

**Fortalecimiento de la motivación escolar en estudiantes de primer grado a través de estrategias lúdicas en la I.E. Técnico Agropecuario Doribel Tarrá, San Andrés de Sotavento – segundo semestre 2025**

Carolai Castillo Suarez

Obeida Isabel Villadiego Muslaco

Asesor

Liliana Mileta Andrade Gallego

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

## Resumen

El presente informe expone los resultados de una investigación formativa desarrollada como parte del proceso de práctica pedagógica en un contexto rural indígena. El estudio se realizó con estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Técnico Agropecuario Doribel Tarrá, ubicada en San Andrés de Sotavento, territorio habitado mayoritariamente por familias del pueblo Zenú. La investigación tuvo como propósito diseñar y aplicar estrategias pedagógicas lúdicas para fortalecer la motivación escolar de los niños y niñas del grupo. Desde un enfoque cualitativo y bajo la metodología de investigación acción, se recogieron percepciones, comportamientos y experiencias mediante observación directa, diarios de campo, entrevistas y actividades lúdicas diseñadas para el aula. Los hallazgos muestran que la incorporación intencional del juego en las actividades escolares favoreció la atención, la participación y el gusto por asistir a clase. Los estudiantes mostraron mayor disposición para aprender, mejor interacción con sus compañeros y una actitud más positiva frente a las actividades académicas. Estos resultados reflejan el valor del juego como mediador pedagógico en contextos rurales con limitaciones de recursos.

***Palabras clave:*** Lúdica, motivación, infancia, aprendizaje, participación.

### **Abstract**

This report presents the results of a formative research project conducted as part of a pedagogical practicum in a rural indigenous context. The study involved first-grade students from the Institución Educativa Técnico Agropecuario Doribel Tarrá, located in San Andrés de Sotavento, an area inhabited mainly by families from the Zenú Indigenous community. The objective of the research was to design and implement playful pedagogical strategies to strengthen school motivation. Through a qualitative action-research approach, information was gathered using classroom observations, field journals, interviews, and playful learning activities designed for the students. Findings show that integrating play into daily learning encouraged participation, increased attention, and fostered a more positive attitude toward school.

**Keywords:** Play, motivation, childhood, learning, participation.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación .....	13
Objetivos .....	14
Objetivo General .....	14
Objetivos Específicos .....	14
Marcos de Referencia .....	15
Referente Conceptual .....	15
Referentes Teóricos .....	16
Referentes Técnicos y Legales .....	19
Referentes Éticos .....	20
Herramientas y Métodos .....	22
Enfoque y Tipo de Estudio .....	22
Unidad de Análisis .....	22
Técnicas para la Recolección de Datos .....	22
Categorías para el Análisis de Datos .....	23
Resultados .....	24
Acercamiento de la Población a la Variable.....	24
Experimentación.....	25
Análisis y Discusión .....	29
Conclusiones y Recomendaciones .....	32

Referencias Bibliográficas .....	35
Apéndice .....	37

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	37
--	----

## Introducción

La motivación escolar durante los primeros años es fundamental para que los niños desarrollen una relación positiva con el aprendizaje. En contextos rurales e indígenas, como el corregimiento Cruz del Guayabo en San Andrés de Sotavento, las condiciones sociales y económicas pueden afectar la manera en que los estudiantes se aproximan a la escuela y participan en las actividades académicas. Durante la práctica pedagógica realizada en la Institución Educativa Técnico Agropecuario Doribel Tarrá, se observó que los estudiantes de primer grado llegaban al aula con desinterés, distracción y poco ánimo para realizar las actividades propuestas.

Más que una falta de capacidad, estas actitudes reflejaban que los métodos de enseñanza centrados en la copia, la memorización y la repetición no respondían a sus formas naturales de aprender. En varios momentos, un simple canto, una ronda o una dinámica breve bastaba para cambiar por completo la disposición del grupo. Esta experiencia permitió reconocer que el juego, además de ser parte natural de la infancia, es una oportunidad pedagógica para recuperar el entusiasmo y convertir el aula en un espacio más cercano y significativo.

A partir de esta realidad, la investigación se propuso analizar cómo las estrategias lúdicas pueden fortalecer la motivación escolar y mejorar la participación de los estudiantes. La lúdica se entiende aquí no como un momento aislado de recreación, sino como una herramienta estructurada que integra movimiento, creatividad, interacción y trabajo colaborativo con el propósito de enriquecer el aprendizaje.

El estudio se desarrolló siguiendo un enfoque cualitativo, lo que permitió comprender las experiencias de los estudiantes desde una mirada sensible y cercana. A través de observaciones, diarios pedagógicos, entrevistas y actividades diseñadas para el grupo, se identificaron cambios

significativos en la manera en que los niños afrontan su proceso escolar, su relación con los compañeros y su actitud frente a las actividades de aprendizaje.

Los resultados presentados en este informe muestran que la incorporación de estrategias lúdicas contribuyó a mejorar la motivación escolar, generando un ambiente más dinámico, participativo y coherente con la realidad sociocultural del territorio Zenú.

## Caracterización

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Técnico Agropecuario Doribel Tarrá, ubicada en el corregimiento Cruz del Guayabo del municipio de San Andrés de Sotavento, Córdoba. Este territorio es habitado principalmente por familias pertenecientes al pueblo indígena Zenú, cuya identidad cultural se mantiene viva a través de prácticas como la elaboración artesanal del sombrero vueltaio, el trabajo agrícola y la organización comunitaria.

Las familias del sector cuentan con recursos económicos limitados y, en su mayoría, pertenecen a estratos socioeconómicos bajos. Los acudientes suelen desempeñarse en actividades informales, lo que incide en el acompañamiento escolar en casa. La figura materna es quien con mayor frecuencia asume el apoyo educativo, aunque muchos padres tienen escolaridad básica o incompleta, lo cual dificulta el acompañamiento académico continuo. Esta realidad influye en los ritmos de aprendizaje de los niños y en su participación dentro del aula.

La institución desarrolla su labor educativa desde un enfoque constructivista, promoviendo la participación activa del estudiante y la mediación del docente. Sin embargo, aún se observan prácticas tradicionales centradas en ejercicios repetitivos, lectura mecánica y copia del tablero, especialmente en los primeros grados. Esta situación afecta la motivación de los estudiantes y limita sus oportunidades de aprender a través de la exploración y el juego.

El grupo participante estuvo conformado por 15 estudiantes de primer grado, con edades entre los 6 y 8 años. Son niños curiosos, activos y con gran interés por las actividades lúdicas. Aunque disfrutan el juego y las actividades que implican movimiento, presentan dificultades de concentración y muestran desinterés cuando se realizan tareas extensas o repetitivas. También se evidencian problemas de asistencia debido a la distancia entre las viviendas y la institución, así como a condiciones económicas y familiares.

A pesar de estos desafíos, la comunidad educativa mantiene un fuerte sentido de identidad y cooperación. Las actividades culturales, alianzas entre familias y celebraciones comunitarias favorecen el trabajo colaborativo y fortalecen la relación entre la escuela y el entorno. Estas dinámicas representan un contexto propicio para implementar estrategias pedagógicas que reconozcan la cultura, la oralidad y la creatividad como elementos que potencian el aprendizaje.

Esta caracterización evidencia la necesidad de proponer estrategias pedagógicas adaptadas al contexto rural e indígena, donde el juego y la lúdica pueden convertirse en herramientas que acerquen a los niños al aprendizaje desde experiencias significativas y culturalmente pertinentes.

## **Planteamiento del Problema**

Durante la observación inicial realizada en la Institución Educativa Técnico Agropecuario Doribel Tarrá, se identificó que los estudiantes de primer grado presentaban desmotivación y una participación limitada durante las actividades académicas. Se observó que varios niños se mostraban inquietos, distraídos o poco interesados en las tareas que implicaban repetición, quietud prolongada o copia del tablero. Estas manifestaciones no estaban relacionadas con dificultades de aprendizaje, sino con metodologías que no respondían a sus necesidades, edades ni características culturales.

Aunque la institución adopta un modelo constructivista, en la práctica persisten métodos tradicionales que restringen el movimiento, la creatividad y el trabajo cooperativo, elementos esenciales para los niños de esta etapa escolar. La falta de recursos didácticos y la escasez de materiales también limitan la innovación en el aula, afectando el nivel de motivación de los estudiantes.

A esta situación se suman factores del contexto rural: largos desplazamientos para llegar a la escuela, acompañamiento escolar intermitente por parte de las familias y condiciones económicas que dificultan la adquisición de materiales educativos. Estos factores repercuten en la asistencia, el rendimiento y el interés por participar.

La desmotivación escolar en los primeros años puede influir negativamente en la permanencia educativa y en la construcción de habilidades socioemocionales. Por ello, surge la necesidad de incorporar estrategias que recuperen el entusiasmo y fortalezcan el vínculo de los niños con la escuela. El juego, como práctica cultural y forma natural de aprendizaje, se convierte en una alternativa pertinente para transformar la dinámica del aula.

Ante esta realidad, se plantea el siguiente problema:

¿Cómo fortalecer la motivación escolar de los estudiantes de primer grado mediante estrategias pedagógicas lúdicas que respondan a las características del contexto rural e indígena en la Institución Educativa Técnico Agropecuario Doribel Tarrá?

Este planteamiento orienta la búsqueda de una propuesta pedagógica que permita mejorar la participación, el gusto por aprender y la permanencia escolar a través de experiencias lúdicas diseñadas de manera intencionada y contextualizada.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer la motivación escolar en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Técnico Agropecuario Doribel Tarra del municipio de San Andrés de Sotavento – ¿Córdoba, mediante estrategias pedagógicas lúdicas durante el segundo semestre de 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la motivación escolar en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Técnico Agropecuario Doribel Tarra del municipio de San Andrés de Sotavento – Córdoba, mediante estrategias pedagógicas lúdicas durante el segundo semestre de 2025.

### **Objetivos Específicos**

Identificar las principales causas que afectan la motivación y la participación escolar en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Técnico Agropecuario Doribel Tarrá.

Diseñar estrategias pedagógicas lúdicas que promuevan el interés y la participación activa de los estudiantes de primer grado en su proceso de aprendizaje.

Evaluar los cambios en la motivación y la asistencia escolar de los estudiantes después de la aplicación de las estrategias pedagógicas lúdicas en los estudiantes de primer grado.

## **Marcos de Referencia**

### **Referente Conceptual**

La lúdica se concibe como una forma natural de aprendizaje que acompaña a los niños en su desarrollo emocional, social y cognitivo. Lejos de entenderse únicamente como un momento de distracción o recreación, la lúdica es un medio pedagógico que favorece la exploración, la imaginación y la construcción de sentido. Kishimoto (2011) señala que el juego permite que el niño se exprese, experimente y establezca relaciones significativas con el entorno, lo cual lo convierte en un recurso valioso para la escuela.

En el ámbito educativo, las estrategias pedagógicas lúdicas comprenden actividades intencionadas que integran el movimiento, la música, la expresión simbólica y la creatividad para facilitar el aprendizaje. Estas estrategias responden a la necesidad de generar ambientes donde los estudiantes participen activamente, se sientan motivados y encuentren sentido a lo que aprenden.

La motivación escolar se refiere al interés, la disposición y la energía que los estudiantes muestran frente a las actividades académicas. De acuerdo con Deci y Ryan (2017), la motivación puede ser intrínseca cuando surge del gusto por aprender, o extrínseca cuando depende de estímulos externos. En los primeros años de escolaridad, la motivación intrínseca es fundamental, ya que está estrechamente relacionada con la curiosidad, la exploración y el deseo natural de comprender el mundo.

En contextos rurales, factores como la falta de materiales, la distancia a la escuela o las dinámicas familiares pueden afectar la motivación. Sin embargo, la inclusión de actividades lúdicas ayuda a contrarrestar estas dificultades al generar un ambiente más cercano, dinámico y acorde con la manera en que los niños aprenden. El Ministerio de Educación Nacional (2017)

reconoce el juego como una actividad rectora del desarrollo infantil, ya que favorece la expresión simbólica, la resolución de problemas y el aprendizaje significativo.

Desde el enfoque constructivista, Piaget plantea que el conocimiento se construye a partir de la interacción activa con el entorno. Por su parte, Vygotsky (1979) resalta la importancia de la interacción social y del acompañamiento del adulto en la zona de desarrollo próximo. En ambos planteamientos, el juego ocupa un lugar central, pues facilita la experimentación, la cooperación y la comunicación entre los niños.

En síntesis, el marco conceptual de esta investigación se sustenta en que la lúdica no solo mejora la motivación, sino que permite que los estudiantes vivencien el aprendizaje desde la emoción, la creatividad y la interacción, elementos esenciales para su desarrollo integral.

### **Referentes Teóricos**

El marco teórico sustenta la presente propuesta investigativa desde los aportes de diversos autores que explican la relación entre las estrategias pedagógicas lúdicas y la motivación escolar en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los primeros grados de educación básica. Este apartado integra los aportes de autores clásicos y contemporáneos que fundamentan la relación entre la lúdica, la motivación y el aprendizaje en los primeros años escolares. Su función es sustentar teóricamente la propuesta implementada y explicar por qué el juego puede convertirse en una estrategia eficaz para fortalecer la motivación escolar en contextos rurales.

El uso de estrategias lúdicas encuentra su justificación en diversas teorías psicológicas

La motivación escolar es un proceso psicológico que influye en la forma en que los estudiantes se aproximan a las tareas académicas. Según Deci y Ryan (2017), en la infancia predomina la motivación intrínseca, es decir, el deseo natural de explorar, jugar, descubrir y

participar activamente. Cuando el ambiente escolar limita estas experiencias, la motivación disminuye y se generan actitudes de apatía o desinterés. Por ello, abordar la motivación requiere considerar factores personales, emocionales, sociales y pedagógicos que influyen en el comportamiento de los estudiantes.

El juego ha sido estudiado ampliamente por autores como Huizinga, quien en *Homo Ludens* señala que el juego es una manifestación cultural que acompaña al ser humano en todas las etapas de la vida. Para él, el juego no es un simple pasatiempo, sino una actividad simbólica mediante la cual se construyen significados, se ensayan roles y se desarrollan capacidades sociales.

Kishimoto (2011) profundiza en esta idea al explicar que el juego constituye un espacio privilegiado para la expresión infantil, pues permite integrar movimiento, imaginación, lenguaje y pensamiento. Desde esta perspectiva, las estrategias pedagógicas basadas en el juego promueven aprendizajes más significativos que aquellas centradas únicamente en la repetición o la copia.

Autores como Piaget, Vygotsky y Ausubel aportan elementos fundamentales para comprender la importancia de la actividad lúdica en la escuela.

Piaget destaca que el niño aprende al interactuar con el medio, y que el juego favorece procesos de asimilación y acomodación que impulsan el desarrollo cognitivo.

Vygotsky plantea que el aprendizaje ocurre en interacción social y que el juego facilita la entrada del niño en la zona de desarrollo próximo, potenciando sus capacidades cuando recibe orientación o apoyo.

Ausubel subraya que los aprendizajes son significativos cuando se relacionan con experiencias previas, por lo que las actividades lúdicas permiten establecer estos vínculos de manera natural.

Cuando el juego se convierte en vehículo de enseñanza, el niño percibe el conocimiento no como una obligación, sino como una experiencia gratificante.

Investigaciones recientes resaltan la importancia de las emociones en los procesos educativos. Peñafiel, Sancho y Fernández (2026) evidencian que los estudiantes participan con mayor disposición cuando las actividades les generan bienestar y sentimientos positivos. En este sentido, la lúdica favorece la autoestima, la expresión emocional y la interacción con los demás.

Asimismo, autores como Cordero e Isaza (2025) destacan el papel de la creatividad y la dimensión estética en la formación integral. Esto se relaciona directamente con la propuesta implementada, pues las actividades lúdicas incluyen movimiento, dramatización, expresión corporal y juegos cooperativos, elementos que promueven la participación y la interacción entre pares.

Finalmente, Gardner (1993), con su teoría de las inteligencias múltiples, afirma que los niños aprenden de diferentes formas y que el juego facilita la manifestación de habilidades musicales, corporales, lingüísticas e interpersonales. Esto resulta especialmente relevante en contextos rurales donde las expresiones culturales son parte esencial de la vida comunitaria.

#### Síntesis teórica

Los referentes teóricos revisados coinciden en que el aprendizaje se fortalece cuando el estudiante participa activamente y encuentra sentido en las actividades escolares. La lúdica ofrece un camino para lograrlo, pues integra emoción, interacción social, creatividad y cultura.

Esta base conceptual respalda la implementación de estrategias lúdicas para fortalecer la motivación escolar en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Doribel Tarrá.

### **Referentes Técnicos y Legales**

El marco legal y técnico que orienta esta investigación se fundamenta en normas nacionales e internacionales que reconocen el derecho de los niños a una educación integral, pertinente y respetuosa de su desarrollo.

#### Normatividad nacional

La Constitución Política de Colombia (1991), en su artículo 67, establece la educación como un derecho fundamental y resalta la responsabilidad del Estado en garantizar un servicio educativo que promueva el acceso, la permanencia y la calidad. La Ley 115 de 1994 reafirma este compromiso y reconoce la importancia de metodologías flexibles y creativas que respondan a las necesidades de los estudiantes.

Para la primera infancia, la Ley 1804 de 2016 –Política de Estado “De Cero a Siempre”– señala que el juego, la literatura, el arte y la exploración del medio son actividades rectoras del desarrollo infantil. Esto respalda el uso de estrategias lúdicas estructuradas como parte integral del proceso pedagógico.

El Decreto 1075 de 2015, que compila las normas del sector educativo, orienta la organización curricular y destaca la importancia de adaptar las prácticas pedagógicas al contexto sociocultural, aspecto fundamental en territorios indígenas como San Andrés de Sotavento.

La Ley 1620 de 2013, que promueve la convivencia escolar, enfatiza la creación de ambientes seguros y participativos. Las estrategias lúdicas aportan a este objetivo al fortalecer las relaciones, la cooperación y el respeto entre compañeros.

#### Lineamientos internacionales

La Convención sobre los Derechos del Niño (ONU, 1989) reconoce el derecho al juego y a actividades recreativas como parte esencial del desarrollo. Así mismo, organismos como UNESCO (2022) y UNICEF (2020) resaltan que el aprendizaje basado en el juego contribuye a la motivación, la inclusión y la permanencia escolar, especialmente en contextos vulnerables.

Pertinencia normativa para el proyecto

Todo este marco legal y técnico respalda la implementación de estrategias pedagógicas lúdicas como una forma legítima y adecuada de fortalecer la motivación escolar, promover el bienestar emocional y garantizar el derecho a una educación significativa en los primeros años de escolaridad.

### **Referentes Éticos**

El desarrollo de esta investigación se ajusta a principios éticos que protegen la dignidad, la privacidad y el bienestar de los estudiantes participantes. Dado que se trabaja con población infantil, se aplicaron los lineamientos establecidos por la Convención sobre los Derechos del Niño (ONU, 1989) y por la Ley 1098 de 2006 –Código de Infancia y Adolescencia–, los cuales garantizan el respeto por la integridad física, emocional y cultural de los menores.

Se obtuvo el consentimiento informado de los acudientes para la participación de los niños en las actividades pedagógicas y en la recolección de información. Los registros fotográficos y notas de campo se manejaron de manera reservada, evitando exhibir rostros o información que permita la identificación de los menores. Además, la institución educativa fue informada del propósito, alcance y metodología del proyecto.

Durante todo el proceso se priorizaron ambientes respetuosos, seguros y afectivos que permitieran a los estudiantes participar de manera libre y espontánea. La docente-investigadora

actuó como mediadora y garante del bienestar del grupo, asegurando que las actividades lúdicas no vulneraran la integridad física ni emocional de los niños.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, ya que su propósito principal fue comprender la experiencia educativa desde las percepciones, emociones y comportamientos de los estudiantes. Según Creswell (2014), este enfoque permite analizar fenómenos sociales en profundidad y desde la perspectiva de los participantes, lo cual resulta pertinente cuando se estudian procesos pedagógicos en contextos específicos.

El proyecto adoptó la metodología de investigación-acción pedagógica, entendida como un proceso de reflexión y transformación de la práctica docente. De acuerdo con Kemmis y McTaggart (2008), esta metodología combina acción, análisis y evaluación con el fin de mejorar una situación educativa concreta. En este caso, se buscó transformar la desmotivación escolar mediante la aplicación de estrategias lúdicas

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis estuvo conformada por 15 estudiantes del grado primero, pertenecientes mayoritariamente a la comunidad indígena Zenú. Los niños, con edades entre los 6 y 8 años, presentaban características comunes: gusto por el juego, energía alta y dificultades en actividades prolongadas o mecánicas. Su contexto sociocultural y familiar influyó en la dinámica del aula, lo cual justificó la necesidad de estrategias más activas y participativas.

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

Para comprender la situación inicial y evaluar los cambios durante el proceso, se utilizaron las siguientes técnicas:

Observación directa va estructurada en los primeros encuentros, lo que permitió identificar conductas, niveles de atención y actitudes espontáneas sin intervenir en el ritmo natural de la clase.

Observación participante, realizada durante la implementación de las estrategias lúdicas, en la cual la docente actuó como guía y registró las reacciones de los estudiantes. Diarios de campo, donde se consignaron descripciones, reflexiones y situaciones relevantes.

Entrevistas semiestructuradas a docentes del grado para conocer sus percepciones sobre la motivación escolar.

Cuestionarios ilustrados para los niños, adaptados mediante imágenes que facilitaron expresar sus emociones frente a la escuela. Registros fotográficos de las actividades lúdicas, utilizados únicamente para análisis interno.

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

La información se organizó y analizó a partir de tres categorías:

Motivación escolar: interés, disposición, energía e involucramiento en todas las actividades.

Estrategias pedagógicas lúdicas: impacto de las dinámicas de juego en la atención, participación y relación con el aprendizaje.

Participación activa y convivencia: interacción entre pares, cooperación, clima del aula y sentido de pertenencia.

El análisis fue continuo y reflexivo, permitiendo identificar transformaciones progresivas en la actitud y el comportamiento de los estudiantes.

## **Resultados**

Los resultados obtenidos se presentan según las fases del proyecto: el acercamiento inicial al grupo, la implementación de las estrategias lúdicas y la identificación de cambios en la motivación escolar.

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

Durante las primeras observaciones realizadas en el aula, se evidenció que los estudiantes de primer grado llegaban con poca disposición emocional para iniciar la jornada escolar y mostraban un bajo interés frente a las actividades académicas de carácter tradicional. En varios momentos se observó que los niños se distraían con facilidad, solicitaban salir del salón de clase o realizaban las tareas de forma mecánica, sin manifestar entusiasmo ni participación activa. Estas conductas se presentaban con mayor frecuencia durante actividades centradas en la copia del tablero o en ejercicios repetitivos de lectura y escritura.

Al analizar estas situaciones, se pudo identificar que las dificultades observadas no estaban relacionadas con problemas de comprensión ni con limitaciones en las capacidades cognitivas de los estudiantes. Por el contrario, los niños demostraban entender las consignas y responder adecuadamente cuando se les ofrecían actividades diferentes. Esto permitió reconocer que la principal causa de la desmotivación se encontraba en la falta de propuestas pedagógicas que integraran el movimiento, la creatividad y el juego como elementos centrales del aprendizaje.

Con el propósito de comprender mejor el estado emocional de los estudiantes y su actitud frente a la escuela, se implementó la dinámica denominada “El semáforo de las emociones”. A través de esta actividad, los niños expresaron cómo se sentían al iniciar la jornada escolar mediante la elección de tarjetas de colores. En esta fase predominó la selección de los colores

amarillo y rojo, lo cual reflejó sensaciones de cansancio, aburrimiento o poca disposición para iniciar actividades académicas repetitivas.

No obstante, se observó que esta actitud cambiaba de manera significativa cuando se incorporaban elementos lúdicos al inicio o durante la clase. La inclusión de música, rondas, juegos breves o dinámicas participativas generaba una respuesta inmediata en los estudiantes, quienes mostraban mayor energía, disposición para participar e interés por interactuar tanto con el docente como con sus compañeros. Este contraste permitió evidenciar que el ambiente del aula y la forma en que se presentan las actividades influyen directamente en la motivación escolar.

El diagnóstico realizado en esta fase confirmó que la desmotivación de los estudiantes no estaba asociada a una falta de capacidades, sino a la limitada diversidad metodológica presente en las prácticas pedagógicas iniciales. La ausencia de estrategias lúdicas y dinámicas estaba restringiendo el interés, la participación y el disfrute del aprendizaje, lo que reafirmó la necesidad de diseñar e implementar propuestas pedagógicas centradas en el juego como medio para fortalecer la motivación escolar.

### **Experimentación**

El desarrollo de la fase de experimentación permitió comprender con mayor claridad cómo las estrategias pedagógicas lúdicas influyen en la motivación escolar y en la dinámica del aula. Más allá de la descripción puntual de cada actividad, los resultados evidenciaron un proceso progresivo de transformación en la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje, el trabajo en grupo y la relación con la docente. Este cambio no se produjo de manera inmediata ni aislada, sino como resultado de la repetición sistemática de experiencias lúdicas que fueron generando confianza, seguridad y sentido de pertenencia.

Durante la implementación de las actividades, se observó que los niños comenzaban a anticipar positivamente las jornadas escolares. La expectativa por participar en los juegos y dinámicas se convirtió en un factor motivador que facilitó la disposición inicial para el trabajo académico. Este aspecto es relevante, ya que permitió que los estudiantes ingresaran al aula con una actitud más abierta y receptiva, lo cual influyó directamente en su nivel de concentración y permanencia en las actividades propuestas.

Otro elemento significativo fue la evolución del trabajo colaborativo. En las primeras sesiones, algunos estudiantes mostraban dificultad para respetar turnos, escuchar a sus compañeros o trabajar en equipo. Sin embargo, a medida que avanzó la experimentación, estas conductas fueron transformándose de forma gradual. Las estrategias lúdicas favorecieron la cooperación y el reconocimiento del otro, ya que los juegos exigían acuerdos, comunicación y apoyo mutuo para lograr los objetivos. Este proceso contribuyó a fortalecer las relaciones interpersonales y a disminuir los conflictos dentro del aula.

Asimismo, se evidenció un aumento progresivo en la expresión verbal y emocional de los estudiantes. Niños que al inicio del proceso permanecían en silencio o evitaban participar comenzaron a expresar sus ideas, emociones y opiniones con mayor seguridad. La posibilidad de equivocarse sin recibir sanciones, propia del juego, generó un ambiente de confianza que facilitó la participación espontánea y redujo el temor al error. Este aspecto resultó fundamental para fortalecer la autoestima académica y la motivación escolar.

La integración del contexto cultural en las actividades también desempeñó un papel clave en los resultados obtenidos. Las dramatizaciones y juegos relacionados con el entorno rural permitieron que los estudiantes se reconocieran en las propuestas pedagógicas, lo que favoreció una mayor identificación con el proceso de aprendizaje. Al sentirse representados y valorados,

los niños mostraron mayor interés y compromiso con las actividades, evidenciando que el aprendizaje cobra mayor significado cuando se conecta con la realidad y la identidad cultural del estudiante.

De igual manera, los registros de los diarios de campo permitieron constatar que la motivación escolar no solo se manifestó en la participación durante las actividades lúdicas, sino que se extendió a otros momentos de la jornada escolar. Los estudiantes mostraron mayor disposición para iniciar actividades académicas posteriores, menor resistencia frente a las tareas y una actitud más positiva hacia el trabajo escolar en general. Este comportamiento indica que la lúdica actuó como un facilitador emocional y pedagógico que impactó de manera transversal el desarrollo de las clases.

En relación con la práctica docente, la experimentación también evidenció una transformación en la interacción entre la docente y los estudiantes. El uso de estrategias lúdicas permitió establecer vínculos más cercanos, favoreciendo un clima de confianza y respeto. La docente asumió un rol más mediador y acompañante, lo que facilitó la escucha activa y la atención a las necesidades emocionales del grupo. Este cambio contribuyó a que los estudiantes se sintieran apoyados y comprendidos, fortaleciendo así su motivación para participar y aprender.

En síntesis, la profundización de los resultados de la fase de experimentación demuestra que las estrategias pedagógicas lúdicas no solo generaron cambios visibles en la motivación escolar, sino que promovieron transformaciones más profundas en la dinámica del aula, las relaciones interpersonales y la disposición emocional de los estudiantes frente al aprendizaje. La repetición intencionada de experiencias lúdicas permitió consolidar un ambiente educativo más participativo, afectivo y significativo, evidenciando que el juego, cuando se integra de manera

consciente al proceso pedagógico, constituye una herramienta efectiva para fortalecer la motivación escolar en los primeros años de escolaridad.

## **Análisis y Discusión**

El análisis de la información recolectada permite comprender que la motivación escolar de los estudiantes de primer grado se encontraba influenciada tanto por las prácticas pedagógicas predominantes como por las condiciones propias del contexto rural. Las actividades tradicionales, centradas principalmente en la copia y la repetición, limitaban la participación activa de los niños y reducían su interés por el aprendizaje. No obstante, la implementación de estrategias pedagógicas lúdicas generó transformaciones significativas en la actitud de los estudiantes, evidenciando que la motivación puede fortalecerse cuando el aprendizaje se plantea de manera dinámica, participativa y emocionalmente significativa.

En la fase inicial del estudio, las observaciones realizadas confirman lo planteado por Piaget (1975), quien sostiene que el aprendizaje infantil se construye a partir de la acción, la exploración y la interacción directa con el entorno. La ausencia de actividades que integraran el juego, el movimiento y la experimentación estaba obstaculizando este proceso, ya que los estudiantes se veían limitados a recibir información de forma pasiva. En este sentido, la baja motivación observada no respondía a una falta de capacidades cognitivas, sino a la escasa oportunidad de aprender mediante experiencias activas y significativas.

De manera complementaria, los hallazgos también coinciden con los aportes de Vygotsky (1979), quien plantea que el desarrollo cognitivo y emocional ocurre principalmente a través de la interacción social. Las prácticas pedagógicas tradicionales observadas en el aula ofrecían pocas oportunidades para el trabajo cooperativo, el diálogo o la construcción conjunta del conocimiento. Esta ausencia de interacción limitaba el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y comunicativas, necesarias para fortalecer la motivación escolar y el sentido de pertenencia al grupo.

Con la introducción de las estrategias pedagógicas lúdicas, se evidenciaron cambios relevantes en la dinámica del aula. Los estudiantes comenzaron a interactuar con mayor frecuencia, a expresar emociones de forma espontánea y a asumir distintos roles dentro de los juegos y actividades. Estos resultados coinciden con lo expuesto por Kishimoto (2011), quien afirma que el juego favorece la creatividad, la comunicación, la imaginación y el desarrollo integral del niño, al tiempo que fortalece su disposición hacia el aprendizaje.

Las actividades como la dramatización, las rondas y los juegos cooperativos contribuyeron de manera directa al fortalecimiento del sentido de pertenencia y a la creación de un ambiente emocional positivo. Al respecto, Peñafiel, Sancho y Fernández (2026) destacan que las emociones y la expresión simbólica desempeñan un papel central en la motivación escolar, ya que permiten que el estudiante se sienta seguro, valorado y participe de su proceso educativo. En el presente estudio, el clima afectivo generado por las actividades lúdicas se convirtió en una condición fundamental para que los niños se involucraran activamente en las tareas propuestas.

El análisis también evidencia que las estrategias implementadas resultaron especialmente pertinentes para el contexto rural e indígena Zenú, donde la oralidad, la imitación, el movimiento y el trabajo colectivo forman parte de la vida cotidiana. Las actividades lúdicas se transformaron en un puente entre la escuela y la identidad cultural de los estudiantes, favoreciendo una mayor conexión entre el aprendizaje escolar y su realidad social. Este hallazgo refuerza la idea de que las prácticas pedagógicas deben ser contextualizadas y culturalmente significativas para lograr un impacto real en la motivación escolar.

Asimismo, se observó una transformación en la práctica docente. La profesora adoptó un rol más cercano, flexible y mediador, en coherencia con los enfoques actuales de mediación pedagógica. De acuerdo con Ausubel (1983), el aprendizaje significativo se produce cuando el

docente facilita la conexión entre los nuevos contenidos y las experiencias previas del estudiante. El uso del juego permitió que esta mediación se desarrollara desde vínculos más afectivos, fortaleciendo la confianza, la comunicación y la disposición hacia el aprendizaje.

En síntesis, los resultados del análisis confirman que la lúdica no solo incrementa la motivación escolar, sino que transforma de manera positiva la relación del niño con el aprendizaje. La participación activa, la expresión emocional y la creatividad emergen como elementos indispensables para promover procesos educativos significativos en los primeros años de escolaridad. Estos hallazgos ratifican que, especialmente en contextos rurales, el juego constituye una estrategia pedagógica clave para fortalecer la motivación, el bienestar emocional y la construcción de aprendizajes duraderos.

## Conclusiones y Recomendaciones

El proceso investigativo desarrollado en la Institución Educativa Técnico Agropecuario Doribel Tarrá permitió comprender que la motivación escolar en los estudiantes de primer grado no depende únicamente de factores individuales, sino que está profundamente relacionada con las prácticas pedagógicas, el clima emocional del aula y el reconocimiento de la cultura y las vivencias de los niños. A lo largo de la investigación se evidenció que, cuando el proceso educativo integra las emociones, la creatividad y la participación activa, los estudiantes muestran una mayor disposición para aprender y para vincularse positivamente con la escuela.

Los resultados obtenidos confirman que la implementación de estrategias pedagógicas lúdicas generó cambios significativos en la actitud de los niños frente al aprendizaje. El juego permitió transformar el aula en un espacio más dinámico, cercano y motivador, donde los estudiantes se sintieron escuchados, valorados y acompañados. Esta transformación se reflejó en un aumento del entusiasmo, la participación activa y la mejora de la convivencia escolar, evidenciando que la motivación no se sostiene únicamente en recompensas externas, sino en el sentido de pertenencia, el disfrute del aprendizaje y la construcción de vínculos afectivos dentro del aula.

Desde el punto de vista pedagógico, la investigación ratifica los planteamientos de Piaget (1975) sobre la importancia de la exploración y la acción en el aprendizaje infantil, de Vygotsky (1979) respecto al carácter social del conocimiento, y de Ausubel (1983) en relación con el aprendizaje significativo basado en la experiencia previa. Asimismo, los aportes de autores contemporáneos como Arteaga y Carmona (2025), Peñafiel et al. (2026) y Lechón et al. (2025) permiten comprender que la emoción, la motivación y la creatividad son componentes esenciales para lograr aprendizajes profundos y duraderos. En este sentido, la lúdica se consolida no solo

como una estrategia didáctica, sino como una herramienta pedagógica integral que fortalece el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes.

La investigación también permitió evidenciar una transformación en la práctica docente. El rol del maestro evolucionó hacia una mediación más cercana, flexible y sensible a las necesidades del grupo, lo que favoreció un ambiente de confianza y respeto. Esta experiencia demuestra que, cuando el docente asume una postura abierta a la innovación pedagógica y al uso de metodologías activas, se generan condiciones propicias para que los niños aprendan con mayor seguridad, autonomía y motivación.

En contextos rurales e indígenas como el de la comunidad Zenú, el juego adquirió un valor adicional al convertirse en un puente entre la escuela y la identidad cultural de los estudiantes. Las actividades lúdicas permitieron integrar la oralidad, el movimiento, la imitación y el trabajo colectivo, fortaleciendo el sentido de pertenencia y haciendo que el aprendizaje resultara más significativo y contextualizado. De esta manera, se concluye que las estrategias pedagógicas lúdicas constituyen un medio eficaz para prevenir la deserción escolar y fomentar una relación positiva y duradera con el conocimiento.

A partir de los hallazgos obtenidos, se recomienda incorporar de manera sistemática la lúdica como eje transversal en la planeación institucional y en las prácticas pedagógicas de los grados de educación inicial y básica primaria. Es fundamental que las estrategias basadas en el juego no se conciban como actividades aisladas, sino como parte estructural del currículo, orientadas al fortalecimiento de la motivación y el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

Asimismo, se recomienda fortalecer los procesos de formación docente en metodologías activas, estrategias lúdicas y gestión emocional, con el fin de que los maestros cuenten con herramientas pedagógicas que les permitan generar ambientes de aprendizaje más participativos,

inclusivos y significativos. El acompañamiento institucional resulta clave para consolidar estas prácticas y garantizar su continuidad.

Otro aspecto relevante es la vinculación de las familias y la comunidad en el proceso educativo, reconociendo su papel en la motivación y el acompañamiento escolar de los niños. El trabajo conjunto entre escuela y comunidad favorece la coherencia entre los aprendizajes escolares y la vida cotidiana, especialmente en contextos rurales.

Finalmente, se recomienda ajustar los currículos escolares para incluir espacios permanentes de expresión artística, juegos cooperativos y proyectos culturales que refuercen la autoestima, la convivencia y el sentido de pertenencia infantil. De igual manera, es necesario garantizar recursos y apoyo institucional que permitan mantener y ampliar las experiencias lúdicas, asegurando su sostenibilidad en el tiempo y su impacto positivo en la formación integral de los estudiantes.

### Referencias Bibliográficas

- Arteaga López, MY, & Carmona Cardona, CA (2025). La motivación y la flexibilidad cognitiva en el rendimiento académico: un análisis mediante la metodología ToS (Tree of Science). *Revista científica T&E*, 2 (1), 36–53. <https://doi.org/10.48204/3072-9653.7265>
- Ausubel, DP (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994 . *Diario Oficial* N° 41.214.
- Congreso de la República de Colombia. (2016). Ley 1804 de 2016 . *Diario Oficial* N° 49.954.
- Cordero Ávila, SE, & Isaza Vargas, EJ (2025). Análisis sistemático de la dimensión estética en la educación. *GADE: Revista Científica*, 5 (3), 518–536. <https://doi.org/10.63549/rg.v5i3.725>
- Creswell, JW (2014). *Diseño de investigación: Enfoques cualitativos, cuantitativos y mixtos* (4.<sup>a</sup> ed.). Publicaciones SAGE.
- Gardner, H. (1993). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de Cultura Económica.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Educación McGraw-Hill.
- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens: El juego y la cultura*. Editorial Alianza.
- Kishimoto, TM (2011). *El juego, el niño y la educación infantil*. Graó.
- Lechón, L., Montero, R., Mantuano, J., Reyes, Y., Chiluzza, S., & Sarango, B. (2025). Desarrollo de competencias emprendedoras mediante la creación de microproyectos escolares en estudiantes con baja motivación académica. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4 (3), 2116–2150. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i3.265>.

- Martínez Orjuela, OF, & Bautista Forero, J. (2025). Impacto de las metodologías activas en el rendimiento académico de los estudiantes de tercero y cuarto de primaria: un análisis comparativo de enfoques pedagógicos. *Dialéctica*, 1 (26).<https://doi.org/10.56219/dialctica.v1i26.4393>
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). Decreto 1075 de 2015: Por medio del cual se amplía el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación . Bogotá, DC: Diario Oficial No. 49.523.<https://www.mineducacion.gov.co/portal/>.
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar .
- Peñafiel Villavicencio, PV, Sancho Aguilera, D., & Fernández Sánchez, L. del R. (2026). Importancia de las emociones en los procesos de enseñanza y aprendizaje: una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 6 (2).<https://dialnet.unirioja.es>
- Piaget, J. (1975). La formación del símbolo en el niño . Fondo de Cultura Económica.
- UNESCO. (2022). La encrucijada de la educación: restituir, renovar y reimaginar .
- Unicef. (2020). Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación de la primera infancia .
- Vygotsky, LS (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores . Editorial Crítica.
- Yumbo Lara, DE, Freire Villacis, JA, Codena Vargas, LP, Dávila González, LE, & González Torres, JA (2025). El Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) como potenciador del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). *Neosapiencia: Revista Especializada en Ciencias de la Educación*, 3 (2), 252–267.<https://doi.org/10.64018/neosapiencia.v3i2.48>

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

[https://drive.google.com/drive/folders/1C0InaM2xauriXzVl8oV6w2UviMAr\\_L7m?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1C0InaM2xauriXzVl8oV6w2UviMAr_L7m?usp=sharing)