

**Estrategias pedagógicas lúdicas para fortalecer la motivación escolar en los niños y niñas
del grado primero de la Institución Educativa CASD de Armenia Quindío**

Francy Elena Ríos Sánchez

Maria Alejandra Valencia Yepes

Asesor

Diana Carolina Suárez Díaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en La Institución Educativa CASD de la ciudad de Armenia Quindío, trabajando con los niños y niñas del grupo primero A. El objetivo general fue fortalecer la motivación escolar en las niñas y niños del grado primero de la Institución Educativa CASD de Armenia a través de estrategias pedagógicas lúdicas y participativas durante el segundo semestre del año 2025 utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se puso en juego la implementación de estrategias dinámicas reconociendo sus efectos en la motivación y el aprendizaje de los niños y niñas. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de actividades lúdicas genera un aumento notable en la participación, el interés y el disfrute de los estudiantes, convirtiéndose en un factor determinante para favorecer aprendizajes significativos.

Palabras clave: motivación, juego, aprendizaje, participación, tecnología

Abstract

This document is the result of a formative research exercise developed as a degree option, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Institución Educativa CASD in the city of Armenia, Quindío, with boys and girls from the first-grade group A. The main objective was to strengthen school motivation in first-grade students through playful and participatory pedagogical strategies during the second semester of 2025, using a qualitative and experimental approach. The research involved the implementation of dynamic strategies, recognizing their effects on children's motivation and learning. Based on this educational experience, it was concluded that the implementation of playful activities led to a significant increase in students' participation, interest, and enjoyment, becoming a determining factor in promoting meaningful learning.

Keywords: motivation, play, learning, participation, technology

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	14
Objetivos	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales	16
Referentes Teóricos	17
Motivación en el Proceso de Aprendizaje	17
Actividades Lúdicas como Estrategia Pedagógica	17
Teoría de la Autodeterminación	18
La motivación Escolar como Factor clave del Aprendizaje	18
La tecnología como Estrategia Innovadora	19
Referentes Técnicos	19
Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2017). Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar	19
Referentes Legales	20
Referentes Éticos	20
Herramientas y Métodos	21

Enfoque y Tipo de Estudio.....	21
Unidad de Análisis	21
Técnicas para la Recolección de Datos.....	21
Categorías para el Análisis de Datos.....	23
La motivación como Pilar Fundamental del Aprendizaje.....	23
Las actividades Lúdicas como Estrategias de Aprendizaje	23
Interacción y Participación Infantil en Experiencias Lúdicas.....	23
Resultados.....	24
Acercamiento de la Población a la Variable	24
Experimentación	25
Identificación de Variaciones.....	26
Análisis y Discusión	28
Conclusiones y Recomendaciones	31
Referencias Bibliográficas	33
Apéndices.....	35

Lista de Apéndices

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

Introducción

La motivación escolar es un aspecto esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente en los primeros años, donde el interés y la curiosidad son los motores que impulsan el desarrollo. En este sentido, el papel del docente resulta fundamental para crear ambientes educativos que motiven a los niños y niñas a participar activamente y a disfrutar del aprendizaje. Sin embargo, en muchas aulas aún predominan clases tradicionales que se vuelven rutinarias, generando desinterés y poca disposición para aprender. Por ello, es necesario buscar nuevas formas de enseñanza que resulten más atractivas y significativas, haciendo uso de estrategias lúdicas que, incluso, pueden apoyarse en herramientas digitales, permitiendo que el aprendizaje sea más dinámico a través del juego, la exploración y la interacción.

En este sentido, en el grado primero A de la Institución Educativa CASD de la ciudad de Armenia se ha identificado la necesidad de promover estrategias que fortalezcan la motivación de los niños y niñas, debido a que las clases rutinarias y poco innovadoras se han convertido en un detonante del desinterés, la falta de atención y la baja concentración. Tal como mencionan Piñeros, Acevedo y Mendoza (2021), factores como el clima del aula, la metodología del docente y el acompañamiento familiar influyen directamente en la disposición de los estudiantes frente al aprendizaje. Así mismo, Castillo (2024) sostiene que las actividades lúdicas, al promover la experiencia, el disfrute y la participación activa, favorecen la motivación intrínseca y potencian la construcción de conocimientos significativos. Sin embargo, en el grupo observado, el uso de este tipo de estrategias aún es limitado, lo cual hace necesario explorar cómo las estrategias pedagógicas lúdicas pueden fortalecer la motivación escolar y generar experiencias de aprendizaje más enriquecedoras y significativas.

Por lo anterior, la presente investigación tuvo como objetivo general fortalecer la motivación escolar en las niñas y niños del grado primero A de la Institución Educativa CASD de Armenia, a través de estrategias pedagógicas lúdicas y participativas durante el segundo semestre del año 2025. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y un diseño de estudio de caso, que permitió comprender las percepciones y actitudes de los estudiantes antes y después de la implementación de actividades lúdicas en el aula. Para ello, se utilizaron técnicas de recolección de datos como la observación directa y el diálogo espontáneo con los niños y niñas, los cuales fueron registrados en diarios reflexivos, permitiendo analizar los cambios en su participación, interés y disposición frente al aprendizaje y las estrategias pedagógicas aplicadas.

Finalmente, los resultados de esta investigación mostraron que la implementación de estrategias pedagógicas lúdicas generó un impacto positivo y visible en la actitud de los niños y niñas frente al aprendizaje, observándose un aumento significativo en su motivación, atención y participación. Esto permitió comprobar que las estrategias dinámicas deben incorporarse como un elemento esencial dentro de la práctica pedagógica, ya que potencian la motivación intrínseca y transforman el ambiente educativo en un espacio más activo y participativo. Por lo tanto, al revisar este informe de manera completa, se podrá conocer en detalle el proceso desarrollado y los resultados que demuestran cómo el juego puede convertirse en una poderosa herramienta para enseñar, aprender y disfrutar al mismo tiempo.

Caracterización

La Institución Educativa CASD está ubicada en la zona urbana de Armenia, Quindío, específicamente en el barrio Niágara, en este sector se encuentran pequeños comercios como panaderías, papelerías y farmacias. El colegio cuenta con dos sedes: la principal, destinada a los grados de bachillerato, y una sede más pequeña para primaria. Atiende alrededor de 1.200 estudiantes en modalidad presencial, desde prejardín hasta grado once. El contexto social refleja una población donde predominan los estratos socioeconómicos medio y bajo, con una economía basada en el comercio.

En este sentido, la población participante está conformada por niñas y niños entre 6 y 7 años que cursan el grado primero. La mayoría proviene de familias de bajos recursos, con acudientes que se desempeñan como profesionales, técnicos o trabajadores independientes, predominando que las madres sean cabeza de hogar. En términos culturales, se identifican creencias religiosas católicas y cristianas, también el colegio cuenta con minoría presencia de población migrante venezolana. Estas características socioeconómicas y demográficas influyen en el proceso educativo, donde el juego, la exploración y el acompañamiento docente se convierten en partes fundamentales para garantizar su desarrollo integral.

Teniendo en cuenta lo anterior, en este grupo, se observa la necesidad de reforzar las habilidades básicas de lectura, escritura y razonamiento lógico-matemático, al tiempo que se fomenta la autoconfianza, el control de las emociones y se fortalecen habilidades sociales para mejorar la convivencia y el trabajo en equipo, aspectos esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes en su nivel educativo actual. Considerando esto, día a día, se percibe que a los estudiantes les cuesta mantener la atención y la motivación, lo cual dificulta su avance y plantea

el reto de generar clases más atractivas incorporando estrategias dinámicas, lúdicas e innovadoras que los animen a participar y aprender con entusiasmo.

Finalmente, se ha identificado que el proceso de aprendizaje se ve afectado por diferentes factores externos. En primer lugar, uno de ellos es la falta de compromiso y acompañamiento constante de las familias, que junto con la falta de recursos económicos limita el refuerzo de lo aprendido en casa, la realización de las tareas e incluso el acceso a materiales educativos. Por otro lado, en el aula se evidencia poca implementación de estrategias innovadoras y un uso reducido de las TIC, lo que hace que las clases se vuelvan monótonas y no resulten atractivas ni motivadoras para las niñas y niños.

Planteamiento del Problema

En este grupo se evidencian diversas fortalezas y aspectos positivos que enriquecen el proceso de aprendizaje, pues las niñas y niños muestran gran habilidad para trabajar en equipo y participan con entusiasmo en actividades que despiertan su interés, les resultan agradables y los motivan a dar lo mejor de sí mismos. Otra de las fortalezas presentes en el aula está relacionada con las habilidades físicas ya que los niños se desempeñan de forma positiva especialmente en actividades relacionadas con la motricidad gruesa y suelen comprender con rapidez las indicaciones y las reglas que se proponen. Esto funciona como una base importante para introducir estrategias lúdicas, ya que en ellas se puede aprovechar su disposición para colaborar, su rapidez para asimilar instrucciones y su entusiasmo frente a la experimentación de dinámicas diferentes e innovadoras. Así mismo, las niñas y niños suelen relacionarse de manera adecuada entre ellos, suelen compartir sus útiles escolares e incluso su lonchera, son amables y demuestran, en su mayoría, un buen manejo de sus emociones, lo cual contribuye a mantener un ambiente armónico y de respeto dentro del grupo.

En cuanto a las estrategias pedagógicas que se utilizan en el aula, se ha observado que predomina un método tradicional en el que las niñas y niños, durante gran parte del tiempo, realizan actividades que consisten en transcribir información del tablero a sus cuadernos, lo cual no resulta tan motivador para ellos, ya que tienden a dispersarse, aburrirse e incluso frustrarse debido a que normalmente se atrasan porque no alcanzan a copiar todo el contenido y, en muchas ocasiones, escriben de manera automática sin comprender realmente la información, limitando su posibilidad de generar aprendizajes significativos. Según Maldonado, Araujo y Rondón (2018), las prácticas centradas en la transmisión unidireccional de contenidos y la repetición mecánica tienden a reducir la motivación y el compromiso del estudiante, mientras que los métodos no

tradicionales favorecen la participación activa y le dan sentido al aprendizaje. Por otro lado, aunque se utilizan con muy poca frecuencia, se ha podido observar que el uso de herramientas digitales, juegos interactivos, juegos de roles o experiencias innovadoras suelen motivar mucho a las niñas y niños, invitándolos a participar de forma más activa e incluso a comprender mejor la información y aprender de forma significativa.

En esta aula, se plantea el interés por introducir como variable de mediación la motivación, la cual se espera implementar través de actividades lúdicas que también se puedan apoyar en el uso de herramientas TIC. Esta variable se propone teniendo en cuenta que la motivación es un factor clave en el aprendizaje, dado que fomenta e impulsa la participación, el interés sostenido y la construcción de significados. El juego, al estar vinculado con el disfrute y la creatividad, se convierte en un recurso pedagógico fundamental que no solo despierta curiosidad y entusiasmo, sino que también favorece la comprensión de los contenidos desde la experiencia. Para ello, se busca incorporar actividades como juegos de roles, juegos educativos digitales y aplicaciones adaptadas al nivel de los estudiantes con el fin de diversificar las estrategias, captar la atención de los niños y lograr acceder a sus contextos actuales de interacción. Con base en lo anterior, la hipótesis que orienta esta investigación es que la implementación de actividades lúdicas incrementará la motivación de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa CASD, lo cual se reflejará en un mayor compromiso con las tareas, una participación más activa y aprendizajes más significativos.

Por lo tanto, la brecha de conocimiento que se identifica radica en la ausencia de un uso sistemático de estrategias pedagógicas que integren la lúdica y las TIC como medios para potenciar la motivación en las niñas y niños de grado primero. Aunque ocasionalmente estas herramientas han demostrado generar entusiasmo y favorecer la comprensión, no se cuenta con

una práctica sostenida que permita comprobar su impacto real en el proceso de aprendizaje. Según Constante et al. (2024) el uso de tecnologías educativas, el acompañamiento docente y las buenas condiciones institucionales, tienen un efecto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes.

De allí la pertinencia de esta investigación, que busca analizar cómo la motivación, estimulada mediante actividades lúdicas y digitales, puede convertirse en un factor determinante para enriquecer la dinámica del aula, promover aprendizajes más profundos y responder de manera innovadora a las necesidades pedagógicas del grupo.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la motivación escolar en las niñas y niños del grado primero de la Institución Educativa CASD de Armenia a través de estrategias pedagógicas lúdicas y participativas durante el segundo semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la motivación escolar en las niñas y niños del grado primero de la Institución Educativa CASD de Armenia a través de estrategias pedagógicas lúdicas y participativas durante el segundo semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de las niñas y niños del grado primero de la Institución Educativa CASD de Armenia a las estrategias pedagógicas lúdicas y participativas.

Movilizar la motivación escolar en las niñas y niños del grado primero de la Institución Educativa CASD de Armenia a través de la experimentación con estrategias pedagógicas lúdicas y participativas.

Reconocer los cambios en la motivación escolar de las niñas y niños del grado primero de la Institución Educativa CASD de Armenia después de la implementación de estrategias pedagógicas lúdicas y participativas.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La motivación en el aprendizaje hace referencia a la predisposición interna que impulsa al estudiante a involucrarse de manera continua, activa y a esforzarse para alcanzar objetivos y adquirir conocimientos. Existen dos tipos principales según Ryan y Deci (2000), motivación intrínseca, que surge por el interés y satisfacción personal, y motivación extrínseca, que responde a incentivos externos. En el contexto escolar, elevar la motivación es fundamental para favorecer la participación activa, constante y la construcción de aprendizajes significativos.

Las actividades lúdicas se entienden como experiencias educativas que parten del juego y la diversión, y que tienen como propósito favorecer el aprendizaje de manera significativa. A través de ellas, los niños no solo disfrutan, sino que también desarrollan su creatividad, imaginación y capacidad de interactuar con los demás. Estas dinámicas promueven el trabajo colaborativo y contribuyen al desarrollo integral, ya que permiten explorar, crear y resolver problemas en un ambiente motivador y positivo.

Las TIC se entienden como el uso de herramientas digitales que apoyan el proceso de enseñanza y aprendizaje. Normalmente se caracterizan por incluir dispositivos electrónicos como computadores, celulares o tablets en los cuales se proyectan aplicaciones educativas, juegos interactivos, videos educativos y otros recursos que permiten acceder a la información de una forma más dinámica e innovadora.

El aprendizaje significativo es un proceso en el que los niños y niñas no solo reciben información de manera pasiva, sino que la comprenden, la analizan y la conectan con lo que ya saben. De esta forma, logran relacionar los conocimientos nuevos con los previos, dándoles un significado importante y pudiendo aplicarlos o relacionarlos con situaciones de su vida cotidiana.

Referentes Teóricos

Motivación en el Proceso de Aprendizaje

La motivación es uno de los factores centrales en la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje, ya que regula el interés, la participación y el compromiso con las actividades escolares. En este sentido, Vaca (2025) plantea que la motivación debe entenderse como un proceso interno y dinámico, que no se limita a lo individual, sino que proviene de la interacción constante entre el estudiante y su entorno educativo, principalmente cuando este se encuentra mediado por tecnologías. Desde este punto de vista, la motivación se convierte en un elemento clave para favorecer aprendizajes significativos, puesto que cuando se potencia adecuadamente impacta de manera directa en el rendimiento académico y en el nivel de compromiso. Esto respalda la importancia de incorporar de forma estratégica las TIC en el aula como mediadores que estimulen la motivación y fortalezcan la experiencia educativa.

Actividades Lúdicas como Estrategia Pedagógica

El juego a lo largo de la historia ha sido reconocido como una herramienta fundamental dentro de los procesos educativos, no solo porque se disfruta, sino porque promueve aprendizajes significativos desde la experiencia. Teniendo en cuenta lo anterior, Castillo (2024) resalta que las actividades lúdicas se constituyen en estrategias pedagógicas que fortalecen la motivación intrínseca y el compromiso activo de los estudiantes. Desde una perspectiva constructivista, la autora explica la motivación como un estado psicosocial que surge de experiencias positivas y significativas durante el juego, lo cual propicia escenarios en los que los niños encuentran sentido y disfrutan su proceso educativo. Esta postura sustenta la necesidad de introducir actividades lúdicas mediadas por TIC, ya que, además de dinamizar la enseñanza, permiten enriquecer la motivación y ofrecer contextos más atractivos y participativos para el aprendizaje.

Teoría de la Autodeterminación

Deci y Ryan (como se citó en Delgado et al., 2021) presentaron la Teoría de la Autodeterminación, la cual explica cómo diversos factores del entorno pueden influir positiva o negativamente en el desarrollo, la motivación, el compromiso y el bienestar de las personas. Esta teoría plantea que todos los seres humanos poseen necesidades psicológicas básicas como la autonomía, la competencia y la relación, que son esenciales para su crecimiento y para mantener la motivación. Cuando estas necesidades se encuentran satisfechas, las personas muestran mayor interés, compromiso y disposición para aprender; en cambio, cuando se ven frustradas, disminuye su motivación y participación. Lo anterior puede aplicarse en el contexto educativo, considerando que, si las actividades escolares permiten a los estudiantes ser autónomos, competentes y establecer vínculos con los demás, se favorece su motivación intrínseca y se fortalece su aprendizaje significativo.

La motivación Escolar como Factor clave del Aprendizaje

Piñeros, Acevedo y Mendoza (2021) realizaron una investigación que demuestra que la motivación es un componente esencial para que los niños y niñas se involucren activamente en su propio proceso de aprendizaje. En este estudio se evidencia cómo los factores internos y externos influyen directamente en la motivación de los estudiantes. Entre ellos se encuentran la autoestima, el interés personal, el trato de los docentes, la metodología de las clases, el acompañamiento familiar y las condiciones de la institución educativa. Cuando estos factores son positivos, fomentan el interés, la participación y el aprendizaje y, por el contrario, cuando son negativos, generan desinterés, baja participación y dificultades en el rendimiento académico. Este estudio resulta muy importante porque demuestra la necesidad de implementar en las aulas

y en las instituciones educativas en general, estrategias y ambientes que favorezcan la motivación de los niños, permitiendo así un aprendizaje más significativo.

La tecnología como Estrategia Innovadora

Las TIC se han convertido en una herramienta importante dentro de las aulas de clase, aunque no siempre son utilizadas de manera constante. Diversos estudios han demostrado que su uso permite que las clases puedan llegar a ser más dinámicas y llamen más la atención de los estudiantes, especialmente en el caso de los niños y niñas. En el estudio realizado por Tena, Navas y Fuster (2021) se evidencia que, cuando las herramientas digitales se emplean de forma adecuada y con fines educativos, logran aumentar la motivación, la participación y la comprensión de los temas impartidos, lo cual permite entender que el uso de estrategias innovadoras, especialmente aquellas basadas en las TIC pueden potenciar la motivación escolar y favorecer el aprendizaje.

Referentes Técnicos

Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2017). Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar

Este documento del Ministerio de Educación Nacional funciona como una guía fundamental para docentes y directivos, ya que ofrece orientaciones claras para el desarrollo de experiencias pedagógicas dirigidas a los niños y niñas. En él se plantea que, en las primeras etapas, los ambientes educativos deben ser flexibles, inclusivos, pertinentes y contextualizados para permitir y facilitar el aprendizaje de acuerdo con las características, intereses y necesidades de la infancia. Además, resalta que dicho aprendizaje se construye a partir de las cuatro actividades rectoras de la primera infancia: el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio, consideradas ejes fundamentales para favorecer aprendizajes significativos desde los

primeros años. Teniendo esto en cuenta, este referente técnico resulta indispensable para el desarrollo del tema, porque reafirma la importancia de diseñar estrategias pedagógicas que fortalezcan la motivación escolar y permitan que los estudiantes sean protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

Referentes Legales

La Ley 1804 de 2016, conocida como la “Ley de Cero a Siempre”, prioriza la atención integral en la primera infancia, resaltando el papel del juego, la lúdica y las competencias digitales en la formación de niños y niñas.

La Ley 115 DE 1994- Ley General de Educación. Esta ley establece los principios y objetivos que deben orientar la educación en Colombia, resaltando la importancia de que los procesos educativos favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes y promuevan una participación activa en su propio proceso de aprendizaje.

Referentes Éticos

Esta investigación garantiza el respeto, la confidencialidad y la dignidad de los niños participantes, siguiendo los principios de la Convención sobre los Derechos del Niño y los códigos éticos vinculados a la investigación educativa. Se asegura también el consentimiento informado de padres o tutores y que las intervenciones sean inclusivas y respetuosas, promoviendo un ambiente seguro y equitativo para todos.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Este estudio se desarrollará bajo un enfoque cualitativo que busca poder comprender de manera detallada y profunda la percepción y las experiencias que los niños y niñas construyen frente a la implementación de estrategias lúdicas en el aula. Teniendo esto en cuenta, con este enfoque se busca conocer cómo estas estrategias pueden llegar a impactar en su motivación frente a las actividades cotidianas, no solo observando sus resultados de aprendizaje, sino también reconociendo sus emociones y actitudes durante el proceso, ya que la investigación cualitativa permite interpretar y comprender la realidad educativa desde las experiencias de los sujetos, favoreciendo una visión integral que va más allá de los resultados visibles (Cerrón, 2019).

Así mismo, el tipo de estudio que se llevará a cabo será un estudio de caso, ya que este permitirá centrarse en este grupo específico y analizarlo dentro de su contexto real, lo cual posibilitará observar de forma directa la implementación de las estrategias lúdicas y revisar cuáles son sus efectos sobre la motivación de los niños y las niñas.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de esta investigación será el grado Primero A de la Institución Educativa CASD de Armenia, Quindío, el cual está conformado por niños y niñas entre 6 y 7 años de edad.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el desarrollo de esta investigación se utilizarán diferentes técnicas para la recolección de datos, las cuales estarán alineadas con cada uno de los objetivos específicos plateados con anterioridad.

En primer lugar, en reacción con el primer objetivo que tiene como finalidad explorar el acercamiento de los niños a las experiencias lúdicas y participativas, se llevará a cabo la observación directa, contemplando las interacciones, las actitudes y las emociones que se viven de forma cotidiana del aula, tanto cuando están presentes las actividades lúdicas como cuando no lo están. Además, se empleará la técnica de conversaciones espontáneas con los niños y las niñas, de manera que, además de lo observado, se podrán tener sus testimonios para conocer de forma más directa cómo perciben y viven las actividades lúdicas dentro del aula. Esto permitirá dar valor a las voces de los niños y las niñas, no solo mediante la observación, sino también a través de la escucha activa y el diálogo.

Respecto al segundo objetivo (movilización), se recopilará la información y los registros en diarios reflexivos y fotografías de las actividades realizadas. Esto con el fin de documentar la implementación de las estrategias lúdicas y analizar la disposición de los niños y niñas frente a ellas.

Por último, para el tercer objetivo, que busca reconocer los cambios en la motivación de los niños y las niñas tras la implementación de estas estrategias, además de la observación, se aplicarán preguntas breves adaptadas a su edad, las cuales permitirán conocer cómo vivieron las actividades, qué emociones se despertaron en ellos y si se evidencian cambios en su participación y motivación. Con ello, será posible registrar aspectos específicos relacionados con la motivación, como la participación activa, la colaboración, la atención y la iniciativa en las actividades. Esto permitirá obtener una visión más completa de los resultados, integrando lo que los niños expresan y lo que evidencian en el aula.

Categorías para el Análisis de Datos

La motivación como Pilar Fundamental del Aprendizaje

Esta categoría permitirá analizar la motivación de los niños y las niñas como un aspecto esencial para el aprendizaje, ya que es la fuerza que los anima a interesarse y a querer aprender. Ver la motivación como un pilar del proceso educativo ayudará a entender cómo influye en la manera en que participan en clase, en el esfuerzo que ponen para superar las dificultades y en la actitud positiva que muestran hacia la escuela, siendo un elemento clave para lograr aprendizajes duraderos y significativos.

Las actividades Lúdicas como Estrategias de Aprendizaje

Esta categoría busca entender cómo las actividades lúdicas, además de ser espacios de diversión, también se pueden convertir en estrategias de aprendizaje que ayudan a los niños y niñas a comprender mejor, a participar con más interés y a crecer de manera integral, lo cual permitirá ver cómo el juego puede llegar a cambiar la dinámica del aula, aumentar la motivación y apoyar la construcción de aprendizajes significativos.

Interacción y Participación Infantil en Experiencias Lúdicas

Esta categoría busca comprender cómo los niños y las niñas se relacionan, participan y trabajan juntos durante las actividades lúdicas, teniendo en cuenta cómo se comunican y la forma en que se integran en el aula. Analizar esto permitirá ver no solo si participan o no, sino también cómo el juego ayuda a crear lazos, a fomentar el trabajo en equipo y a fortalecer habilidades sociales importantes para el aprendizaje.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase de exploración, se realizaron observaciones sistemáticas y conversaciones espontáneas con los niños y niñas del grado Primero A de la Institución Educativa CASD de Armenia. Estas actividades tuvieron como propósito identificar el nivel de motivación escolar presente en el grupo antes de la implementación de las estrategias lúdicas y participativas mediadas por TIC. Las observaciones se desarrollaron en tres momentos: al inicio de la jornada escolar, durante el desarrollo de las clases y al cierre de las actividades. Cada registro fue descrito en una matriz donde se tuvieron en cuenta diferentes aspectos relacionados con el interés, la atención, la disposición para participar y las emociones manifestadas frente a las actividades académicas.

Los hallazgos iniciales evidenciaron que la mayoría de los niños y niñas muestran una motivación baja o inconstante frente a las tareas tradicionales, especialmente aquellas centradas en la copia del tablero o la repetición mecánica de ejercicios. Se observó con frecuencia que algunos estudiantes se distraían con facilidad, hablaban entre ellos o mostraban cansancio durante el trabajo individual. En contraste, cuando se introducían dinámicas de juego o actividades que implicaban movimiento, trabajo grupal o uso de recursos visuales, se notaba un cambio significativo en su actitud: sonreían, participaban activamente y mostraban mayor concentración. En las conversaciones informales, expresaron frases como “me gusta cuando jugamos” o “cuando la profe pone algo en la pantalla es más chévere”, lo que refleja que el disfrute y la curiosidad están estrechamente ligados a su disposición para aprender.

Estos primeros acercamientos permitieron comprender que la motivación de este grupo se encuentra directamente relacionada con el tipo de metodología empleada. Las actividades rígidas

y repetitivas reducen su interés, mientras que las experiencias lúdicas y visuales despiertan emociones positivas, impulsando una participación más activa. De este modo, se confirmó la pertinencia de implementar estrategias pedagógicas basadas en la lúdica y apoyadas en las TIC, con el fin de fortalecer la motivación intrínseca, entendida como el interés genuino por aprender y disfrutar del proceso educativo.

Experimentación

Durante la fase de experimentación se desarrolló la actividad “Detectives de plantas”, en la que se implementaron estrategias lúdicas y recursos visuales para despertar el interés y la participación de los niños. A lo largo de la jornada, los estudiantes participaron con entusiasmo en actividades de observación, exploración y trabajo en equipo. Desde el inicio se notó que los niños estaban motivados y curiosos por aprender. Prestaron atención, respondieron con alegría a las preguntas y se mostraron interesados en los videos y en las actividades que implicaban mirar y descubrir cosas nuevas. El uso de imágenes y ejemplos ayudó a que comprendieran mejor los contenidos y mantuvieran su concentración. Durante el juego, los niños aprendieron a través de la experiencia y la cooperación. Mostraron disposición para colaborar, ayudarse entre sí y cumplir las reglas. El ambiente fue alegre y tranquilo, con actitudes de respeto y compañerismo. Además, algunos asumieron pequeños roles de liderazgo, animando a sus compañeros o guiándolos en las tareas.

En el cierre, las respuestas de los niños reflejaron alegría, comprensión y ganas de seguir aprendiendo de forma divertida. Expresaron emociones positivas y demostraron interés por cuidar las plantas y seguir explorando la naturaleza. En general, se observó que las estrategias lúdicas ayudaron a mejorar la motivación, la atención y la participación, logrando aprendizajes significativos en un ambiente agradable y participativo.

Identificación de Variaciones

Tras la implementación de las estrategias, se realizó una comparación entre las observaciones iniciales y las finales para identificar posibles variaciones en la motivación, la participación y las actitudes de los estudiantes. Los resultados evidenciaron un cambio significativo en la disposición general del grupo frente al aprendizaje. Al inicio, las actividades académicas son percibidas como monótonas, generando desmotivación y falta de concentración. Sin embargo, al realizar la actividad lúdica se observó un aumento visible en la atención sostenida, el entusiasmo y la cooperación. Los niños esperaron con expectativa el momento de jugar y, durante la actividad, mostraron mayor compromiso y alegría.

En las preguntas posteriores a la actividad, varios niños expresaron que aprendieron jugando, que se sintieron felices, que quieren volver a hacer este tipo de actividades e incluso hicieron propuestas sobre temáticas que se pueden trabajar en una próxima oportunidad. Esto refleja una transformación en la manera en como perciben el aprendizaje, vinculándolo ahora con la diversión y la participación activa. Además, se observó una disminución en la ansiedad y la frustración, ya que la actividad ofreció oportunidades para el error y el intento continuo sin ninguna consecuencia.

Por otra parte, se identificó una mejora en las relaciones interpersonales dentro del grupo, ya que durante la actividad los niños compartieron, se ayudaron y celebraron los logros de sus compañeros, generando un clima de respeto y cooperación. Este aspecto resultó esencial, pues la motivación no solo se manifestó en el interés individual, sino también en la construcción colectiva del aprendizaje.

En conclusión, los resultados demostraron que la implementación de estrategias lúdicas mediadas por TIC tuvo un efecto positivo en la motivación escolar del grado Primero A. Los

estudiantes tuvieron un cambio notable en su actitud en comparación a las actividades rutinarias y tradicionales, en este caso participaron de manera activa y entusiasta. Las evidencias obtenidas confirman que el juego, combinado con el uso de recursos digitales, son una herramienta pedagógica efectiva para dinamizar el aula, fomentar la motivación y propiciar aprendizajes más significativos.

Análisis y Discusión

El análisis de los resultados obtenidos permitió evidenciar cómo la implementación de estrategias lúdicas apoyadas en herramientas digitales influyó positivamente en la motivación de los niños y niñas del grado Primero A de la Institución Educativa CASD de Armenia. Durante el desarrollo de la actividad, se reflejó un cambio notorio en la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje, pasando de la desmotivación generada por las actividades tradicionales a una participación mucho más activa, entusiasta y colaborativa. Estos resultados se relacionan directamente con los objetivos de estudio, los cuales están orientados a fortalecer la motivación y propiciar un aprendizaje significativo a partir de experiencias dinámicas y contextualizadas.

En primer lugar, en la fase inicial, se observó que los estudiantes mantenían una baja motivación frente a las actividades escolares, ya que las clases centradas en la copia del tablero o en ejercicios repetitivos generaban distracción y desinterés. Sin embargo, también se pudo observar que, a pesar de esto, los niños y niñas manifestaron entusiasmo y disposición tras la implementación de una actividad que se salía de lo habitual, permitiendo ver un cambio notable en su actitud frente al aprendizaje. De esta manera, se confirmó que la motivación de los niños depende directamente de las estrategias implementadas en el aula, comprendiendo que el disfrute, la curiosidad e incluso el trabajo en equipo son factores determinantes a la hora de promover entornos de aprendizaje motivantes y positivos.

Teniendo esto en cuenta, la variable tuvo un impacto significativo tras la experimentación ya que se evidenció una participación mucho más activa, un mayor interés por aprender y una mejor disposición. Estos resultados se relacionan directamente con los referentes teóricos revisados y resultan completamente pertinentes, pues de acuerdo con Deci y Ryan (como se citó en Delgado et al., 2021), la motivación intrínseca surge cuando los estudiantes participan en

experiencias que les resultan interesantes y significativas, despertando el deseo de aprender sin necesidad de incentivos externos, lo cual coincidió plenamente con lo observado en el aula, ya que la implementación de la actividad generó entusiasmo, curiosidad y emoción en los niños aún sin esperar alguna recompensa. Así mismo, autores como Castillo (2024) resaltan que las actividades lúdicas fortalecen la motivación intrínseca y el compromiso activo, lo cual se reflejó en la actitud positiva de los estudiantes durante la experiencia. Igualmente, los resultados de este estudio se alinean con lo mencionado en Vaca (2025) y Piñeros, Acevedo y Mendoza (2021), quienes destacan que la motivación aumenta cuando el entorno educativo ofrece oportunidades para la autonomía, la interacción y el aprendizaje, aspectos que se vieron fortalecidos en esta experiencia pedagógica.

Los cambios observados después de la intervención fueron notorios, ya que los estudiantes pasaron a ser participantes activos en su proceso de aprendizaje. Al inicio, se observaba en ellos una baja motivación hacia las actividades tradicionales y rutinarias, expresando cansancio y desinterés frente a las tareas académicas. Sin embargo, durante la experimentación se notó una considerable transformación en su actitud, aumentando la atención sostenida, la participación y la cooperación, mostrando además entusiasmo, curiosidad y alegría por trabajar y expresando verbalmente su agrado con frases como “quiero hacer esto todos los días” o “me encantó el video de las plantas”, aspectos que reflejaron no solo una mejora en la motivación, sino también en el clima del aula.

En este sentido, como se mencionó anteriormente, los resultados de esta investigación se relacionan con estudios previos que han demostrado cómo la motivación escolar puede fortalecerse a través de experiencias significativas y dinámicas. Por tanto, en esta experiencia

también se pudo evidenciar que el interés y la participación pueden potenciarse gracias a la exploración y el juego.

Por otro lado, entre las limitaciones del estudio se reconoce el tiempo reducido de aplicación, dado que solo fue posible implementar una actividad en el aula, para la cual igualmente se contó con un tiempo muy limitado. Esto impidió observar los posibles efectos de la propuesta a largo plazo y profundizar más en el impacto de las actividades lúdicas en la motivación escolar especialmente si estas se llegaron a implementar de forma más constante y cotidiana. Así mismo, se considera que el número de participantes fue reducido, ya que el estudio se centró en un solo grupo y, aunque los resultados son válidos, puede ser que la variable no se comporte igual en otros grados o contextos educativos.

En conclusión, se considera que estos resultados pueden contribuir de manera significativa a la mejora del proceso educativo, ya que evidencian que el juego y la exploración, con el apoyo de herramientas digitales, pueden convertirse en recursos pedagógicos efectivos para fortalecer la motivación, la participación y el interés de los estudiantes frente al aprendizaje, promoviendo prácticas más dinámicas y flexibles que respondan a las necesidades e intereses de los niños y niñas. A partir de esto, surgen nuevas preguntas sobre cómo estas estrategias podrían aplicarse a otros grados o contextos educativos y reconocer si los efectos positivos se mantienen o se transforman con el paso del tiempo.

Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados obtenidos evidencian que la implementación de estrategias pedagógicas lúdicas y participativas mediadas por recursos digitales fortaleció de manera significativa la motivación escolar de las niñas y niños del grado Primero A de la Institución Educativa CASD Sede Santa Eufrasia de Armenia. Se observó un cambio notorio en la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje, pasando de la dispersión y el desinterés en actividades tradicionales a una participación activa, entusiasta y constante durante las experiencias como “Detectives de plantas”. De esta forma, los hallazgos permiten afirmar que los objetivos planteados se cumplieron, demostrando que la motivación escolar se potencia cuando las clases integran el juego, la exploración usándolos como mediadores del aprendizaje significativo.

La investigación permitió movilizar el aspecto ontológico al reconocer que la motivación no solo depende de factores externos, sino que surge como una experiencia emocional y social que da sentido al aprendizaje. A través del juego, los niños experimentaron alegría, curiosidad y cooperación, fortaleciendo su autonomía, la confianza en sí mismos y la relación con sus compañeros. Estos avances evidencian que la motivación se configura como una manifestación del ser que aprende con gusto, encontrando en la experiencia educativa una oportunidad para expresar, explorar y construir conocimiento desde la vivencia y la emoción.

La variable trabajada tuvo un impacto evidente en la población participante. Durante la observación inicial se identificó una motivación baja frente a las actividades tradicionales, mientras que, tras la implementación de la estrategia lúdica, los niños mostraron mayor interés, atención, colaboración e interés por aprender. Este cambio demuestra que la motivación, al ser estimulada mediante estrategias activas, puede transformar las dinámicas del aula y favorecer aprendizajes más profundos. No obstante, se reconoce que el tiempo de aplicación fue limitado,

por lo que sería pertinente ampliar la duración de las experiencias para observar efectos sostenidos en el tiempo.

Los resultados de esta investigación aportan a los artículos existentes al reafirmar la importancia del juego y el uso de las TIC como mediadores del aprendizaje y la motivación en la educación primaria. Además, ofrecen una evidencia práctica sobre cómo las estrategias lúdicas pueden transformar el clima del aula y promover la participación activa de los estudiantes. En términos metodológicos, la aplicación de un estudio de caso con observaciones y diarios reflexivos permitió comprender el fenómeno desde la experiencia vivida, lo cual se constituye en un aporte valioso para futuras investigaciones que busquen integrar la motivación, la lúdica y la tecnología como ejes de innovación pedagógica.

En este sentido, se recomienda que la institución educativa incorpore de manera continua estrategias pedagógicas lúdicas mediadas por TIC en las clases de los grados iniciales, promoviendo ambientes más participativos, dinámicos y acordes con los intereses de los niños. Del mismo modo, se sugiere fortalecer la formación docente en el diseño de experiencias de aprendizaje basadas en el juego, la exploración y el trabajo colaborativo, de modo que la motivación se consolide como un componente permanente del proceso educativo.

Para futuras investigaciones, se propone ampliar el tiempo de implementación y considerar nuevas variables como la atención sostenida, el desarrollo socioemocional o la creatividad, que podrían relacionarse directamente con la motivación escolar. Así mismo, se sugiere replicar el estudio en otros grados o instituciones con diferentes contextos socioculturales, con el fin de obtener una visión más completa del fenómeno y fortalecer la validez de los resultados.

Referencias Bibliográficas

- Acevedo Pimienta, W. P., Mendoza Morales, L., Piñeros Cagüañas, J. Z., Pérez Pulido, G., & Vargas Amézquita, S. L. (2021). *Motivación y aprendizaje escolar en niños entre los 6-8 años* [Proyecto de grado].
<https://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/1148/6.%20Motivaci3n%20y%20Aprendizaje%20Escolar%20en%20Niños%20Entre%20los%206-8Años%20-%20PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castillo, V. D. V. L. (2024). Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para optimizar el aprendizaje. *Revista Educación*.
<https://archivo.revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/56006>
- Cerrón Rojas, W. J. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1–8. Universidad Nacional del Centro del Perú.
<https://www.redalyc.org/journal/5709/570967709010/html/>
- Constante, P. G. P., Pacheco, D. E. R., Saltos, Y. D. R. R., Torres, C. C. C., & Cedeño, R. A. A. (2024). Impacto del uso de tecnologías educativas en la motivación y el compromiso estudiantil durante el proceso de aprendizaje: *Impact of the use of educational technologies on student motivation and engagement during the learning process*. *Latam: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 2.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9709604.pdf>
- López, A. T., Rivera, J. Z., Herrada, M. I. D., & Horta, J. B. G. (2021). Teoría de la Autodeterminación: Una perspectiva teórica para el estudio del trabajo social. *Realidades: Revista de la Facultad de Trabajo Social y Desarrollo Humano*, 11(2), 9–22.

Universidad Autónoma de Nuevo León.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8408523.pdf>

Maldonado-Torres, S., Araujo, V., & Rondon, O. (2018). Enseñar como un “acto de amor” con métodos de enseñanza-aprendizaje no tradicionales en los entornos virtuales. *Revista Electrónica Educare*, 22(3), 371–382. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v22n3/1409-4258-ree-22-03-371.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. Ministerio de Educación Nacional.

https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf

Tena, M. F., Navas, M. C. O., & Fuster, M. C. S. (2021). Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(1).

<https://revistas.um.es/reifop/article/view/406051/299931>

Vaca, C. J. C. (2025). Motivación en entornos virtuales de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico. *Revista Científica y Académica*, 5(1).

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10075267.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1QUy_2Gti4Bf-kzf8yCanB2DUnc9f_ti2