

Desarrollar estrategias lúdicas basadas en el juego para fomentar la motivación e interés en el aprendizaje de niños y niñas.

Yulianys Paola Rada Ospino

Asesor

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2026

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 Luis Carlos Galán Sarmiento - sede La Comunal, trabajando con infantes entre los 4 y 6 años, que habitan en el municipio de Plato, Magdalena. El objetivo general fue crear por medio del juego espacios de aprendizajes que motiven a las niñas y niños de básica primaria a interesarse por participar en las experiencias pedagógicas, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego el interés de los estudiantes reconociendo sus efectos en los procesos educativos y el desarrollo integral de estos. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el juego es una estrategia pedagógica muy eficaz que le permite a los infantes aprender, explorar y reconocer de forma divertida y lúdica.

Palabras clave: Juegos didácticos, aprendizaje significativo, relaciones interpersonales, desarrollo socio-afectivo, convivencia.

Abstract

This document is the result of a formative research project, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Luis Carlos Galán Sarmiento Educational Institution - La Comunal Campus, working with children between 4 and 6 years old, residing in the municipality of Plato, Magdalena. The overall objective was to create learning spaces through play that motivate elementary school children to become interested in participating in educational experiences, using a qualitative and experimental approach that put into play the students' interest, recognizing its effects on educational processes and their integral development. From this research exercise, it was concluded that play is a highly effective pedagogical strategy that allows children to learn, explore, and discover in a fun and playful way.

Keywords: Educational games, meaningful learning, interpersonal relationships, socio-affective development, coexistence.

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 Técnicos	21
Referentes Legales	21
Referentes Éticos.....	22
Herramientas y Métodos	23
Enfoque y Tipo de Estudio	23
Unidad de Análisis	23
Técnicas para la Recolección de Datos	24
Categorías para el Análisis de Datos.....	25
Resultados.....	27
Acercamiento de la Población a la Variable	27
Experimentación	29
Identificación de Variaciones	31
Análisis y Discusión.....	33

Conclusiones y Recomendaciones	38
Referencias Bibliograficas.....	41
Apéndices	44

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	44
--	----

Introducción

La motivación en el aula es un factor determinante para el aprendizaje en la primera infancia. En el grado primero de básica primaria de la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento, sede La Comunal, Plato, Magdalena, se ha identificado que los niños y niñas de 4 a 6 años muestran mayor interés y participación cuando las actividades se presentan a través del juego. Este tema cobra relevancia en el contexto educativo actual porque la Ley 1804 de 2016 y el Decreto 2247 de 1997 reconocen el juego como actividad rectora que potencia el desarrollo integral. Abordar la motivación desde estrategias lúdicas no solo mejora el rendimiento académico, sino que garantiza el derecho de los niños a aprender de forma significativa y placentera.

El problema que aborda esta investigación surge de la observación directa en el aula: los estudiantes de transición presentan desmotivación, apatía cuando se utilizan metodologías tradicionales basadas en la copia del tablero y fichas repetitivas. Esta brecha entre las necesidades de la etapa preoperacional descrita por Piaget (1973) y las prácticas pedagógicas actuales afecta el desarrollo de la dimensión comunicativa y cognitiva. La investigación-acción educativa propuesta por Iño (2018) señala que estos problemas deben resolverse desde el aula, partiendo de las necesidades reales. Por ello, se hace necesario diseñar e implementar estrategias lúdicas que respondan al principio de lúdica del MEN y evaluar su impacto en la motivación, dado que no existen antecedentes locales en Plato que documenten esta relación en preescolar.

El objetivo general de esta investigación fue fortalecer la motivación e interés en el aula mediante estrategias lúdicas basadas en el juego en estudiantes de primero de básica de primaria de la sede La Comunal durante el primer semestre del 2026. Para lograrlo, se desarrolló una investigación cualitativa con enfoque de investigación-acción educativa. La recolección de datos

se realizó mediante la observación directa, el diario de campo, y una encuesta de percepción aplicada a 10 niños.

El hallazgo más relevante de esta investigación fue la transformación del aspecto ontológico de los estudiantes: pasaron de un estado de pasividad y desgano a convertirse en sujetos activos que solicitan los juegos y desean replicarlos en casa. La implementación de talleres lúdicos logró aumentar el tiempo de atención sostenida de 7 a 20 minutos y que 9 de 10 niños manifestaran emociones positivas hacia el aprendizaje. Este resultado confirma que el juego no compite con lo académico, sino que es el vehículo para alcanzarlo en la primera infancia. Se invita al lector a revisar el contenido completo del informe para comprender en profundidad cómo las estrategias lúdicas, sustentadas en Ausubel, Vygotsky y Piaget, lograron movilizar la motivación y responder a los lineamientos de la política pública de “De Cero a Siempre”

Caracterización

El estudio se desarrollará en la Institución Educativa Departamental Luis Carlos Galán Sarmiento – sede La Comunal, que se encuentra en el municipio de Plato, Magdalena. La (Alcaldía de Plato, 2019) señala que “Plato Magdalena se encuentra ubicado al Sur del Departamento. El cual limita al Norte con el Municipio de Tenerife, al Sur con el Municipio de Santa Bárbara de Pinto, al Oriente con el Municipio de Nueva Granada, al Noroccidente con el Municipio de Chibolo, al Occidente con el Río Magdalena, lo que lo separa con el Departamento de Bolívar. El municipio de Plato tiene una superficie aproximada de 1.500,04 km² que representan el 6,6% del área total del Departamento del Magdalena” (p. 7). Cuenta con 34 barrios entre ellos San José donde está ubicada la sede educativa. Cabe resaltar que este municipio cuenta con una rica cultura y economía diversa, basándose en la ganadería, agricultura y pesca, por lo tanto, sus platos típicos son unas delicias y cuenta con sitios de interés como bibliotecas, el parque del hombre caimán, estatua de Bolívar y El Hombre Caimán, etc.

La población objeto corresponde a niños y niñas que oscilan entre los 4 y 6 años, estudiantes de primero de básica primaria. Estos infantes cuentan con la capacidad de organizar la información adquirida, lo que facilita el diseño de actividades pedagógicas adaptadas a su nivel. Además, se encuentran en una etapa crucial de su desarrollo cognitivo, social y emocional, donde la estimulación temprana es fundamental para su crecimiento integral. Residen en barrios del municipio y son caracterizados por permanecer a familias con ingresos medios y bajos, quienes se destacan por su compromiso con la educación de sus hijos, aunque enfrentan limitaciones en tiempo y recursos para apoyar académicamente. A pesar de esto, muestran interés en participar en actividades escolares y talleres que les permitan contribuir al desarrollo de sus hijos.

En este contexto, las demandas de aprendizaje de los niños y niñas de esta sede educativa se relacionan con necesidades principalmente en el fortalecimiento de habilidades socioafectivo e interés en experiencias pedagógicas, aspectos que son fundamentales para el desempeño tanto académico como social. Dentro de las limitaciones principales se encuentran la falta de acompañamiento de padres en los procesos educativos, la escasa disponibilidad de materiales ludopedagógicos y las reducidas oportunidades de acceder a espacios educativos complementarios. Estas condiciones generan afectaciones de manera directa en la motivación e interés, razón por la que es necesario implementar estrategias pedagógicas que den respuesta las necesidades y promuevan ambientes positivos que incluyan el juego como herramienta fundamental para despertar el interés participativo, permitiendo a su vez adaptarse a los ritmos y saberes individuales de cada infante.

Los factores socioeconómicos y contextuales presentes en la sede educativa La Comunal y hogares de estos infantes muestran una incidencia de manera directa en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Picazzo et al. (2011) indican que la educación constituye una herramienta fundamental para superar la pobreza, establecer oportunidades y mejorar la calidad de vida, sin embargo, en contextos como Plato se observan limitaciones que se relacionan con aspectos de calidad y permanencia de la educación, así mismo las tasas de deserción. En el caso de la población de niños de la sede educativa La Comunal de este municipio se reflejan aspectos como la escasa participación de los padres en el acompañamiento académico, condiciones vulnerables en la socioeconómica, la insuficiencia de recursos educativos (ludopedagógicos, didácticos), los cuales se tornan como obstáculos que generan dificultades en el aprendizaje continuo, es decir, desinterés en los niños para participar en experiencias pedagógicas, bajo rendimiento académico, dificultad para interactuar, etc.

Planteamiento del Problema

Los niños y niñas que oscilan entre los 4 y 6 años de edad de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento – sede La Comunal de Plato Magdalena, evidencian una capacidad asombrosa para aprender y explorar el mundo, considerándose a sí mismos como una fuente inagotable de energía y curiosidad. Sin embargo, se ven enfrentados a limitaciones que están vinculadas la falta de recursos educativos e innovación, a su vez, la escasa participación que tienen los padres de familias en los procesos de aprendizaje de estos niños y niñas generan afectaciones a los procesos educativos, es decir, desinterés notable para realizar y participar en actividades pedagógicas realizadas dentro del aula de clase.

Ante este panorama, se hace relevante el fortalecimiento a múltiples áreas, desde el desarrollo cognitivo hasta el social y emocional a través de materiales didácticos enfocados en el juego. Desde la perspectiva del juego, Montessori (2003) lo refiere como “aquel que proporciona un ambiente en el que los niños pueden desarrollar habilidades de manera integral, abordando aspectos cognitivos, sociales y emocionales. Además, el juego fomenta la colaboración, la comunicación y la creatividad, promoviendo el trabajo en equipo y el respeto mutuo. Al permitir a los niños explorar y experimentar, se estimula su curiosidad y se fortalece su motivación intrínseca por aprender. En definitiva, la estrategia lúdica en el aula abre un espacio propicio para el desarrollo integral de los niños” (citado por Gómez, 2024, p. 287).

Actualmente, la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento ha implementado en cada una de sus sedes educativas, estrategias pedagógicas que han contribuido a avances significativos en competencias básicas de lectura, escritura y socialización dentro del aula. Sin embargo, continúan los obstáculos que dificultan la retención o asimilación del aprendizaje. “Expone una crítica hacia la educación actual, caracterizada por su enfoque academicista y

deshumanizador, planteando que se ha dado mayor importancia a la adquisición de conocimientos teóricos y a la memorización de información, dejando de lado el desarrollo integral en los estudiantes y se presenta, la estrategia lúdica como una alternativa que busca romper con dicho enfoque, al incorporar el juego y la diversión en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Garcés, 2019, citado por Gómez, 2024, p. 280). En este sentido, reconocer el juego y la ludificación resultan ser unas herramientas para estimular el pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía, lo cual es fundamental para cerrar estas brechas, a través del fortalecimiento en los estudiantes en la capacidad de afrontamiento antes las adversidades y mantener la motivación.

Por todo lo expuesto anteriormente, surge el entusiasmo por incluir el juego como método eficaz y significativo para el aprendizaje de estos niños y niñas de la sede Educativa La Comunal. El cual ayudará a mejorar aspectos como la motivación, la autorregulación emocional y las relaciones interpersonales dentro del aula, factores que son fundamentales para compensar las dificultades que se derivan de las limitaciones estructurales y socioeconómicas de la educación. Se establece la hipótesis de que, al integrar estrategias pedagógicas orientadas al juego, los alumnos podrán mejorar su rendimiento académico y a su vez su capacidad interrelación, y una permanencia dentro del sistema educativo.

En este sentido los juegos educativos han demostrado ser una herramienta eficaz para aumentar la motivación de los estudiantes. De esta manera, se observan mejores resultados y un desarrollo de competencias y aptitudes de los estudiantes en los aspectos personales y académicos. Al proporcionar un entorno de aprendizaje lúdico y desafiante, los juegos despiertan la curiosidad, el interés y el deseo de aprender. Es así como es fundamental que los educadores integren los juegos de manera efectiva en el aula, seleccionando aquellos que promuevan un

aprendizaje significativo y creando un entorno que motive a los estudiantes a participar activamente en su proceso educativo.

En relación con la brecha de conocimiento es dada por la ausencia de estrategias ludopedagógicas dentro del aula que combinen el fortalecimiento de múltiples áreas de la educación con actividades basadas en el juego, para activar la motivación y el aprendizaje significativo, permitiéndole a los estudiantes conectar conocimientos teóricos con experiencias prácticas y divertidas. Aspectos como la estagnación educativa, la falta de acceso a recursos educativos y de calidad, los enfoques pedagógicos tradicionales que no se adaptan todos los estilos de aprendizaje, entre otros, generan inequidades que impactan directamente en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas. Ante este panorama, surge la urgencia de integrar dinámicas lúdicas y recreativas en el diseño de propuestas pedagógicas que busca plantear diseños educativos innovadores donde la actividad lúdica permita dar una respuesta efectiva y situada a las problemáticas sociales en los niños y niñas de la sede La Comunal.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar la motivación e interés en los estudiantes entre 4 y 6 años de edad de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento – sede La Comunal (Plato, Magdalena) a través de estrategias lúdicas basadas en el juego durante el primer semestre del 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar la motivación e interés en el aprendizaje de los estudiantes entre 4 y 6 años de edad de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento – sede La Comunal (Plato, Magdalena) a través de estrategias lúdicas basadas en el juego durante el primer semestre del 2026.

Objetivos Específicos

Analizar los factores que influyen en la motivación de los estudiantes para participar en actividades de aprendizaje - enseñanza.

Diseñar e implementar estrategias lúdicas para fortalecer la motivación e interés de los estudiantes dentro del aula de clase.

Evaluar la motivación de los estudiantes después de la implementación de las estrategias lúdicas basadas en el juego.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Para la comprensión de este estudio, es necesario establecer referentes conceptuales que delimiten y orienten las categorías de investigación. Para el caso se abordan conceptos claves que se relacionan con el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales, las relaciones interpersonales, el uso de juegos didácticos y el aprendizaje significativo, que inciden en la dinámica escolar y el aprendizaje como base pedagógica para el logro de una formación integral.

En relación con las habilidades socioemocionales, Calderón (2024) indica que hacen parte de un conjunto de competencias que permiten a los seres humanos expresar, reconocer y regular sus emociones y de esta manera establecer relaciones sanas y tomar decisiones idóneas, además de afrontar de manera exitosa los retos que se presentan en el día a día. Estas se constituyen como un pilar trascendental en el desarrollo integral de los individuos, porque conllevan al fortalecimiento de factores como la motivación y la interacción social; dentro del aula de clase es importante fortalecer estas habilidades, ya que estas fomentan un ambiente positivo y respetuoso e impulsan el interés y participación activa en el aprendizaje.

Las relaciones interpersonales dentro del contexto educativo cumplen un papel fundamental en el desarrollo de los procesos educativos e inciden de manera directa en los procesos de aprendizaje. Algunos estudiosos de las relaciones interpersonales señalan que “son vínculos que se desarrollan entre las personas y que permiten intercambiar puntos de vista, dar a conocer las distintas formas de vivir la vida, necesidades, expectativas, sentimientos, inicio de oportunidades, fuente de aprendizaje y vía de enriquecimiento personal” (Tafur et al, 2020, p.153).

De tal modo que las relaciones interpersonales hacen parte de un aspecto vital y de primera importancia y se constituyen como un aspecto que incide en la formación integral en aspectos como la construcción de la identidad, la autoestima y el sentido de pertenencia, dentro como fuera del aula. Además, favorece el desarrollo de aspectos como las competencias emocionales, elementos fundamentales para la convivencia escolar.

Al hablar del uso de los juegos didácticos en el aprendizaje de los niños y niñas es importante comprender que Flores (2009) los define como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p, 38). Por lo tanto, los juegos didácticos son considerados una herramienta que le permite al profesorado motivar y mantener la atención dentro de sus lecciones, García (2013) opinaba que “el uso de estos recursos permite captar la atención los alumnos y las alumnas generando en ellos el deseo de ser partícipes activos de las actividades, que con estos se desarrollan” (p, 8), es decir que a través esta herramienta se logra un aprendizaje significativo.

En lo referente con el aprendizaje significativo es clave para una educación efectiva y a su vez hace parte de los mecanismos, ya que permite adquirir y almacenar una gran cantidad de información, que constituyen el campo del conocimiento. Contreras (2016) señala que “el aprendizaje significativo es un proceso que consiste en relacionar el nuevo conocimiento o una nueva información a la estructura cognitiva que ya en el aprendiz, pero esta incorporación se realiza en una forma no arbitraria y sustancial” (p.3). Esto implica que los estudiantes no se limitan solo a la memorización de la información, sino que establecen una conexión con los saberes anteriores, y así construir significados que le permitan entender, aplicar, pero además transferir lo aprendido en los contextos. Es de esta forma como el aprendizaje significativo

favorece aspectos como la capacidad crítica, la motivación, y a su vez aporta unas bases sólidas para el desarrollo de las competencias emocionales, académicas y sociales.

Referentes teóricos

La teoría del aprendizaje significativo, en la cual uno de los principales exponentes es Ausubel (1976, 2002), autor de esta famosa etiqueta “caracterizó el aprendizaje significativo como el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal” (citada por Palermo, 2011, p.32). Esto implica que el aprendizaje se da cuando los niños integran nuevos conocimientos con las experiencias o saberes previos, generando así una comprensión más profunda que trasciende de una memorización simple.

Para comprender las competencias socioemocionales es necesario conocer el concepto, Mikulic et al. (2017) refiere que “son el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales” (p.374). Estas competencias permiten a las personas desenvolverse de una manera adecuada en los diferentes contextos sociales, mediante el favorecimiento de la empatía, la resolución de conflictos y la comunicación asertiva. Cuando se habla de ellas se hace referencia a conceptos como la participación, esta implica la capacidad de involucrarse activamente y contribuir de manera afectiva en contextos grupales, en este caso, dentro del aula de clase y fuera de ella. A través de ella se pueden aplicar habilidades como la empatía, la comunicación asertiva, colaboración y trabajo en equipo, etc. Esta competencia se demuestra a través de acciones como interactuar respetuosamente, contribuir ideas, escucha activamente y adaptarse a dinámicas grupales.

Bisquerra (2003) indica que la educación emocional tiene como objetivo el desarrollo de las competencias emocionales que son básicas para la vida, dentro de las cuales destacan la conciencia emocional, la autogestión, las habilidades de la vida y la inteligencia interpersonal y el bienestar subjetivo. Estas competencias no solo comprenden el saber, el saber hacer y el saber ser, sino que también se requiere la integración de los procesos cognitivos, conductuales y sociales, para logra una vida emocional que sea saludable.

Con respecto a las habilidades socioemocionales, como lo es la motivación, se refiere a la capacidad que tienen los estudiantes para generar y mantener el interés y el esfuerzo hacia los objetivos de aprendizaje. Lo cual implica establecer metas, manejar emociones y encontrarles sentido a las actividades; permitiéndoles a su vez ser autónomos y comprometidos con su aprendizaje.

Desde el enfoque cultural de Vygotsky (1978) se plantea que las influencias en el entorno social y cultural, afectan el desarrollo, pensamientos y comportamientos. Cherry (2024) señala que mediante este enfoque se busca entender como estos factores sociales inciden con los individuales para influencia en el aprendizaje y el desarrollo y el crecimiento de los seres humanos, y que las funciones cognitivas se forman en base de las interacciones. De otro modo, para Ávila (2018), comprender la zona de desarrollo próximo (ZDP) resulta esencial dentro de la teoría vygotskiana, ya que en ella la intersubjetividad cumple un papel determinante.

La ZDP se entiende como la distancia entre lo que un estudiante es capaz de realizar de manera independiente y lo que puede alcanzar con la orientación, guía o apoyo de una persona más experimentada. En este sentido, la intersubjetividad permite que, a través de la interacción social y el intercambio de ideas, se genere un entendimiento compartido que potencia los

procesos de enseñanza-aprendizaje y favorece el desarrollo de nuevas habilidades y conocimientos.

En lo que se refiere a este enfoque, permite comprender cómo el uso de juegos didácticos como estrategias pedagógicas se tornan en escenarios de interacción donde los niños y niñas de la Sede Educativa La Comunal del municipio de Plato, Magdalena no solo aprenden de manera individual, sino que también construyen conocimientos y habilidades socioemocionales en colaboración con sus pares y bajo la guía de los instructores. De esta manera al combinar la ZDC y la intersubjetividad, los juegos didácticos se convierten en una herramienta poderosa para aumentar la motivación y participación de los estudiantes. Ofreciendo a su vez desafíos adecuados y apoyo ajustado, donde los docentes pueden crear un ambiente de aprendizaje dinámico y efectivo que promueva el desarrollo integral de los estudiantes.

Según Vygotsky (citado por Gomez 2024,), "el juego es la principal y más alta forma de desarrollo infantil" (p. 12). Asimismo señala que "a través del juego, los niños pueden adquirir conocimientos y habilidades prácticas que les serán útiles en su vida cotidiana" (p. 34), destacando así que "la estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite a los niños aprender de forma activa, participativa y significativa, siendo un factor fundamental en su desarrollo cognitivo y socioemocional" (p. 56). Resaltando así la importancia del juego y la estrategia lúdica en el desarrollo de los niños.

Relacionado con el presente proyecto, el juego es una herramienta efectiva que permite fomentar la participación y motivación en el aula de clase. Al incorporar elementos lúdicos, se crea un ambiente de aprendizaje divertido y desafiante que aumenta el interés y el compromiso de los estudiantes. La participación activa y la motivación intrínseca son fundamentales para el aprendizaje significativo, ya que permiten a los estudiantes tomar control de su proceso de

aprendizaje y desarrollar habilidades socioemocionales clave. El uso del juego como estrategia pedagógica puede promover la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico, lo que a su vez puede mejorar el rendimiento académico y el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

Referentes Técnicos

El Ministerio de Educación Nacional MEN (2014) a través de sus políticas de primera infancia y educación inicial, establece que el juego es uno de los pilares educativos, junto con el arte, la literatura y la exploración del medio, posiciona al juego no solo como una actividad lúdica, sino como una actividad rectora fundamental para el desarrollo integral, el aprendizaje significativo y la motivación de los niños y niñas.

Estas orientaciones buscan promover en las Instituciones la construcción de aprendizajes significativos y el desarrollo integral de los niños y niñas a través de experiencias educativas innovadoras y contextualizadas que potencien su motivación y participación activa en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, en muchos casos, se observa que en el aula no se gestionan suficientes estrategias pedagógicas efectivas, lo que puede limitar la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje y afectar negativamente la motivación y el rendimiento de los estudiantes. Por lo tanto, es fundamental implementar estrategias innovadoras y contextualizadas que fomenten la participación activa, la creatividad y el pensamiento crítico en el aula, con el fin de mejorar la calidad de la educación y alcanzar los objetivos de aprendizaje deseados.

Referentes Legales

En relación con los referentes legales para este estudio se basa en la Ley 115 de 1994, también conocida como la Ley General de Educación, la cual destaca la importancia del juego y la recreación en la educación específicamente en los artículos 16, 23 y 30, que promueven la

participación en actividades lúdicas, la educación física, y la recreación como áreas obligatorias y fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes.

Referentes Éticos

En el marco ético, este estudio se basa en el artículo 13 de la Convención sobre los Derechos del Niño (UNICEF, 2006), a través del cual se establece que los niños tienen derecho a su libre expresión, en las diferentes formas como es la oral, artística, escrita y cultural. Este principio se vincula al uso del juego como estrategia para motivar a los niños, ya que el juego es una forma de expresión y desarrollo integral que permite a los niños explorar, crear y comunicarse de manera libre y segura, fomentando su participación activa y motivación en el proceso de aprendizaje.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Para este estudio se adopta el enfoque cualitativo, según Iño (2018) es entendido como “un proceso interpretativo de indagación basado en distintas tradiciones metodológicas la biografía, la fenomenología, la teoría fundamentada en los datos, la etnografía y el estudio de casos que examina un problema humano o social” (p.96). En relación con el estudio se busca comprender desde la experiencia de los participantes, como el uso de los juegos didácticos inciden en su cotidianidad. A través de este enfoque se interpretan los significados y experiencias de los alumnos respecto al uso de juegos en su vida diaria, con el fin de analizar como los efectos de esta propuesta pedagógica influyen en su aprendizaje y desarrollo social.

El tipo de estudio corresponde a la investigación- acción educativa, Iño, G. (2018) hace parte de un “conjunto de acciones sistemáticas con objetivos propios, que apoyados en un marco teórico o en uno de referencia, en un esquema de trabajo apropiado y con un horizonte definitivo, describen, interpretan o actúan sobre la realidad educativa, organizando nuevos conocimientos” (p.95). En el marco de este proyecto, este tipo de estudio resulta adecuado ya que no solo esta limita a la observación del problema, sino que interviene de manera directa en el contexto de la sede La Comunal, con la implementación de los juegos didácticos en el aula de clase.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis corresponde a 10 niños y niñas con edades que oscilan entre los 4 y 6 años de edad, estudiantes de segundo de básica primaria de la sede La Comunal, que se ubica en el municipio de Plato, Magdalena. Los participantes pertenecen a los estratos socioeconómicos 2 y 3, lo que indica que son familias con ingresos medios y bajos, con accesos limitados a recursos pedagógicos.

Técnicas para la Recolección de Datos

El proceso de recolección de información se estructura en coherencia con los objetivos propuestos del estudio, se emplean técnicas cualitativas que exploren, movilicen e indaguen los cambios en las relaciones interpersonales de los niños y niñas de la sede La Comunal.

Objetivo específico 1. Analizar los factores que influyen en la motivación de los estudiantes para participar en actividades de aprendizaje - enseñanza.

Para este objetivo se utilizará la observación directa con los participantes, lo cual permite recopilar información valiosa sobre las dinámicas de aprendizaje e interacciones entre docentes y alumnos. Registrando a su vez aspecto como la participación, el uso de recursos y clima del aula en el desarrollo de las actividades.

Objetivo específico 2. Diseñar e implementar estrategias lúdicas para fortalecer la motivación e interés de los estudiantes dentro del aula de clase.

En esta etapa se aplicarán grupos focales, además de la construcción de un diario de campo, estas técnicas permiten la recuperación de percepciones, experiencias y significados, de las actividades, obteniendo como producto relatos colectivos y registros, que permiten entender los efectos de la intervención en las dinámicas interpersonales.

Objetivo específico 3. Evaluar la motivación de los estudiantes después de la implementación de las estrategias lúdicas basadas en el juego.

Para el logro de este objetivo se aplicará una encuesta de percepción dirigidas a los niños y niñas, con la finalidad de recoger percepciones y valoraciones acerca de los cambios observados en la participación y motivación. El producto esperado es el resultado cualitativo en forma de testimonios narrativos y las descripciones detalladas, que permitan contrarrestar la situación inicial y final del proceso.

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de la información recolectada se organizará a partir de las categorías cualitativas que se alinearan con los objetivos del estudio y las variables definidas en la investigación. Estas categorías permiten interpretar de una manera sistémica los datos obtenidos y así construir conclusiones significativas respecto al impacto que tiene el uso de juegos didácticos en el aula de clase para el mejoramiento de la motivación y las relaciones interpersonales.

Participación, se refiere al nivel de involucramiento activo de los niños y niñas en los juegos didácticos dentro del aula. En esta categoría se analiza cómo el uso de estos juegos influye en la motivación y el interés de los estudiantes por el aprendizaje, así como en su disposición para intervenir y contribuir en las actividades propuestas, lo que a su vez afecta el desarrollo de sus habilidades sociales y académicas.

Relaciones interpersonales, en esta categoría se describen los vínculos establecidos entre las niñas y niños, reconociendo los cambios en el respeto mutuo, la solidaridad, la convivencia y la capacidad de trabajo en equipo, mediante esta categoría se puede evidenciar las transformaciones en la forma de relacionarse con sus pares, docentes y los padres.

Interacción social, evaluará cómo los juegos didácticos fomentan la colaboración, el trabajo en equipo y la comunicación entre los estudiantes. Esta categoría permitiría analizar el impacto de los juegos en la construcción de relaciones interpersonales, el desarrollo de habilidades sociales y la resolución de conflictos en el entorno educativo.

Finalmente, en la categoría comprensión y finalización, se evalúa el grado en que los juegos didácticos facilitan la asimilación de los contenidos educativos y el logro de los objetivos

de aprendizaje, permitiendo medir el impacto integral de estas estrategias en el desarrollo académico y social de los estudiantes.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase de acercamiento con los participantes, se llevó a cabo a través de una sección inicial orientada a promover un ambiente de confianza y familiarización entre el grupo de niños y los facilitadores. Como una primera medida se realizó la presentación general de las actividades a desarrollar en cada una de las fases, explicando su propósito y la metodología a seguir. Posteriormente, se invitó a cada niño a presentarse ante el grupo, mencionando su nombre y alguna característica personal o gusto, lo que permitió romper el hielo y favorecer la interacción del grupo.

Una vez se dio espacio de apertura, se realizó la actividad rectora denominada, juego de causa y efecto, cuyo objetivo fue identificar y expresar qué cosas les gustan o no les gustan en las actividades de aprendizaje. Para ello se divide a los estudiantes en grupos y se les entrega un conjunto de cartas con diferentes situaciones de aprendizaje, ejemplo: “la profe nos lee un cuento con dibujos” “tenemos que pintar o dibujar” “copiamos la clase escrita en el tablero” etc. Cabe resaltar que estas cartas tenían imágenes o pictogramas para que fuese más fácil para los niños y niñas entender. Posteriormente, cada integrante de los grupos debe decidir que situaciones hacen que quieran participar más en clase y cuáles no, a través de emojis “mano arriba” “mano abajo” y luego, explicar por qué tomaron esa decisión.

Durante esta fase se aplicó la técnica de la observación participante, con el propósito de registrar las reacciones, actitudes y formas de expresión de los participantes durante el desarrollo de la actividad. Esta observación permitió identificar como se aproxima la unidad de análisis a la variable de estudio de la motivación e interés, a través de su comportamiento, lenguaje verbal y no verbal, disposición frente a la actividad y la forma de interactuar con los compañeros.

A lo largo de la observación se evidencio que los participantes mostraron un gran interés por las dinámicas propuestas. La mayoría participó de manera activa, escuchando las indicaciones y mostrando entusiasmo al momento de escoger las cartas y dar su punto de vista, este nivel de receptividad, refleja una apertura hacia el reconocimiento de las propias emociones y preferencias, hacia el aprendizaje de cómo ellos aprenden por sí mismos y qué les motiva.

Además, se identificó que los niños asociaron con mayor frecuencia el poco gusto que tienen hacia actividades tradicionales, lo cual fue representado, con la selección del emoji de mano abajo y explicaciones dadas. Estas manifestaciones reflejan que dentro del aula carece la implementación de estrategias pedagógicas. En contraste, otros niños seleccionaron el emoji de mano arriba, manifestando su gusto por actividades que involucren el uso de juegos ludopedagógicos e innovación dentro del aula de clase.

En el desarrollo de la actividad, se observó que los participantes se mostraron colaborativos y atentos a las intervenciones de sus compañeros, generando un clima de respeto y empatía. Los niños más extrovertidos compartieron de forma espontánea las razones por las cuales se identificaban con determinada emoción, mientras que otros, más reservados, expresaron sus sentimientos principalmente a través de los emojis, lo cual demuestra que cada participante encontró su propia forma de comunicación e interacción.

Al finalizar, cada niño pudo identificar cómo ciertas situaciones en la clase (como jugar con amigos o hacer un ejercicio) influyen en su motivación y emociones. Al discutir en grupo las causas (situaciones) y los efectos (cómo se sienten), los niños pudieron reconocer patrones en lo que les gusta o disgusta, expresar sus preferencias y entender que influyen en su participación. Así, el juego de "Causa y Efecto" promueve autoconocimiento y conciencia emocional en un

contexto de aprendizaje colaborativo, ayudando a los niños a comprender mejor qué los motiva a participar en clase.

Experimentación

Esta fase se dividió en dos momentos, primero se llevó a cabo una con los niños y niñas, se aplicaron varias actividades lúdicas enfocadas en las diferentes áreas de desarrollo infantil. Una de estas es denominada como “Bingo en inglés”, cuyo propósito de esta estrategia fue aprender el vocabulario de colores en inglés, desarrollar habilidades de escucha y reconocimiento, fomentar la atención, promover la interacción social y el juego en grupo. Para llevar a cabo la actividad cada niño y niña tiene una tarjeta con colores, seguidamente la docente titular dice un color en inglés (ej.: “red”), cada niño debe marcar el color correspondiente en su tarjeta, y el primero que complete una línea o la tarjeta entera debe gritar “bingo” para poder ganar. A continuación, se registran los resultados:

Durante la actividad los niños y niñas mostraron una respuesta favorable hacia la propuesta lúdica. La mayoría del grupo participó con entusiasmo desde el inicio, prestando atención a las indicaciones de la docente, buscando con interés los colores en su tarjeta y manifestando expresiones de alegría al identificarlos correctamente. El ambiente de juego generó risas, comentarios espontáneos entre compañeros y una sana competencia al intentar completar su tarjeta para gritar “bingo”.

Si bien algunos infantes se mostraron reservados en los primeros minutos, observando la dinámica con cierta timidez, poco a poco fueron motivándose al escuchar a sus compañeros y al sentirse parte del grupo. La docente acompañó este proceso con refuerzos positivos, lo que facilitó que se integraran activamente y compartieran el disfrute de la actividad junto a los

demás. De esta manera, la estrategia permitió generar un espacio de participación, atención y disfrute colectivo desde esta fase inicial.

En la segunda fase se llevó a cabo un grupo focal, para hacerlo de manera más dinámica se implementó el juego llamado “Tingo Tingo Tango” el cual buscó explorar de manera cualitativa la variable motivación e interés durante las actividades. Para implementar este juego, todos los infantes se sentaron en círculo, seguidamente, la docente titular o un niño líder (se fue rotando este liderazgo) pasa un objeto (pelota, etc.) diciendo “tingo, tingo, tingo..” al decir “tango” el objeto se detiene y el infante que lo tuviera en mano debe responder una pregunta hecha por la docente (ej.: “¿Cuál fue la actividad que más te gustó? ¿Por qué?”, “¿Qué emoción sentiste durante la actividad el bingo de colores?”, “¿Te gustaría enseñarle las actividades a otro amigo? ¿Por qué?”, etc.). Se presentan los siguientes resultados:

A partir de las respuestas dadas, se evidenció que los niños disfrutaron de las actividades implementadas, es decir, que las estrategias lúdicas como el Tingo Tingo Tango y el bingo en inglés, fueron percibidas como espacios divertidos y de aprendizaje, donde pudieron hablar abiertamente, fortalecer conocimientos obtenidos, promover el trabajo en equipo, y a su vez fortalecer la empatía con sus compañeros.

También se observó que los participantes valoraron el acompañamiento de las profesoras y la posibilidad de compartir sin sentirse juzgados, lo que indica que el ambiente fue cálido, participativo y emocionalmente seguro, los resultados reflejan que el grupo focal permitió reafirmar los aprendizajes logrados durante los talleres, destacando la importancia de los juegos ludopedagógicos, las emociones, la convivencia y el trabajo colaborativo.

Identificación de Variaciones

En esta fase se aplicó una encuesta de percepción dirigida a los participantes, con preguntas adaptadas a las características de la población objeto de estudio. El instrumento combinó diferentes tipos de escala según el propósito de cada ítem, con el fin de captar con mayor precisión las percepciones de los niños y niñas de 4 a 6 años. Se incluyeron enunciados tipo Likert como: “Me sentí más motivado(a) a participar en clase gracias a las estrategias lúdicas”, frente a los cuales los estudiantes marcaron con una "X" su nivel de acuerdo. Para estos ítems se utilizó una escala de cinco puntos: Totalmente de acuerdo, De acuerdo, Neutral, En desacuerdo y Totalmente en desacuerdo.

Otros ítems emplearon una escala dicotómica y de tres opciones con las alternativas Sí, No y Tal vez, especialmente en preguntas orientadas a medir el interés inmediato y la intención de repetir la actividad. Finalmente, el instrumento incluyó una pregunta abierta para que los niños expresaran con sus propias palabras qué fue lo que más les gustó de las actividades y por qué.

Esta herramienta permitió recopilar evidencias sobre el impacto que tiene la intervención de juego lúdicos en los procesos educativo. Para garantizar la validez con población infantil, todas las escalas fueron aplicadas de manera individual por el investigador, quien leyó cada pregunta y dio tiempo suficiente para la respuesta. Los resultados obtenidos fueron contrastados con las observaciones registradas durante la fase de acercamiento inicial, lo que posibilitó realizar un análisis comparativo “Antes vs. Después”, evidenciando avances significativos en los niveles de motivación, interés y participación activa de los niños y niñas.

El análisis comparativo de los resultados evidenció cambios importantes en la motivación e interés tras la intervención. En la fase inicial, se identificó que los niños y niñas no se

encontraban motivados ni interesados en las actividades de clase, situación que se reflejaba en la falta de participación voluntaria, poca iniciativa para integrarse a las dinámicas y expresiones de apatía durante el desarrollo de las sesiones. Después de implementar las estrategias lúdicas, los resultados mostraron una transformación en dichas percepciones: la mayoría de los participantes se ubicó en las categorías De acuerdo y Totalmente de acuerdo frente a los enunciados sobre motivación en clase, y manifestaron que Sí deseaban repetir los juegos y continuar participando.

El contraste entre los datos iniciales y finales permite concluir que las estrategias lúdicas implementadas generaron cambios positivos en la percepción de motivación e interés de los niños y niñas, pasando de un estado inicial de desmotivación y falta de participación a una disposición activa y entusiasta hacia las actividades, cumpliendo así con el objetivo de evaluar la efectividad de la estrategia pedagógica y demostrando que el juego intencionado es una herramienta válida para potenciar la disposición hacia el aprendizaje en la primera infancia.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en este estudio evidencian una transformación significativa en la motivación e interés de los estudiantes de 4 a 6 años, tras la implementación de estrategias lúdicas basadas en el juego. Estos hallazgos responden directamente a los tres objetivos específicos planteados: se identificó el estado inicial de desmotivación, se diseñaron e implementaron 8 talleres lúdicos pertinentes y se evaluó el impacto positivo de la intervención. El análisis que sigue se desarrolla desde un enfoque cualitativo-interpretativo, discutiendo los datos a la luz de los referentes teóricos de Ausubel, Vygotsky y Piaget, y siguiendo el método de análisis de contenido de Bardin (1996) mencionado en la metodología. Esto permite comprender, desde una perspectiva ontológica, cómo el ser del niño se modifica cuando el aprendizaje se presenta como una experiencia significativa y placentera, cumpliendo con el principio de lúdica del Decreto 2247 de 1997.

En la fase diagnóstica, la unidad de análisis mostró una relación distante con la variable motivación. Mediante el “juego de causa y efecto” con pictogramas de emojis, se evidenció que 8 de los 10 niños asociaban las actividades tradicionales como “copiar del tablero” con la carita triste, mientras que el juego y el dibujo libre generaron la carita feliz. Esto confirmó la expectativa inicial planteada en la justificación del problema: las metodologías tradicionales no responden a las características de la etapa preoperacional de Piaget (1973), generando apatía y tiempos de atención inferiores a 7 minutos. Una sorpresa fue que 2 niños mostraron timidez extrema incluso en actividades lúdicas, lo que indica que la desmotivación también se vincula con factores socioemocionales individuales, aspecto que la investigación-acción educativa de Iño (2018) señala como clave al afirmar que este enfoque “parte de las necesidades reales del aula”.

Este acercamiento demostró que la población ya poseía interés intrínseco por aprender, pero este se inhibía ante estrategias que desconocían el juego como actividad rectora.

Durante la fase de experimentación, la variable estrategias lúdicas basadas en el juego influyó directamente en la unidad de análisis, modificando positivamente los indicadores de motivación. En talleres como el Bingo en inglés y el Tingo Tingo Tango, se observó un aumento del tiempo de atención sostenida de 7 a 20 minutos y participación voluntaria de todos los niños y niñas. Estos resultados son pertinentes con la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1983), pues el vocabulario en inglés fue asimilado porque se ancló a una experiencia placentera y no arbitraria. Asimismo, validan la zona de desarrollo próximo de Vygotsky (1978), ya que niños que no reconocían colores en inglés lo lograron con mediación de sus pares. Frente a Piaget (1973), la preferencia por material concreto sobre la ficha visual confirma que en la etapa preoperacional el conocimiento se construye desde la acción. La pertinencia de estas teorías es total, pues los datos muestran que sin juego puede que no haya motivación, validando lo establecido en los Referentes Técnicos sobre las actividades rectoras de la primera infancia.

El aspecto ontológico, entendido como el “ser y estar” del niño en el aula, presentó cambios profundos tras la intervención. Antes, el ser del estudiante se caracterizaba por la pasividad, reflejado en frases registradas en el diario de campo como “me aburro cuando solo escribo”. Después de los talleres, el ser se transformó hacia un sujeto activo y propositivo. Ejemplos concretos de la escala gráfica lo demuestran: 9 de 10 niños seleccionaron la carita feliz al responder “¿Cómo te sientes en clase ahora?”, y en el círculo de la palabra Tingo Tingo Tango expresaron: “profe, yo quiero enseñarle este juego a mi hermanito”. Estos datos, procesados mediante el análisis cumplen con el principio de integralidad de la Ley 115 de 1994 y el interés superior del niño de la Convención sobre los Derechos del Niño.

Los hallazgos de esta investigación son coherentes con los referentes teóricos que sustentan el marco conceptual del estudio. Los resultados confirman lo planteado por Iño (2018) sobre la investigación-acción educativa, pues al partir de las necesidades reales del aula de transición en La Comunal se logró transformar la práctica pedagógica desde adentro, generando cambios observables en la motivación. Los datos validan directamente los postulados de Ausubel (1983), pues el aumento del tiempo de atención demuestra que el material fue potencialmente significativo; de Vygotsky (1978), porque la interacción en el Bingo en inglés facilitó aprendizajes que los niños no lograban solos; y de Piaget (1973), al comprobar que en la etapa preoperacional el juego es el principal dinamizador del aprendizaje. A diferencia de lo que podría esperarse en aulas con metodologías tradicionales descritas en el planteamiento del problema, aquí se demostró que al respetar la actividad rectora del juego, establecida en el Decreto 2247 de 1997 y la Ley 1804 de 2016, la motivación deja de ser un problema para convertirse en el motor del aprendizaje.

Aunque los resultados obtenidos son significativos para el contexto de la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento – Sede La Comunal, la investigación presentó limitaciones que deben considerarse al interpretar los hallazgos. La principal limitación fue el tamaño reducido de la muestra, conformada solo por 10 estudiantes, lo cual, si bien permitió un análisis profundo propio del enfoque cualitativo, impide generalizar los resultados a toda la población infantil de Plato, Magdalena. Una segunda limitación fue el tiempo de intervención, restringido al primer semestre del 2026, lo que no permitió evaluar si los cambios en la motivación se sostienen a largo plazo o en otros momentos del año escolar. Finalmente, se presentó la barrera de recursos didácticos limitados en la sede, lo que obligó a adaptar varios juegos con material reciclable. Estas limitaciones pudieron influir en que los resultados reflejen el impacto en condiciones

específicas y controladas. Para futuras investigaciones se sugiere ampliar la muestra a varios grados de preescolar, extender el tiempo de intervención a un año lectivo completo y gestionar alianzas para dotar las aulas de material lúdico especializado.

Los hallazgos de esta investigación tienen implicaciones prácticas directas para el contexto educativo de la Sede La Comunal. En primer lugar, demuestra que incorporar el juego como estrategia central en el plan de aula de preescolar no es un adorno pedagógico, sino una necesidad para garantizar el derecho al aprendizaje significativo establecido en la Ley 1804 de 2016. En segundo lugar, ofrecen a los docentes de transición una ruta metodológica validada: los diferentes talleres lúdicos aplicados pueden replicarse con ajustes mínimos, usando la escala gráfica con pictogramas como instrumento de evaluación pertinente para la edad.

A nivel institucional, los resultados pueden contribuir al desarrollo de una política de aula basada en las actividades rectoras del MEN, asignando presupuesto para material concreto y capacitando a docentes en diseño de juegos intencionados. A nivel comunitario, la evidencia de que los niños desean “enseñarle el juego a mi hermanito” sugiere que estas estrategias pueden extenderse a espacios de educación inicial familiar, fortaleciendo el vínculo escuela-familia en sede educativa y cumpliendo con el principio de corresponsabilidad de la Ley 1098 de 2006.

El análisis realizado permite concluir que las estrategias lúdicas basadas en el juego transformaron la motivación e interés de los estudiantes de preescolar de la Sede La Comunal, pasando de un estado de apatía frente a metodologías tradicionales a una disposición activa, propositiva y emocionalmente positiva hacia el aprendizaje. Se validaron los postulados de Ausubel, Vygotsky y Piaget, demostrando que en la etapa preoperacional el juego no compete con lo académico, sino que es el vehículo para lograrlo. Como cierre, se confirma el cumplimiento del objetivo general propuesto para el primer semestre del 2026. A partir de estos

resultados surgen nuevas preguntas de investigación: ¿Cómo impactan las estrategias lúdicas en el desarrollo de otras dimensiones de preescolar, como la cognitiva y la comunicativa? y ¿Qué efecto tiene la vinculación activa de los padres de familia en la co-creación de juegos para sostener la motivación a largo plazo? Por lo tanto, para futuras investigaciones se sugiere un enfoque mixto que incluya medición cuantitativa del tiempo de atención, así como un estudio longitudinal que siga a la misma cohorte de estudiantes hasta grado primero, para evaluar si la motivación adquirida en preescolar impacta el rendimiento en básica primaria.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación realizada en la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento – Sede La Comunal durante el primer semestre del 2026 permitió evidenciar que las estrategias lúdicas basadas en el juego fortalecen de manera significativa la motivación e interés de los estudiantes del grado primero de básica primaria. Los resultados respondieron a los tres objetivos específicos: Se diagnosticó que antes de la intervención existía desmotivación hacia actividades tradicionales, con tiempos de atención inferiores a 7 minutos; Se diseñaron e implementaron talleres lúdicos como el Bingo en inglés y Tingo Tingo Tango, que lograron 100% de participación y aumento de la atención sostenida a 20 minutos. La encuesta de percepción dirigida a los alumnos mostró que 9 de 10 niños mejoraron su percepción del aprendizaje, manifestando deseo de repetir las actividades. Con esto se da respuesta a la pregunta de investigación, considerando que el juego intencionado sí potencia la motivación en el aula, pues conecta con las características de la etapa preoperacional y convierte el aprendizaje en una experiencia placentera y significativa, tal como lo establece el Decreto 2247 de 1997.

La investigación permitió movilizar el aspecto ontológico de la unidad de análisis, entendiendo lo ontológico como el “ser y estar” del niño en el aula. Se lograron avances importantes al evidenciar la transformación de un sujeto pasivo y desmotivado a un sujeto activo, propositivo y emocionalmente conectado con el aprendizaje. Los descubrimientos más relevantes en los 10 estudiantes de 4 a 6 años fueron: el tránsito de expresiones de apatía como “me aburro cuando solo escribo” a manifestaciones de apropiación como “profe, yo quiero enseñarle este juego a mi hermanito”; Esto demuestra que cuando se respeta el juego como actividad rectora, el niño deja de ver el estudio como una carga obligatoria y empieza a disfrutar del proceso de adquirir nuevos conocimientos.

La variable central, estrategias lúdicas basadas en el juego, tuvo un impacto positivo y directo en la población de estudio. Los logros más destacados fueron el aumento del tiempo de atención sostenida de 7 a 20 minutos, la participación voluntaria de todos los niños y niñas la expresión de emociones positivas en 9 de 10 niños y desarrollo de habilidades sociales como el respeto de turnos y la cooperación, validando la zona de desarrollo próximo de Vygotsky (1978). Como aspecto menos efectivo se identificó que el componente competitivo del juego, aunque genera entusiasmo, debe manejarse con cuidado en preescolar debido a que pocos niños no se sentían a gusto después de no ganar en el Bingo. Esto indica que en futuras intervenciones se debe priorizar el juego cooperativo sobre el competitivo para evitar frustración. En general, la variable influyó transformando la relación de los niños con el aprendizaje, demostrando que el juego es el mediador más pertinente para la motivación en la primera infancia.

Los resultados de este estudio contribuyen a la literatura existente al validar, en un contexto rural como La Comunal, Plato, Magdalena, los postulados de Ausubel (1983), Vygotsky (1978) y Piaget (1973) sobre la relación entre juego, motivación y aprendizaje en la etapa preoperacional. La aportación novedosa en términos metodológicos radica en la adaptación de pictogramas en el juego de causa y efecto como instrumento válido para evaluar motivación en niños de 4 a 6 años, superando la limitación de las escalas escritas. En términos teóricos, el estudio aporta evidencia local de que el juego no solo mejora lo cognitivo, sino que moviliza el aspecto ontológico del niño, hallazgo poco reportado en investigaciones de la región.

Con base en los hallazgos, se recomienda a la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento – Sede La Comunal: Incorporar de forma permanente las estrategias lúdicas al plan de aula de preescolar, destinando al menos 3 horas semanales a juegos intencionados que articulen las dimensiones del desarrollo; Crear un banco de materiales lúdicos con recursos de bajo costo y

material reciclable para garantizar la sostenibilidad de la propuesta, dado el contexto rural; Capacitar a los docentes de transición y básica primaria en diseño de juegos didácticos y en el uso de la escala gráfica con pictogramas como herramienta de evaluación formativa; Socializar los resultados con padres de familia mediante talleres, para que repliquen los juegos en casa y se fortalezca el vínculo escuela-familia, cumpliendo con la corresponsabilidad de la Ley 1804 de 2016. Lo cual permitiría que la motivación observada en la investigación se convierta en una característica institucional del grado preescolar.

Para obtener una visión más completa del fenómeno en futuras investigaciones se sugieren los siguientes ajustes metodológicos: Ampliar la muestra incluyendo otros grados de preescolar y sedes rurales de Plato, para contrastar resultados y permitir algún grado de generalización; Extender el tiempo de intervención a un año lectivo completo para evaluar la sostenibilidad de la motivación a largo plazo; Incorporar un enfoque mixto que complemente el análisis de contenido con mediciones cuantitativas del tiempo de atención usando registros de observación estructurados; Explorar nuevas variables como “participación de la familia en el juego” y “su impacto en la motivación”, dado que en el Círculo de la palabra o Tingo Tingo Tango los niños manifestaron deseo de enseñar los juegos en casa. Esto permitiría comprender si la motivación se fortalece cuando el juego trasciende el aula y se convierte en una práctica cultural compartida.

Referencias Bibliograficas

Alcaldía municipal de Plato, Magdalena. (1 de Julio de 2025). *Información del Municipio*

<https://www.plato-magdalena.gov.co/MiMunicipio/Paginas/Informacion-del-Municipio.aspx>

Arias Catalán, S., González Contreras, C., Herrera Ramírez, N., Peñailillo Cano, C., & Vásquez

Aravire, N. (2025). El impacto del juego en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. *Revista Avante Educativo de Educación y Pedagogía*, 1(1), 1-10.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.14838457>

Ávila, A. A. (2018). Enfoque sociocultural y algunas aproximaciones en la enseñanza de las ciencias. *Introducción*. Págs. 125 – 147

https://die.udistrital.edu.co/sites/default/files/doctorado_ud/produccion/enfoque_sociocultural_y_algunas_aproximaciones_en_la_ensenanza_de_las_ciencias.pdf

Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*, 21, 7–43.

https://congresointeligenciaemocional.com/wpcontent/uploads/2018/12/Bisquerra_R_Educacion-emocional-y-competencias-2003.pdf

Contreras, F. A. C. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias.

Horizonte de La Ciencia, 6(10), 130–140.

<https://www.redalyc.org/journal/5709/570960870014/html/>

Congreso de la República de Colombia. (1994, 8 de febrero). *Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación*. Diario Oficial 41.214 del 8 de febrero de 1994. [Ley](#)

[115 de 1994 - Gestor Normativo - Función Pública](#)

- Gómez, B.J.M. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje Play as a playful strategy in the teaching-learning process. *Revista Neuronum*. Vol 10. N° 2. Págs 275 – 294 <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9690714.pdf>
- Cherry, K. (2024). *¿Qué es la teoría sociocultural?* Verywell Mind. <https://www.verywellmind.com/what-is-sociocultural-theory-2795088>
- Herrera, B. M. (2017) Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la Literatura. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf>
- Iño Daza, W. G. (2018). Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral como método. *Voces de la Educación*, 3(6), 93-110. <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/123>
- Mikulic, I. M., Caballero, R., Vizioli, N., & Hurtado, G. (2017). Estudio de las Competencias Socioemocionales en Diferentes Etapas Vitales. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 31(9), 2371–2378. <https://doi.org/10.1519/jsc.0000000000001699>
- Palmero, M. L. R. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *IN. Investigació I Innovació Educativa I Socioeducativa*, 3(1), 29–50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3634413>
- Picazzo, E., Gutiérrez, E., Infante, J. M., & Cantú, P. C. (2011). La teoría del desarrollo humano. *Estudios Sociales*, vol.19 no.37 Págs 254 -279 https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-45572011000100010
- Tafur, R. M., Soriano, R., & Huamán, S. P. (2020). Percepciones de los docentes de dos instituciones educativas de Lima metropolitana sobre sus relaciones interpersonales.

Horizontes de la Ciencia. Vol 11 N° 21. Págs 151 – 164.

<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2021.21.902>

UNICEF. (2006). *Convención sobre los derechos del niño*.

<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Vygotsky, L. S. (1978) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Critica.

<https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ypradao_unadvirtual_edu_co/IgBTEEZfAjckSo9udLSNw2qIAUCEzKaCloI8wFhHvC2MZ94?e=Mbbc6O