigación	15
Objetivos	16
Objetivo General	16
Objetivos Específicos	16
Marcos de Referencia	17
Referentes Conceptuales	17
Referentes Teóricos	18
Referentes Técnicos	21
Referentes Legales	21
Referentes Éticos	22
Herramientas y Métodos	23
Enfoque y Tipo de Estudio	23
Unidad de Análisis	23
Técnicas para la Recolección de Datos	23
Categorías para el Análisis de Datos	24
Resultados	25
Acercamiento de la Población a la Variable	25
Experimentación	25
Identificación de Variaciones	26

Análisis y Discusión	27
Introducción al Análisis de Resultados.....	27
Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable.....	27
Impacto de la Variable en la Experimentación.....	27
Cambios Observados en el Aspecto Ontológico.....	28
Comparación con Estudios Previos	28
Limitaciones del Estudio	29
Implicaciones Prácticas de los Hallazgos	29
Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura.....	29
Conclusiones y Recomendaciones.....	30
Referencias Bibliográficas	32
Apéndices.....	35

Listado de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	35
---	----

Introducción

La motivación y el involucramiento de los alumnos son elementos clave para alcanzar aprendizajes relevantes en la educación primaria. Actualmente, las instituciones educativas que operan en entornos sociales y económicos difíciles deben adoptar estrategias nuevas que promuevan el crecimiento completo de los niños y niñas. En este contexto, la utilización del juego y la recreación se manifiesta como un recurso educativo sumamente importante, puesto que facilita el despertar del interés, estimula la creatividad y favorece la interacción social dentro del aula, ayudando a potenciar tanto las habilidades académicas como las competencias socioemocionales.

En el segundo grado de la Institución Educativa MIA Rogerio Velásquez Murillo, situada en el municipio de Quibdó (Chocó), se ha observado una escasa participación y desinterés entre los alumnos de 6 a 8 años, aspecto que restringe la creación de experiencias de aprendizaje valiosas. Esta situación no solo impacta el desempeño académico, sino también el crecimiento socioemocional de los niños, quienes enfrentan retos para interactuar y sostener el interés en las actividades escolares. Asimismo, se observa que algunos docentes recurren principalmente a métodos tradicionales, como el uso del tablero, aun cuando disponen de televisores y otros recursos didácticos en el aula. Esta limitación metodológica reduce las oportunidades de aprovechar herramientas más dinámicas e interactivas, lo cual repercute en la motivación y participación de los estudiantes. En consecuencia, muchos niños y niñas no prestan atención, se distraen fácilmente, se muestran desmotivados o incluso manifiestan aburrimiento y desconexión frente a las actividades académicas.

El propósito fundamental de este estudio es examinar los efectos de aplicar estrategias educativas innovadoras fundamentadas en el juego y la lúdica, con el fin de potenciar la

participación y motivación de los alumnos de segundo grado, reconociendo la formación de su identidad y los cambios que surgen durante su proceso de desarrollo integral. Con el fin de lograr este objetivo, se implementaron secuencias de enseñanza que incluían actividades recreativas y juegos en grupo, junto con un enfoque de observación directa, creación de ilustraciones, anotaciones en diarios de campo, capturas fotográficas y grabaciones en video, lo que facilitó el análisis de las transformaciones ocurridas en la interacción del aula.

El descubrimiento más importante de este estudio es el aumento en la participación activa y el interés de los niños en las actividades educativas, junto con una mejora en el ambiente escolar y en el desarrollo de habilidades sociales como la cooperación, la comunicación y el respeto entre ellos. Estos hallazgos muestran el potencial del juego y la actividad lúdica como factores clave en la transformación del proceso educativo y como herramientas para mejorar tanto el aprendizaje como el desarrollo humano completo. Se anima al lector a explorar más a fondo el contenido de este informe, en el cual se describen los procedimientos, estrategias y pruebas que facilitaron la obtención de estos resultados.

Caracterización

La Institución Educativa Rogelio Velásquez Murillo se encuentra en el corazón de Quibdó, municipio ubicado en la margen derecha del río Atrato, con una temperatura promedio de 28 °C. El territorio limita al norte con el municipio del Medio Atrato, al sur con Río Quito y Lloró, al oriente con el Carmen del Atrato, al nororiente con el departamento de Antioquia y al occidente con el Alto Baudó. Con una extensión de 3.337,5 km² y una población aproximada de 110.714 habitantes, Quibdó representa el 32 % del departamento del Chocó. La institución ocupa un área de 4.000 m² y cuenta con un moderno edificio administrativo que alberga 56 aulas de clase, biblioteca de dos niveles, comedor escolar y sala de música. También dispone de una sala de informática y un auditorio con capacidad para 500 personas.

En la Institución Educativa Rogelio Velásquez Murillo se atiende a un grupo de niños y niñas de entre seis y ocho años, provenientes de diversas localidades, lo que refleja una significativa diversidad sociocultural. Sin embargo, varios estudiantes enfrentan dificultades de aprendizaje asociadas a trastornos del lenguaje y del espectro autista. Asimismo, se presentan actitudes agresivas hacia compañeros, lo cual provoca remisiones frecuentes a orientación o rectoría y exige compromisos formales con los padres. El bajo rendimiento académico también es evidente en la falta de entrega de tareas, ausencia de cuadernos según el horario y escasa disposición para participar en actividades escolares. Estas dificultades se ven agravadas por la promoción de estudiantes al grado siguiente sin alcanzar las competencias básicas, situación que limita el progreso académico.

El conjunto de alumnos manifiesta necesidades educativas estrechamente vinculadas a sus condiciones académicas, sociales y familiares. Una de las principales prioridades es fortalecer las competencias en lectura, escritura y comprensión lectora, ya que gran parte de los

estudiantes presenta dificultades para interpretar textos y expresar sus ideas con coherencia. Igualmente, resulta fundamental estimular el desarrollo de habilidades comunicativas en aquellos que enfrentan trastornos del lenguaje. La presencia de estudiantes con trastornos del espectro autista y otras condiciones de aprendizaje exige estrategias pedagógicas inclusivas y diferenciadas que garanticen el derecho a la educación en igualdad de condiciones (Forero Amaya, Grande, & Girón, 2024). Para lograrlo, se requiere apoyo institucional y capacitación docente especializada que permita atender con pertinencia la diversidad presente en las aulas. Al mismo tiempo, se hace necesario promover habilidades socioemocionales como el respeto y el autocontrol, con el fin de mejorar la disciplina escolar y favorecer el aprendizaje.

El proceso educativo se ve influenciado por factores externos que restringen el progreso académico. La mayoría de los niños y niñas provienen de hogares con recursos económicos limitados, lo que dificulta el acceso a materiales escolares, herramientas tecnológicas y espacios adecuados para el estudio en casa. A ello se suma la escasa participación de los padres en el acompañamiento escolar, ya sea por razones laborales o por falta de preparación, lo que repercute en el cumplimiento de tareas y hábitos de estudio. En el entorno comunitario, la exposición a modelos de conducta negativos y la normalización de actitudes agresivas impactan de manera directa en la convivencia escolar. Estos elementos generan comportamientos conflictivos en el aula y un ambiente de indisciplina que obstaculiza la enseñanza. Finalmente, a nivel institucional, la inclusión de estudiantes con necesidades educativas diversas en grupos regulares se realiza sin que siempre existan los recursos ni la formación docente necesaria para brindar una atención adecuada.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Rogerio Velásquez Murillo, los alumnos de 6 a 8 años han demostrado avances significativos en su proceso educativo. Muchos de ellos muestran interés por colaborar en equipo, se alegran de participar en actividades recreativas y de entretenimiento, y utilizan los espacios escolares como el comedor, la biblioteca y el aula de informática, lo que indica una relación positiva con la institución. De igual manera, ciertos niños han logrado progresos en la lectura básica y en la escritura elemental, identificando palabras y comunicando sus ideas de forma sencilla.

En la actualidad, los educadores utilizan mayormente métodos convencionales, como el empleo del tablero y las explicaciones directas, lo que ayuda a mantener un cierto orden en el aula y garantiza la transferencia de conocimientos fundamentales. No obstante, este enfoque restringe la participación activa y el interés de los alumnos, sobre todo cuando hay recursos como televisores y materiales educativos que no se emplean de forma regular. Como resultado, se nota una baja participación en las clases, falta de motivación y escaso interés, lo cual complica la creación de experiencias de aprendizaje significativas y limita el crecimiento académico y social-emocional de los niños.

Frente a esta circunstancia, se presenta la necesidad de implementar estrategias de mediación que utilicen de manera activa los recursos didácticos y tecnológicos que se encuentran en la institución, como el material audiovisual, actividades interactivas y juegos pedagógicos digitales. Estas herramientas pueden atraer la atención de los estudiantes, incentivar su participación y crear un entorno de aprendizaje más estimulante. Se propone la hipótesis de que la inclusión de estas estrategias novedosas aumentará la motivación y la participación de los

estudiantes, optimizando tanto su rendimiento académico como su habilidad para interactuar de manera positiva en el aula.

En resumen, se ha detectado una ausencia en la motivación y la participación activa de los alumnos, lo cual impacta directamente en su rendimiento académico y su crecimiento socioemocional. Esta circunstancia está vinculada a la prevalencia de enfoques tradicionales y al escaso uso de recursos educativos más interactivos. Como se ha mostrado en investigaciones recientes, el uso de juegos educativos, multimedia interactiva y actividades prácticas puede motivar a los estudiantes a participar activamente en el aprendizaje (Velasco, Huilca, Bonilla, & Velásquez, 2023). Por lo tanto, es importante explorar de qué manera la introducción de materiales didácticos y herramientas tecnológicas interactivas puede ayudar a cerrar esta brecha, permitiendo así que las experiencias de aprendizaje sean más relevantes y adecuadas a las necesidades de los niños y niñas en sus primeros años de educación formal.

Pregunta de Investigación

¿Cómo promover la participación y motivación en los procesos de aprendizaje por parte de los niños y niñas de 6 a 8 años del grado segundo de la Institución Educativa Rogerio Velásquez Murillo a través de estrategias pedagógicas lúdicas durante el segundo semestre de 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar la participación y motivación en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 6 a 8 años del grado segundo de la Institución Educativa Rogerio Velásquez Murillo a través de estrategias pedagógicas lúdicas durante el segundo semestre de 2025.

Objetivos Específicos

Investigar el acercamiento de los niños y niñas de 6 a 8 años del segundo grado de la Institución Educativa Rogerio Velásquez Murillo hacia las estrategias pedagógicas lúdicas en el salón de clases.

Fomentar la motivación y la participación activa de los alumnos de segundo grado mediante la implementación de actividades pedagógicas lúdicas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Identificar las variaciones en la motivación y la implicación de los estudiantes de segundo grado durante los procesos de aprendizaje, una vez que se implementen las estrategias pedagógicas lúdicas a partir del segundo semestre del año 2025.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La motivación es un proceso interno y externo que estimula a los alumnos para que se involucren en las actividades de carácter académico. Según Ryan y Deci (2020), la motivación puede ser intrínseca o extrínseca. La primera nace del interés propio, la curiosidad o el deseo de aprender; la segunda, en cambio, depende de estímulos externos como las calificaciones, las recompensas o la aprobación social. La motivación juega un papel fundamental en los niños y niñas de 6 a 8 años del segundo grado de la Institución Educativa Rogerio Velásquez Murillo, porque muchos de ellos muestran poco interés por realizar las tareas escolares y tienen escasa disposición para participar en las dinámicas de clase.

Esta idea se refiere al grado de compromiso que demuestran los alumnos cuando participan en las actividades recreativas, académicas y sociales del salón de clases. Según Díaz Barriga (2021), la participación activa es fundamental en las metodologías centradas en el alumno, ya que permite que se construya el conocimiento de manera colaborativa, se interactúe y se fortalezcan aprendizajes relevantes. En la institución objeto de este estudio, se ha encontrado que los alumnos participan poco debido a que algunos profesores todavía utilizan métodos tradicionales, lo cual limita su papel protagónico en el proceso educativo.

Se comprenden como actividades y recursos que se fundamentan en la recreación, el juego y la creatividad, con el propósito de favorecer el aprendizaje. Según Huizinga (2007), el juego no es solo una actividad recreativa, sino que también es un fenómeno cultural y educativo con la capacidad de fomentar el crecimiento en términos sociales, emocionales y cognitivos. Para fomentar la participación y la motivación del alumnado, en este proyecto se consideran las

estrategias lúdicas como instrumentos fundamentales, empleando recursos digitales, juegos pedagógicos y dinámicas interactivas.

De acuerdo con Ausubel (1983), esta clase de aprendizaje tiene lugar cuando los contenidos nuevos se conectan de forma coherente con lo que el estudiante ya sabe. El aprendizaje significativo, a diferencia de la mera memorización, proporciona significado a lo que se aprende y posibilita su aplicación en varias situaciones. Para los niños y las niñas de segundo grado, este aprendizaje se alcanza cuando las materias escolares se vinculan con actividades prácticas y lúdicas que estimulen su curiosidad y fortalezcan habilidades como la escritura, la lectura y la expresión de ideas.

Referentes Teóricos

Ausubel (1983) propone, en su Teoría del Aprendizaje Significativo, que los aprendizajes más firmes se generan cuando los temas nuevos se relacionan con lo que el alumno ya sabe. Esta teoría es crucial para la población infantil de entre 6 y 8 años, ya que a partir de su vida diaria se pueden crear actividades recreativas que fortalezcan destrezas como leer y escribir. En este proyecto, se retoma su enfoque para argumentar que las estrategias pedagógicas deben basarse en lo que el niño ya conoce y considera cercano.

“Vygotzky (1978), desde la teoría sociocultural, argumenta que el aprendizaje se desarrolla a través de la interacción con los demás y por medio de instrumentos culturales. Esta perspectiva se relaciona directamente con la pregunta de investigación, porque las estrategias lúdicas diseñadas para este estudio se basan en la interacción social como vía para aumentar la participación y la motivación en el aula.”

Ryan y Deci (2020), la teoría de la autodeterminación, la motivación intrínseca se origina cuando los alumnos toman parte en actividades que les parecen significativas y que les

posibilitan ejercer autonomía. Por el contrario, la motivación extrínseca se basa en elementos externos como los premios o las calificaciones. Dado que un gran número de alumnos muestra desinterés por la escuela y necesita incentivos para estimular su curiosidad y su deseo de aprender, este marco es muy beneficioso para la investigación.

Así mismo, Huizinga (2007), En su obra *Homo ludens*, expone que el juego es una actividad cultural que, más allá de ser un mero entretenimiento, fomenta habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Desde este punto de vista, las estrategias lúdicas que se usan en el salón de clases no solo hacen más fácil el aprendizaje de los contenidos, sino que además fomentan la creatividad y la socialización. Esta contribución apoya el propósito del proyecto de incorporar actividades recreativas con objetivos pedagógicos.

En estudios recientes, Velasco, Huilca, Bonilla y Velásquez (2023) muestran que el empleo de recursos tecnológicos y didácticos aumenta tanto la participación como el interés de los alumnos de educación básica. Su estudio revela que las metodologías novedosas propician la permanencia y la concentración en la clase. Este resultado se relaciona con el entorno institucional, en el cual el acceso a material audiovisual puede ser utilizado para acelerar los procesos de aprendizaje.

De manera complementaria, Forero, Grande y Girón (2024) Concluyen que para asegurar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de aprender, es fundamental incorporar estrategias pedagógicas que se ajusten a la diversidad de alumnos. Este descubrimiento es importante para los alumnos de segundo grado, ya que hay diferentes ritmos de aprendizaje que deben ser identificados y abordados desde un enfoque lúdico y colaborativo.

Morales y Rojas (2022) investigaron el efecto de los juegos digitales en la educación primaria y descubrieron que estos mejoran la concentración y el entusiasmo infantil. Los autores

indican que, en contextos de desmotivación predominante, las herramientas interactivas consiguen atraer la atención. Este aporte está relacionado con el presente estudio, porque refuerza la importancia de incorporar tecnología en los talleres lúdicos.

Por su parte, González y Pérez (2021) estudiaron cómo los métodos de cooperación impactan en la convivencia dentro de las escuelas y llegaron a la conclusión de que los juegos colaborativos disminuyen la agresividad y aumentan el trabajo en equipo. Estos hallazgos brindan un apoyo directo a la investigación, ya que uno de los propósitos es optimizar la interacción entre los estudiantes mediante estrategias que fomenten la colaboración y el respeto.

A nivel internacional, El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2022) argumenta que el juego es una herramienta esencial para la educación inclusiva porque contribuye a vencer obstáculos sociales y promueve habilidades socioemocionales. Esta visión es muy relevante en el contexto investigado, en el que los contrastes socioeconómicos pueden tener un impacto en el rendimiento escolar. La inclusión del juego como un derecho educativo se legitima con el apoyo de una entidad internacional.

Finalmente, Díaz Barriga (2021) sostiene que la implicación activa del alumno en metodologías centradas en él propicia aprendizajes más relevantes que los de la educación convencional. Su propuesta es fundamental para esta investigación, ya que la institución todavía tiene prácticas de memorización que restringen el protagonismo del estudiante. La investigación sostiene esta perspectiva para sugerir un cambio en la metodología que sitúe al niño como el núcleo del proceso.

En síntesis, todos los referentes teóricos examinados concuerdan en que el aprendizaje infantil depende de la motivación, la participación activa y las estrategias lúdicas. Este respaldo académico apoya la relevancia del enfoque metodológico seleccionado, ya que combina la teoría

y la práctica en el afán de obtener aprendizajes significativos y una convivencia escolar más armoniosa.

Referentes Técnicos

En el marco de la investigación, los referentes técnicos se constituyen en documentos y lineamientos de orientación operativa emitidos por instituciones educativas y organismos con incidencia territorial. El Ministerio de Educación Nacional (MEN), plantea la necesidad de implementar metodologías activas y lúdicas que fomenten la motivación y la participación de los niños en el proceso escolar. Así mismo, la Secretaría de Educación Departamental del Chocó ha promovido programas de fortalecimiento pedagógico que buscan mejorar la calidad educativa mediante la formación docente y la introducción de prácticas innovadoras.

De igual forma, organismos internacionales como UNICEF (2022) y UNESCO (2019) recomiendan el uso del juego como estrategia fundamental para garantizar aprendizajes inclusivos, equitativos y de calidad, especialmente en contextos con limitaciones sociales y económicas. Estos referentes técnicos aportan marcos de acción que legitiman la utilización de dinámicas lúdicas y participativas en el aula como una vía para estimular la motivación y la construcción de aprendizajes significativos en niños de educación primaria

Referentes Legales

El presente estudio se enmarca en diversas normativas nacionales que garantizan los derechos de los niños y regulan los procesos educativos en Colombia. La Constitución Política de 1991, en su artículo 67, reconoce la educación como un derecho fundamental y un servicio público que debe propiciar el acceso al conocimiento, la ciencia y la cultura. Por su parte, la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece la importancia de metodologías activas que promuevan la participación del estudiante en la construcción del aprendizaje.

Adicionalmente, la Ley 1098 de 2006 – Código de Infancia y Adolescencia, protege el derecho de los niños a una educación de calidad que fomente su desarrollo integral, mientras que el Decreto 1290 de 2009 regula la evaluación de los aprendizajes desde un enfoque formativo, flexible y participativo. Estos referentes legales garantizan que la investigación respete el marco jurídico vigente y promueva procesos acordes con los principios de inclusión, participación y equidad.

Referentes Éticos

La investigación con niños exige un profundo compromiso ético, dado que se trata de una población en condición de vulnerabilidad. En este sentido, se tendrán en cuenta los principios de respeto, beneficencia y justicia, garantizando la protección de los derechos de los participantes. Se solicitará la autorización de los padres de familia para la participación de los niños en las actividades del proyecto, respetando su autonomía y asegurando la confidencialidad de la información recolectada.

Además, se promoverán ambientes de aprendizaje seguros, lúdicos y libres de discriminación, en los que se valore la voz de los estudiantes y se fomente su participación activa de manera voluntaria. Estos referentes éticos se alinean con las recomendaciones de la Declaración Universal de los Derechos del Niño (ONU, 1989) y con las políticas del MEN, que insisten en garantizar entornos educativos respetuosos y protectores para los menores de edad.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación se llevó a cabo usando un enfoque cualitativo con un componente exploratorio y experimental, con el objetivo de entender en profundidad las percepciones, actitudes y experiencias de los niños respecto a la aplicación de estrategias pedagógicas lúdicas. Este enfoque facilitó la descripción de las variaciones en la motivación y la participación a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizando la observación y la interacción directa como fuentes clave de información. El tipo de estudio realizado fue un estudio de caso, ya que se enfocó en un grupo particular de estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Rogelio Velásquez Murillo, en Quibdó, durante el segundo semestre de 2025.

Unidad de Análisis

Niños y niñas de 6 a 8 años del grado segundo de la Institución Educativa Rogelio Velásquez Murillo.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para la recopilación de datos, se emplearon diferentes métodos cualitativos que se ajustan a los objetivos específicos del estudio:

Primer objetivo: acercar a los niños y niñas a las estrategias educativas lúdicas, se llevaron a cabo observaciones directas, se recogieron dibujos y se mantuvieron conversaciones informales que permitieron captar sus percepciones iniciales.

Segundo objetivo: estimular la motivación y la participación a través de actividades lúdicas, se utilizaron diarios reflexivos de la docente investigadora y grabaciones en video de las actividades que se llevaron a cabo en el aula.

Tercer objetivo: detectar cambios en la motivación y la participación, se realizaron entrevistas semiestructuradas con los alumnos y se aplicaron cuestionarios después de la experiencia dirigidos a padres y docentes, con el propósito de comparar las alteraciones observadas en el comportamiento y la actitud de los niños.

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de datos se estructuró en torno a tres grandes grupos, que surgieron de los objetivos del estudio y del marco conceptual:

Motivación escolar: asociado a las actitudes, la curiosidad y la disposición de los niños hacia las actividades educativas.

Participación activa: relacionado con el nivel de participación, cooperación y protagonismo en las dinámicas de juego.

Aprendizaje significativo: centrado en los progresos en entendimiento, comunicación y adquisición de conocimientos a través de la experiencia lúdica.

Estas categorías se articularon con los referentes teóricos de Ausubel, Vygotsky, Ryan y Deci, así como Huizinga, lo que facilitó una interpretación coherente de los resultados y la formulación de conclusiones valiosas sobre el efecto de las estrategias educativas lúdicas en la población analizada.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Al inicio de la investigación, se hizo evidente que los alumnos de segundo grado mostraban poco entusiasmo por los métodos de enseñanza. Las clases se impartían principalmente de forma tradicional, con explicaciones del profesor y uso del tablero, lo cual generaba poca motivación y una participación pasiva en las actividades. A través de conversaciones informales y observaciones, se detectó que los niños asociaban el aprendizaje con tareas repetitivas y aburridas, evidenciando una falta de interés en participar activamente.

Los primeros registros revelaron que algunos estudiantes se quejaban de aburrimiento y falta de atención durante las clases, mientras que otros optaban por distraerse o conversar con sus compañeros. Por ejemplo, en una de las primeras observaciones, solo 5 de 20 alumnos participaron voluntariamente en una lectura en grupo, y varios expresaron comentarios como "profe, esto es aburrido" o "ya hicimos esto ayer". Estas actitudes subrayaron la necesidad urgente de introducir actividades más dinámicas que estimularan el interés y el deseo de aprender. Asimismo, los profesores reconocieron que el uso de recursos lúdicos y tecnológicos era limitado, debido a la falta de tiempo y capacitación, lo que dificultaba el aprovechamiento eficaz de las herramientas disponibles en la escuela.

Experimentación

Durante la fase de experimentación se aplicaron diversas estrategias pedagógicas lúdicas para fomentar la motivación y participación activa de los niños y niñas del grado segundo. Se realizaron actividades como el experimento con vinagre y bicarbonato, donde observaron cómo una bomba se inflaba sola, despertando curiosidad y entusiasmo. También se construyeron casas y vías con palitos de paleta, lo que fortaleció la creatividad, la cooperación y el trabajo en grupo.

Además, se desarrollaron rompecabezas educativos que favorecieron la atención, el pensamiento lógico y la colaboración entre compañeros. En el “Rincón de Lectura”, los estudiantes leyeron cuentos, jugaron con palabras y dramatizaron fragmentos, mejorando su expresión oral y gusto por la lectura. En conjunto, las actividades promovieron un ambiente dinámico, alegre y participativo, donde los niños se sintieron protagonistas de su aprendizaje.

Identificación de Variaciones

Una vez que implementamos juegos y actividades divertidas, fue evidente cómo los chicos se sentían más motivados y metidos en las clases. Lo que nos dijeron al final los profes, los papás y las encuestas que hicimos, mostraba que los niños tenían muchas más ganas de venir a la escuela y hacer sus deberes. Los maestros se dieron cuenta de que ahora querían aprender y que ya no se distraían tanto cuando hacían algo.

Si miramos los apuntes que teníamos al principio y los de ahora, vemos que los chicos participan mucho más: antes lo hacían un 30 % y ahora más de un 80 % cuando trabajan en grupo. Empezaron a echar una mano con los materiales, a proponer cosas para las clases y a disfrutar aprendiendo de forma amena. Los padres también nos dijeron que sus hijos llegaban a casa contando lo que habían aprendido y con ganas de volver al día siguiente.

En resumen, usar juegos y actividades en la enseñanza hizo que todos se sintieran mejor, aumentando sus ganas de aprender, de participar y de sentirse parte de la escuela. Está claro que lo que hicimos cambió la forma de actuar de los niños, su actitud y sus ganas de aprender cosas nuevas.

Análisis y Discusión

Introducción al Análisis de Resultados

Los hallazgos de esta investigación muestran que la implementación de técnicas pedagógicas basadas en el juego tuvo un efecto favorable en la motivación y participación de los alumnos de segundo grado en la Institución Educativa Rogelio Velásquez Murillo. Durante el desarrollo del estudio, se notó un cambio notable en las actitudes y la disposición de los niños hacia el proceso de aprendizaje. Este análisis tiene como objetivo entender estos resultados a partir de las teorías de expertos como Ausubel, Vygotsky y Ryan y Deci, quienes afirman que la motivación, la interacción social y el aprendizaje significativo son fundamentales en el desarrollo educativo infantil.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

En la etapa inicial, se observó un escaso interés y participación en las actividades educativas. Los niños vinculaban el aprendizaje con tareas repetitivas y aburridas, lo que provocaba distracción y falta de motivación. De acuerdo a los resultados se confirma la hipótesis inicial “la ausencia de estrategias lúdicas restringe la motivación de los niños”. Sin embargo, también se evidenció una inclinación hacia el juego, lo que se convirtió en un elemento esencial para la intervención. Así, el diagnóstico indicó que el desinterés no era una cuestión de capacidad, sino el resultado directo de enfoques tradicionales poco atractivos.

Impacto de la Variable en la Experimentación

En la etapa de experimentación, la introducción de actividades lúdicas, como juegos educativos, la construcción con materiales reciclados y el Rincón de Lectura, convirtió el entorno escolar en un lugar de descubrimiento y colaboración. De acuerdo con la teoría sociocultural de Vygotsky, el aprendizaje se desarrolla a través de la interacción social, y este concepto se reflejó

en los resultados, ya que los estudiantes colaboraron, intercambiaron ideas y se prestaron ayuda entre ellos. Asimismo, se confirmó la teoría de autodeterminación de Ryan y Deci al notar que los niños participaban en las actividades por interés y curiosidad, en lugar de obligados por recompensas externas.

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Los cambios en el aspecto ontológico fueron evidentes: los niños evolucionaron de una actitud pasiva a una posición activa, confiada y entusiasta. En las entrevistas y encuestas realizadas, tanto padres como maestros señalaron un incremento en la autoestima, la curiosidad y la voluntad para aprender. Los alumnos mostraban mayor satisfacción al ir a clases y presentaban autonomía al sugerir ideas o liderar grupos. Estas transformaciones demuestran que el aprendizaje basado en el juego no solo refuerza las habilidades académicas, sino también la identidad, la autoconfianza y el desarrollo socioemocional del niño.

Comparación con Estudios Previos

Los hallazgos concuerdan con los resultados de Velasco, Huilca, Bonilla y Velásquez (2023), quienes evidenciaron que la implementación de tácticas didácticas novedosas aumenta la implicación de los estudiantes. Asimismo, están alineados con lo que mencionan Morales y Rojas (2022), quienes señalaron que los juegos digitales y pedagógicos elevan la atención y el interés en la enseñanza primaria. De manera similar, la investigación respalda el argumento de Huizinga (2007) sobre el juego como un componente cultural y educativo que tiene el potencial de fomentar habilidades tanto cognitivas como sociales. En conjunto, estos estudios subrayan la efectividad de la lúdica como un enfoque transformador en el ámbito educativo.

Limitaciones del Estudio

Entre las principales limitaciones se encontró el corto periodo disponible para implementar las estrategias y la escasez de recursos tecnológicos en algunas aulas, lo que limitó la realización de actividades más interactivas. Además, el grupo estudiado se limitó a un solo segundo grado, impidiendo así generalizar los hallazgos a toda la institución. A pesar de esto, la información recopilada fue consistente y adecuada para evidenciar el impacto positivo de la variable, aunque investigaciones futuras podrían extenderse a otros grados y contemplar un tiempo de intervención más extenso.

Implicaciones Prácticas de los Hallazgos

Los resultados obtenidos tienen significativas implicaciones prácticas para la comunidad educativa. En primer lugar, ratifican la necesidad de incluir actividades lúdicas dentro de los planes de enseñanza para fomentar la motivación y mejorar las relaciones en el entorno escolar. En segundo lugar, indican que la capacitación docente debe abarcar el uso de metodologías activas que estimulen la creatividad y la independencia en los niños. Finalmente, se pone de manifiesto que la lúdica refuerza el vínculo entre el profesor y el alumno, transformando el aula en un espacio más inclusivo, interactivo y emocionalmente positivo.

Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura

Para concluir, el análisis revela que las estrategias pedagógicas lúdicas generaron un cambio relevante en la manera en que los niños y niñas aprenden, participan y se relacionan. Con el juego, la creatividad y la experimentación se afirmaron como aspectos esenciales para un aprendizaje significativo. A futuro, sería conveniente realizar investigaciones que incorporen herramientas tecnológicas y recursos digitales dentro de la lúdica para investigar su efecto en otras áreas del conocimiento y en diversos niveles educativos.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusión 1: los resultados evidenciaron que la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego incrementó de manera significativa la motivación, el interés y el compromiso de los estudiantes de segundo grado. Actividades como experimentos simples, juegos de construcción y lecturas guiadas fortalecieron la participación y favorecieron un ambiente más colaborativo y dinámico. Estos hallazgos responden directamente a la pregunta de investigación, al demostrar que la metodología lúdica constituye un recurso eficaz para superar las limitaciones de los enfoques tradicionales y potenciar la participación activa en los procesos de aprendizaje.

Conclusión 2: el análisis permitió movilizar el aspecto ontológico de los estudiantes al generar transformaciones en su autoconfianza, autonomía y capacidad de interacción. La población dejó de ocupar un rol pasivo para asumir una posición protagónica en su proceso formativo, evidenciando un fortalecimiento de la identidad escolar y del reconocimiento de sí en relación con los otros. Estos avances reflejan un desarrollo significativo en la unidad de análisis, especialmente en la construcción de relaciones más respetuosas, cooperativas y reflexivas dentro del aula.

Conclusión 3: la variable “estrategias pedagógicas lúdicas” ejerció un impacto positivo y reconocible en las dinámicas del aula, favoreciendo la participación, la colaboración y el disfrute durante las actividades académicas. Su implementación contribuyó a mejorar la convivencia y a aumentar la disposición hacia el aprendizaje. No obstante, factores como la limitación temporal y la ausencia de recursos tecnológicos redujeron la posibilidad de diversificar y profundizar aún más las actividades propuestas. A pesar de ello, el efecto motivacional de la variable se mantuvo constante y transformador para el grupo intervenido.

Conclusión 4: los resultados obtenidos aportan evidencia relevante a la literatura sobre educación inicial, resaltando el valor del juego como mediador del aprendizaje y reafirmando planteamientos teóricos de autores como Vygotsky, Ausubel y Huizinga. Metodológicamente, el estudio demuestra que las prácticas lúdicas pueden desarrollarse con éxito incluso en contextos con recursos limitados, lo que abre posibilidades para nuevas investigaciones que integren herramientas digitales, enfoques interdisciplinarios o estudios comparativos. Así, esta investigación contribuye tanto al fortalecimiento teórico como a la innovación pedagógica en escenarios escolares.

Recomendación 1: se recomienda que los docentes de la Institución Educativa Rogelio Velásquez Murillo integren de manera sistemática estrategias lúdicas en sus planeaciones, aprovechando materiales disponibles, recursos reciclables y dinámicas cooperativas que favorezcan la creatividad, el pensamiento crítico y la participación activa. Asimismo, se sugiere que la institución promueva procesos de formación docente orientados al uso de metodologías activas e inclusivas, con el fin de fortalecer ambientes de aprendizaje motivadores, respetuosos y coherentes con las necesidades de los estudiantes.

Recomendación 2: para investigaciones futuras se propone ampliar la duración de la intervención y el número de grupos participantes, con el propósito de obtener resultados más robustos y generalizables. También se recomienda incorporar nuevas variables, como el uso de herramientas digitales interactivas o la relación entre la lúdica y el desarrollo socioemocional, lo que permitiría alcanzar una comprensión más profunda del fenómeno y enriquecer las prácticas pedagógicas basadas en la innovación educativa.

Referencias Bibliográficas

- Amaya, M. L. F., Grande, C. I. L., & Girón, S. REFLEXIONES SOBRE EL USO DE ESTRATEGIAS DE INCLUSIÓN EN ESTUDIANTES CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA (TEA).
<https://pdfs.semanticscholar.org/456b/abf781b3bab9ae21864b9abc080e451a2411.pdf>
- Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
<https://docs.google.com/file/d/0B7leLBF7dL2vQUtIT3ZNWjdmTlk/edit?pli=1&resourcekey=0-7rZQYXIVeCQaBs1MHiCVCg>
- Congreso de la República de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Bogotá: Legis.
<https://www1.funcionpublica.gov.co/documents/418537/37742455/constitucion-politica-de-colombia-91.pdf/10e1ba89-82ef-4c36-543d-447d99a6a17d>
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994. Ley General de Educación*. Bogotá: Diario Oficial.
https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de la República de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006. Código de Infancia y Adolescencia*. Bogotá: Diario Oficial.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=22106>
- Díaz Barriga, Á. (2021). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw-Hill Interamericana.
<https://drive.google.com/file/d/0BzXIxkCfil5UVzExUkNIMG9xXzA/view?resourcekey=0-yV3eW1pc2LI68m7a2Rs7cA>
- Forero Amaya, M. L., Grande, C. I., & Girón, S. (2024). *Reflexiones sobre el uso de estrategias de inclusión en estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA)*. *Revista de*

Educación Inclusiva, 17(2), 45–62.

<https://pdfs.semanticscholar.org/456b/abf781b3bab9ae21864b9abc080e451a2411.pdf>

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens: El juego como elemento de la cultura*. Alianza Editorial.

https://books.google.com.co/books/about/Homo_Ludens.html?id=cAz0yLNbQjoC&redir_esc=y

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2009). *Decreto 1290 de 2009. Por el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes*. Bogotá: MEN.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-187765_archivo_pdf_decreto_1290.pdf

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2017). *Orientaciones pedagógicas para la educación inicial y básica primaria*. Bogotá: MEN.

Organización de las Naciones Unidas (ONU). (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*.

Naciones Unidas. <https://www.humanium.org/es/convencion-texto/>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.

https://www.researchgate.net/publication/11946306_Self-Determination_Theory_and_the_Facilitation_of_Intrinsic_Motivation_Social_Development_and_Well-Being

UNESCO. (2019). *Marco de acción Educación 2030*. París: UNESCO.

<https://unesdoc.unesco.org>

UNICEF. (2022). *El poder del juego: cómo el aprendizaje a través del juego contribuye al desarrollo de los niños*. UNICEF.

Velasco, G. B. B., Huilca, J. Y. Z., Bonilla, A. F. V., & Velasquez, K. C. C. (2023). Influencia de las estrategias y recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en

educación básica. *Journal of science and research*, 8(4), 152-169.

<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/download/2953/2604>

Velasco, G. B. B., Huilca, J. Y. Z., Bonilla, A. F. V., & Velásquez, K. C. C. (2023). Influencia de las estrategias y recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. *Journal of Science and Research*, 8(4), 152–169.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.

Harvard University Press. <https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/rjpenalozam_unadvirtual_edu_co/Ev8dh_YstKJFvY8zxQDPhFYB4zjZ4yyP92SpZkOeuhfqSQ?e=fS4WS5