

**Fortalecimiento de la participación y el interés por el aprendizaje en niños y niñas de 6 a 8 años del grado segundo de la Institución Corazón de María mediante estrategias pedagógicas lúdicas**

Karen Yirleza Martínez Lemos

Luisa Fernanda Leudo Leudo

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 presenta el resultado de un proceso de investigación formativa que se realizó como opción de grado. A partir de este trabajo fue posible pensar y revisar la forma en que se enseña y sobre el trabajo realizado en el ámbito educativo que se desarrolló en la Institución Educativa Corazón de María en el municipio de Bagadó en el departamento del Chocó con niños y niñas entre 6 y 8 años del grado segundo, el objetivo general fue analizar los efectos de algunas estrategias pedagógicas basadas en el juego y la lúdica para mejorar el involucrarse y las ganas de los estudiantes. Para poder realizar el estudio se utilizó un enfoque cualitativo con un componente experimental y durante el proceso se aplicaron diferentes actividades lúdicas que permitieron observar cambios en la participación de los estudiantes y en su forma de relacionarse dentro del aula. Los resultados mostraron que el uso de estrategias basadas en el juego favoreció una mayor participación de los estudiantes y también despertó más interés por las actividades que se realizaban en clase, se observó un mejor ambiente dentro del aula y un fortalecimiento de capacidades para convivir como ayudar a otros, respetar y saber expresarse entre compañeros

***Palabras clave:*** Lúdica, participación, motivación, aprendizaje, estrategias pedagógicas.

### **Abstract**

This document presents the results of a formative research process carried out as a degree option. Through this work, it was possible to reflect on and review teaching practices and the educational work developed at Institución Educativa Corazón de María with boys and girls between 6 and 8 years old in second grade. The general objective was to analyze the effects of certain pedagogical strategies based on games and playful activities in order to improve students' engagement and motivation. To conduct the study, a qualitative approach with an experimental component was used. During the process, different playful activities were implemented, allowing the observation of changes in students' participation and in the way they interacted within the classroom. The results showed that the use of game-based strategies encouraged greater student participation and also increased interest in classroom activities. An improved classroom environment was observed, as well as the strengthening of social and coexistence skills such as helping others, showing respect, and expressing themselves appropriately among classmates.

***Keywords:*** Play, participation, motivation, learning, pedagogical strategies.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	12
Pregunta de Investigación .....	14
Objetivos .....	15
Objetivo General .....	15
Objetivos Específicos .....	15
Marcos de Referencia .....	16
Referentes Conceptuales .....	16
Referentes Teóricos .....	17
Referentes Técnicos .....	20
Referentes Legales .....	21
Referentes Éticos .....	21
Herramientas y Métodos .....	23
Enfoque y Tipo de Estudio .....	23
Unidad de Análisis .....	23
Técnicas para la Recolección de Datos .....	23
Categorías para el Análisis de Datos .....	24
Resultados .....	26
Acercamiento de la Población a la Variable .....	26
Experimentación .....	26
Identificación de Variaciones .....	27

Análisis y Discusión .....	28
Conclusiones y Recomendaciones .....	31
Referencias Bibliográficas .....	33
Apéndices.....	35

**Lista de Apéndices**

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

## Introducción

Las ganas y la motivación de los estudiantes por participar en las actividades del colegio son factores esenciales para lograr aprendizajes significativos en la educación primaria en contextos sociales y económicos complejos muchas instituciones educativas deben buscar nuevas formas de enseñanza que permitan fortalecer el crecimiento completo de los niños y niñas en lo que sienten, piensan y hacen, en este escenario el juego y la lúdica se convierten en recursos pedagógicos importantes ya que despiertan el interés fortalecen la creatividad y promueven la interacción social dentro del aula y de esta manera contribuyen al desarrollo de competencias académicas y también socioemocionales.

En el grado segundo de la Institución Educativa Corazón de María ubicada en el municipio de Bagadó Chocó se evidenció una baja participación y poco interés en estudiantes de 6 a 8 años lo que dificulta la construcción de experiencias de aprendizaje más enriquecedoras esta situación no solo afecta los resultados académicos sino que además el desarrollo socioemocional de los niños y niñas ya que algunos niños presentan dificultades para relacionarse con sus compañeros y también para mantener la atención durante las cosas que hacen durante la clase.

De igual manera se identificó que en algunas ocasiones predominan metodologías tradicionales como el uso constante del tablero a pesar de contar con recursos tecnológicos y materiales didácticos que podrían dinamizar el proceso de enseñanza, esta situación limita la manera de organizar el espacio para que puedan ser interactivos y afecta la motivación de los estudiantes generando distracción desinterés e incluso aburrimiento frente a las actividades académicas.

Frente a esta realidad el estudio se orientó a analizar los efectos que puede tener la implementación de formas de enseñar que se apoyan en juego y la lúdica con el fin de fortalecer las ganas y el ánimo de los niños por participar del grado segundo y al mismo tiempo reconocer su proceso de formación y construcción personal, para ello se diseñaron e implementaron diferentes secuencias didácticas que incluyeron actividades recreativas y juegos grupales la metodología tuvo en cuenta la observación directa la elaboración de dibujos y el registro de información en diarios de campo además de evidencias fotográficas y audiovisuales lo cual permitió comprender los cambios que se fueron presentando en la dinámica del aula.

Los resultados más relevantes muestran más involucramiento de los niños y niñas en las actividades y también un mayor interés por las tareas y dinámicas que se hacen durante la clase además de evidenciar una mejora en el ambiente del aula y el fortalecimiento de capacidades y destrezas relacionadas con el trabajo conjunto entre la comunidad y el respeto entre compañeros estos resultados permiten reconocer el valor del juego y la lúdica dentro del proceso educativo ya que favorecen lo que aprenden y aportan al crecimiento integral de los niños y niñas. Por esta razón se invita al lector a conocer este informe donde se presentan las estrategias utilizadas el proceso desarrollado y las evidencias que respaldan los resultados obtenidos.

## Caracterización

Este trabajo se llevó a cabo en la Institución Educativa Corazón de María, ubicada en el municipio de Bagadó, en el departamento del Chocó. Este es un territorio que se caracteriza por su gran riqueza natural y cultural, donde las tradiciones y costumbres hacen parte de lo que viven las personas todos los días, pero también es un lugar donde se presentan algunas dificultades sociales y económicas que afectan directamente el contexto educativo.

Dentro de este entorno, la institución cumple un papel muy importante, ya que no solo se encarga de enseñar contenidos académicos, sino también de formar a los niños y niñas se le inculcan valores y en su crecimiento como personas. A pesar de esto, se pueden notar algunas limitaciones, especialmente en el acceso a materiales y recursos educativos, lo que hace necesario que los docentes busquen otras formas de enseñar que se adapten mejor a la realidad de los estudiantes.

El grupo con el que se trabajó fue el grado segundo, conformado por niños y niñas entre 6 y 8 años. Son estudiantes que, en su mayoría, provienen de familias con diferentes condiciones económicas, y en varios casos con poco acceso a herramientas como libros, internet o espacios adecuados para estudiar en casa. Durante las clases se puede notar que muchos de ellos tienen ganas de aprender, pero a veces se distraen con facilidad, participan poco o pierden el interés cuando las actividades no les llaman la atención.

Por esta razón, el análisis se centró en este grupo, teniendo en cuenta tanto sus características individuales como la forma en que interactúan entre ellos dentro del aula. Se observó que es necesario fortalecer aspectos como las ganas de aprender, el involucrarse y trabajar en junto a otros y la comunicación, ya que estos influyen mucho en el aprendizaje.

Teniendo en cuenta esto, se considera importante implementar metodologías más activas que permitan a los estudiantes involucrarse más en las clases. En este caso, las actividades lúdicas se presentan como una buena opción, ya que por medio del juego los niños puedan aprender de una manera más dinámica, divertida y acorde a su edad. Además, este tipo de estrategias facilita que todos participen y se sientan más motivados.

También es importante tener en cuenta que el proceso educativo no depende solo de lo que pasa en el aula. Existen varios factores externos que influyen, como las condiciones económicas de las familias, las dinámicas del hogar y la falta de recursos pedagógicos. A esto se suma que, en algunos casos, se siguen utilizando metodologías muy tradicionales que no siempre logran captar la atención de los estudiantes ni fomentar su pensamiento crítico.

Estas situaciones afectan tanto la motivación como el rendimiento académico, por lo que se hace necesario buscar nuevas formas de enseñanza que respondan mejor a las necesidades del contexto. Para lograr esto, es fundamental el apoyo de la institución y la capacitación constante de los docentes, de manera que puedan atender la diversidad que existe en el aula.

De igual manera, es importante trabajar en el fortalecimiento de capacidades para relacionarse y manejar emociones como el respeto, el autocontrol y la convivencia, ya que estas ayudan a mejorar el espacio y el clima que se vive dentro del salón y favorecen el aprendizaje.

Por otro lado, muchos estudiantes enfrentan dificultades fuera del colegio que también influyen en su proceso académico. En algunos casos, las familias no cuentan con los recursos necesarios para comprar útiles escolares o brindar un espacio adecuado para estudiar. Además, algunos padres no pueden acompañar constantemente a sus hijos en las tareas, ya sea por trabajo o por falta de orientación.

En el entorno comunitario también se presentan situaciones que afectan la convivencia, como la presencia de comportamientos inadecuados o actitudes agresivas que, en ocasiones, los niños replican en la escuela. Esto puede generar conflictos dentro del aula y dificultar el desarrollo de las actividades.

Finalmente, en la institución también se presentan retos relacionados con la inclusión de estudiantes con diferentes necesidades educativas. Aunque se busca integrarlos en el aula regular, muchas veces no se cuenta con los recursos suficientes ni con la preparación necesaria, lo que hace más complejo garantizar una educación de calidad para todos.

### **Planteamiento del Problema**

En la Institución Educativa Corazón de María, el grupo de estudiantes del grado segundo, cuyas edades oscilan entre los 6 y 8 años, muestra avances que se hacen visibles en el día a día dentro del aula. Durante las actividades en grupo, es común ver cómo varios de los niños se animan a participar, conversan entre ellos y se apoyan para resolver las tareas. De igual manera, cuando se realizan juegos o actividades recreativas, su entusiasmo se hace más evidente, ya que sonríen, se involucran con mayor facilidad y permanecen más atentos.

En espacios como la biblioteca, el aula de informática y el comedor, los estudiantes suelen mostrar una actitud positiva; algunos se acercan con curiosidad a los libros, otros disfrutan explorar los equipos disponibles, aunque no siempre con una orientación constante. En cuanto a los procesos de lectura y escritura, varios niños han logrado avances importantes: reconocen palabras sencillas, intentan leer pequeños textos y se esfuerzan por expresar sus ideas, bien sea escrita y oral, aunque en ocasiones lo hacen con dificultad o inseguridad. Estos aspectos permiten ver que el grupo tiene capacidades que pueden seguir fortaleciéndose si se les brinda el acompañamiento adecuado.

Sin embargo, al observar el desarrollo de las clases, se puede notar que en muchos momentos predomina una enseñanza más tradicional. Es frecuente que las actividades se centren en la explicación del docente y el uso del tablero, lo cual ayuda a mantener el orden en el salón, pero al mismo tiempo hace que algunos estudiantes pierdan el interés con facilidad. En varias ocasiones, mientras el docente explica, algunos niños se distraen, conversan entre ellos o dejan de prestar atención, lo que evidencia que no todos logran conectarse con lo que se está trabajando.

Aunque la institución cuenta con algunos recursos como materiales didácticos y herramientas tecnológicas, estos no siempre se utilizan de manera constante dentro de las clases. Por ejemplo, hay momentos en los que los estudiantes podrían interactuar más con estos recursos, pero las actividades siguen siendo repetitivas o poco dinámicas. Esto se refleja en la poca participación de algunos niños, en su desmotivación y en la dificultad para comprender ciertos temas.

Frente a esta situación, surge la necesidad de buscar otras formas de enseñar que resulten más cercanas a los intereses de los estudiantes. En este sentido, el uso de actividades lúdicas puede ser una alternativa importante, ya que, a través del juego, las dinámicas grupales y el uso de recursos audiovisuales, los niños pueden aprender de una manera más activa. Cuando las actividades son más dinámicas, se nota que participan más, hacen preguntas y se involucran con mayor interés.

Por esta razón, se plantea que la incorporación de este tipo de estrategias podría ayudar a mejorar no solo la motivación, sino también las ganas de involucrarse y lo que logran en sus estudios los niños y niñas. Además, estas actividades pueden contribuir a fortalecer la convivencia dentro del aula, ya que permiten que los niños interactúen, compartan y aprendan a trabajar juntos.

En general, lo que está pasando dentro del salón de clases no está relacionada con la falta de capacidades de los estudiantes, sino más bien con la forma en que se están desarrollando las clases. Aunque existen avances importantes, todavía se observa que muchos niños participan poco, especialmente cuando las actividades no logran captar su atención. Esto muestra la importancia de implementar estrategias más dinámicas e inclusivas, que consideren como los niños y el entorno en el que viven y aprenden.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer la motivación y lograr una mayor participación en las actividades de aprendizaje de algunos estudiantes de 6 a 8 años del grado segundo de la Institución Educativa Corazón de María ubicada en el municipio de Bagadó Chocó a través de estrategias pedagógicas lúdicas durante el segundo semestre del año 2026?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la motivación y promover una mayor participación en las actividades de aprendizaje de los estudiantes de 6 a 8 años del grado segundo de la Institución Educativa Corazón de María en el municipio de Bagadó durante el segundo semestre de 2026.

### **Objetivos Específicos**

Explorar cómo se manifiestan la motivación y el interés por participar en las actividades escolares en los estudiantes de grado segundo.

Promover mediante estrategias lúdica y la participación de los estudiantes del grado segundo la aplicación de estrategias pedagógicas lúdicas y contextualizadas.

Identificar los cambios que se presentan en la motivación y en la participación de los estudiantes de grado segundo después de aplicar estrategias pedagógicas lúdicas y contextualizadas.

## Marcos de Referencia

### Referentes Conceptuales

La motivación cumple un papel muy importante dentro del proceso educativo porque influye en el interés y en la disposición que tienen los estudiantes para participar en las actividades que se realizan en la escuela. La motivación en el contexto educativo puede entenderse como un factor clave que influye en el interés y la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje. En este sentido, se reconoce que existen dos tipos principales de motivación: la intrínseca y la extrínseca. La motivación intrínseca se relaciona con el interés personal, la curiosidad y el deseo de aprender por iniciativa propia, mientras que la motivación extrínseca depende de factores externos como las calificaciones, las recompensas o el reconocimiento social (Ryan y Deci, 2020).

En el caso de los niños y niñas de segundo grado de la Institución Educativa Corazón de María la motivación adquiere especial importancia ya que se ha observado que algunos estudiantes muestran poco interés por realizar las tareas escolares y por participar activamente en las actividades del aula.

Otro concepto importante para este estudio es la participación activa de los estudiantes. Este término se refiere al nivel de implicación que los alumnos demuestran cuando intervienen en las actividades académicas recreativas y sociales que se realizan dentro del salón de clases. La participación activa se considera un elemento fundamental dentro de las metodologías centradas en el estudiante, ya que promueve la interacción entre pares, el trabajo colaborativo y la construcción conjunta del aprendizaje. No obstante, en la institución objeto de estudio se ha evidenciado una baja participación por parte de algunos estudiantes, lo cual podría estar asociado

a la persistencia de prácticas pedagógicas tradicionales que limitan su intervención en el proceso educativo (Barriga, 2021).

Las estrategias lúdicas se presentan como una alternativa pedagógica que integra el juego y la creatividad en los procesos de aprendizaje, mediante el uso de actividades y recursos basados en dinámicas recreativas que facilitan la comprensión de los contenidos escolares. En este sentido, el juego no debe entenderse únicamente como una actividad recreativa, sino también como un elemento cultural con un importante valor educativo, capaz de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo de las personas (Huizinga, 2007). Desde esta perspectiva el uso de estrategias lúdicas en el aula permite crear ambientes de aprendizaje más dinámicos y motivadores para los estudiantes.

Finalmente, el aprendizaje significativo constituye uno de los fundamentos teóricos de este estudio. El aprendizaje adquiere mayor significado cuando los nuevos conocimientos se relacionan con los saberes previos del estudiante, ya que esto facilita su comprensión y asimilación dentro de su estructura cognitiva (Ausubel, 1983). A diferencia de la simple memorización este tipo de aprendizaje permite comprender mejor los contenidos y aplicarlos en diferentes situaciones de la vida diaria en los estudiantes de segundo grado este proceso puede fortalecerse mediante actividades prácticas y lúdicas que despierten su curiosidad y que ayuden a desarrollar habilidades básicas como la lectura la escritura y la expresión oral.

### **Referentes Teóricos**

Dentro de los aportes teóricos que respaldan este estudio se encuentra el enfoque del aprendizaje significativo propuesto por David Ausubel (1983). Este autor explica que el aprendizaje se fortalece cuando la nueva información logra relacionarse con las ideas y experiencias que el estudiante ya tiene desde esta mirada el docente necesita tener en cuenta lo

que ya saben los niños y niñas tomarlos como punto de partida para desarrollar nuevos aprendizajes. Este enfoque resulta especialmente útil en la educación primaria porque las experiencias cotidianas de los niños pueden convertirse en una base importante para las actividades pedagógicas.

Por su parte Lev Vygotsky (1978) a través de la teoría sociocultural señala que el aprendizaje se desarrolla principalmente mediante la interacción social, según este autor el conocimiento se construye a partir del intercambio con otras personas y con el apoyo de herramientas culturales que acompañan el proceso educativo esta perspectiva se relaciona con el presente estudio ya que las estrategias lúdicas que se proponen buscan promover la interacción entre los estudiantes como una forma de fortalecer la motivación y la participación dentro del aula.

En relación con la motivación Richard M. Ryan y Edward L. Deci (2020) desarrollaron la teoría de la autodeterminación donde explican que la motivación intrínseca aparece cuando las personas realizan actividades que les resultan interesantes o que tienen sentido para ellas, por el contrario la motivación extrínseca depende de estímulos externos como premios o reconocimientos este planteamiento ayuda a comprender por qué algunos estudiantes muestran poco interés por las actividades escolares y también resalta la importancia de proponer estrategias pedagógicas que despierten su curiosidad y favorezcan su participación.

De igual manera Johan Huizinga (2007) en su obra *Homo Ludens* resalta el valor del juego como una actividad cultural que aporta al crecimiento completo de las personas visto desde este enfoque el juego no solamente ayuda a comprender contenidos escolares, sino que también fortalece habilidades sociales emocionales y cognitivas, por esta razón incluir el juego dentro de

las actividades pedagógicas puede ayudar a crear ambientes de aprendizaje más dinámicos y participativos.

Diversas investigaciones recientes también destacan la importancia de utilizar metodologías innovadoras en el aula. Velasco Huilca Bonilla y Velásquez (2023) señalan que el uso de recursos tecnológicos y didácticos hace que haya más ganas y mayor involucramiento de los estudiantes en la educación básica sus resultados muestran que las metodologías activas ayudan a mejorar la atención y favorecen la permanencia de los alumnos en las actividades escolares.

De manera similar Forero Grande y Girón (2024) resaltan la importancia de aplicar estrategias pedagógicas acordes con la diversidad que existe en el aula los autores indican que reconocer los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje permite generar condiciones más equitativas dentro del proceso educativo.

Por otra parte, Morales y Rojas (2022) estudiaron el impacto de los juegos digitales en estudiantes de educación primaria y encontraron que estas herramientas ayudan a mejorar la concentración y el interés de los niños durante las actividades académicas, según los autores las dinámicas interactivas resultan especialmente útiles en contextos donde se presentan bajos niveles de motivación escolar.

Asimismo, González y Pérez (2021) analizaron la influencia de los métodos cooperativos en la convivencia escolar y concluyeron que los juegos colaborativos ayuda a trabajar juntos y reduce los comportamientos agresivos entre los estudiantes estos resultados apoyan la importancia de promover estrategias pedagógicas que fortalezcan la cooperación y el respeto entre compañeros.

A nivel internacional el UNICEF (2022) señala que el juego es una herramienta importante para promover una educación inclusiva ya que ayuda a fortalecer habilidades socioemocionales y facilita la participación de todos los estudiantes.

Finalmente, Ángel Díaz Barriga (2021) sostiene que las metodologías centradas en el estudiante permiten generar aprendizajes más significativos que aquellos basados únicamente en la transmisión de información, desde esta perspectiva el estudiante participa de manera activa en la forma en que van aprendiendo, mientras el profesor cumple un papel de acompañamiento y orientación.

### **Referentes Técnicos**

Los referentes técnicos de esta investigación se fundamentan en orientaciones y lineamientos emitidos por entidades educativas a nivel nacional e internacional. El Ministerio de Educación Nacional de Colombia - MEN promueve la implementación de metodologías activas que permitan fortalecer la participación de los estudiantes y favorecer procesos de aprendizaje con mayor sentido en los distintos niveles del sistema educativo.

De igual manera la Secretaría de Educación Departamental del Chocó ha desarrollado programas orientados al fortalecimiento pedagógico y al mejoramiento de la calidad de la educación a través de procesos de formación docente y la incorporación de prácticas innovadoras dentro del aula.

Por otra parte, organismos internacionales como el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF (2022) y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO (2019) resaltan la importancia del juego como una estrategia pedagógica que contribuye al desarrollo de una educación más inclusiva con igualdad de oportunidades y mejores procesos de aprendizaje estas orientaciones respaldan el uso de

actividades lúdicas dentro del aula como una manera de despertar el interés de los estudiantes fortalecer su participación y apoyar su proceso de aprendizaje.

### **Referentes Legales**

El presente estudio se fundamenta en diversas normas legales que orientan el sistema educativo colombiano y garantizan los derechos de los niños. En primer lugar, la Constitución Política de Colombia (1991), en su artículo 67, establece que la educación es un derecho de todas las personas y un servicio público orientado a facilitar el acceso al conocimiento, la ciencia y la cultura. Asimismo, la Ley 115 de 1994 destaca la importancia de promover metodologías pedagógicas que favorezcan la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, lo cual resulta coherente con los propósitos de esta investigación al buscar fortalecer prácticas educativas más dinámicas, inclusivas y centradas en el estudiante (Congreso de la Republica, 1994).

De igual manera, la Ley 1098 de 2006 reconoce el derecho de los niños a recibir una educación que favorezca su desarrollo integral, tanto en el ámbito personal como social (Congreso de la República, 2006). Asimismo, el Decreto 1290 de 2009 establece orientaciones para los procesos de evaluación del aprendizaje, promoviendo un enfoque formativo, flexible y participativo (Congreso de la República, 2009). En conjunto, estas disposiciones legales respaldan la importancia de implementar prácticas pedagógicas que garanticen una educación inclusiva, participativa y centrada en el desarrollo integral de los estudiantes, en coherencia con los objetivos planteados en este estudio.

### **Referentes Éticos**

El desarrollo de investigaciones con población infantil requiere un manejo responsable y ético debido a que se trabaja con un grupo considerado vulnerable, en este sentido el estudio se

orientará por principios éticos como el respeto la beneficencia y la justicia procurando siempre cuidar y garantizar los derechos de los estudiantes que participan en el proceso.

Para la realización de las actividades se solicitará el consentimiento informado de los padres o acudientes garantizando que la participación de los estudiantes sea voluntaria y se desarrolle en condiciones adecuadas. Asimismo, se asegurará que la información recolectada durante la investigación sea manejada con reserva y utilizada únicamente para fines académicos.

De igual manera se promoverán espacios de aprendizaje seguros participativos y libres de discriminación para que los estudiantes puedan expresar sus ideas y participar en las actividades propuestas. Estos principios están relacionados con lo planteado en la Convención sobre los Derechos del Niño adoptada por la Organización de las Naciones Unidas en 1989 y también con las orientaciones del Ministerio de Educación Nacional de Colombia que buscan garantizar el cuidado y el bienestar de los niños dentro del contexto educativo.

## **Herramientas y Métodos**

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

Esta investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo, ya que se busca comprender de qué manera los estudiantes participan y se motivan durante las actividades realizadas en el aula. Este enfoque permitió observar con mayor detalle las experiencias de los niños y los cambios que se fueron presentando a lo largo del proceso.

El tipo de estudio fue de carácter experimental en un sentido formativo, puesto que se implementaron estrategias pedagógicas basadas en el juego para observar cómo influían en la motivación y participación de los estudiantes.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis estuvo conformada por estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Corazón de María, ubicada en el municipio de Bagadó, departamento del Chocó. El grupo está integrado por niños y niñas entre los 6 y 8 años de edad.

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

Para la recolección de la información se emplearon diversas técnicas que permitieron comprender de manera integral el proceso de los estudiantes. En primer lugar, se utilizó la observación directa, a través de la cual se registró la participación y el comportamiento de los estudiantes durante las dinámicas propuestas. Esta técnica se apoyó en el uso del diario de campo, el cual facilitó la descripción detallada y la reflexión sobre el desarrollo de las actividades.

Asimismo, se implementaron entrevistas semiestructuradas, orientadas a recoger percepciones, experiencias y opiniones tanto de los estudiantes como de otros actores del proceso

educativo, permitiendo profundizar en aspectos que no son evidentes únicamente desde la observación.

De igual forma, se recopilaron evidencias como dibujos elaborados por los estudiantes y registros fotográficos de las actividades realizadas. Estos insumos fueron analizados mediante la técnica de análisis de la producción de los estudiantes, lo que permitió interpretar sus avances, formas de expresión, niveles de comprensión y apropiación de los aprendizajes.

En conjunto, estas técnicas favorecieron una mirada amplia y detallada del proceso educativo, aportando información relevante para el desarrollo del estudio.

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

Para el análisis de la información recolectada se definieron una serie de categorías que permiten organizar, interpretar y comprender los hallazgos del estudio, en coherencia con los objetivos planteados y el enfoque cualitativo de la investigación. Estas categorías se construyen a partir de los aspectos centrales del estudio, relacionados con la motivación, la participación y la implementación de estrategias lúdicas en el aula.

En primer lugar, se establece la categoría de motivación, entendida como el interés, la disposición y el entusiasmo que manifiestan los estudiantes frente a las actividades de aprendizaje. Esta categoría permite analizar cambios en la actitud de los niños, su nivel de atención, el deseo de participar y la iniciativa durante el desarrollo de las clases, diferenciando manifestaciones de motivación intrínseca y extrínseca.

En segundo lugar, se define la categoría de participación activa, la cual hace referencia al grado de implicación de los estudiantes en las actividades propuestas. A través de esta categoría se analizan aspectos como la intervención en clase, el trabajo en equipo, la interacción con sus compañeros y la disposición para aportar ideas o resolver tareas de manera colaborativa.

Como tercera categoría, se incluye el uso de estrategias lúdicas, que permite identificar cómo la implementación de actividades basadas en el juego y la recreación influye en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Aquí se analizan elementos como el tipo de actividades desarrolladas, el nivel de aceptación por parte de los estudiantes y su impacto en la dinámica del aula.

Asimismo, se contempla la categoría de aprendizaje significativo, la cual se orienta a interpretar cómo los estudiantes logran relacionar los nuevos conocimientos con sus saberes previos. Esta categoría permite evidenciar avances en la comprensión de los contenidos, la aplicación de lo aprendido y la capacidad de los estudiantes para expresar sus ideas.

Finalmente, se incorpora la categoría de habilidades socioemocionales, que incluye aspectos como la comunicación, el respeto, la cooperación y la convivencia dentro del aula. Esta categoría resulta relevante, ya que el estudio no solo busca fortalecer el aprendizaje académico, sino también el desarrollo integral de los estudiantes.

Estas categorías permiten organizar la información obtenida a través de la observación, las entrevistas y el análisis de producciones, facilitando la identificación de patrones, cambios y relaciones significativas. De esta manera, se logra una comprensión más profunda del impacto de las estrategias lúdicas en la motivación y participación de los estudiantes, aportando elementos relevantes para la interpretación de los resultados y la construcción de conclusiones del estudio.

## **Resultados**

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

Al inicio de la investigación, se pudo notar que los estudiantes de segundo grado no se sentían muy motivados con las clases. La mayoría de las actividades se desarrollaban de manera tradicional, con explicaciones del docente y el uso constante del tablero, lo que hacía que los niños participaran poco y mostraran poco interés. A través de conversaciones informales y la observación diaria, se evidenció que muchos asociaban el aprendizaje con tareas repetitivas y poco atractivas, lo que generaba desmotivación.

En los primeros registros se observó que varios estudiantes manifestaban aburrimiento, se distraían con facilidad o preferían conversar entre ellos durante las clases. Por ejemplo, en una actividad de lectura grupal, solo unos pocos participaron de manera voluntaria, mientras otros expresaban frases como “profe, esto es aburrido” o “eso ya lo hicimos”. Estas situaciones dejaron en evidencia la necesidad de transformar las estrategias de enseñanza. Además, algunos docentes reconocieron que, aunque contaban con recursos didácticos y tecnológicos, su uso era limitado por falta de tiempo o capacitación, lo que dificultaba aprovecharlos al máximo.

### **Experimentación**

Durante la fase de implementación, se llevaron a cabo diferentes juegos y dinámicas que buscaban despertar el interés y el involucramiento de los estudiantes. Entre ellas, se realizó un experimento con vinagre y bicarbonato que llamó mucho la atención, ya que los niños observaron cómo una bomba se inflaba sola, generando sorpresa y entusiasmo. También se desarrollaron actividades como la construcción de casas y caminos con palitos de paleta, lo que permitió trabajar la imaginación, el trabajo con otros y el apoyo entre compañeros.

Asimismo, se incluyeron rompecabezas educativos que ayudaron a fortalecer la concentración, el pensamiento lógico y la colaboración entre compañeros. En el “Rincón de Lectura”, los estudiantes tuvieron la oportunidad de leer cuentos, jugar con palabras y representar pequeñas historias, lo que favoreció su forma de expresarse al hablar y el agrado por leer. En general, estas actividades permitieron crear un ambiente más dinámico, alegre y participativo, donde los niños se sintieron más involucrados y protagonistas de su propio aprendizaje.

### **Identificación de Variaciones**

Después de implementar estas estrategias, los cambios en los estudiantes fueron muy notables. Los niños comenzaron a mostrarse más interesados, participativos y motivados en las clases. Tanto los docentes como los padres coincidieron en que los estudiantes tenían más disposición para aprender y se distraían menos durante las actividades.

Al comparar las observaciones iniciales con las finales, se evidenció un aumento significativo en la participación: de un grupo donde pocos intervenían, se pasó a uno donde la mayoría se involucraba activamente, especialmente en actividades grupales. Los estudiantes empezaron a colaborar más, a proponer ideas y a disfrutar del proceso de aprendizaje. Además, varios padres comentaron que sus hijos llegaban a casa contando lo que habían hecho en clase, mostrando entusiasmo y deseos de volver al día siguiente.

En resumen, la incorporación de estrategias lúdicas transformó de manera positiva la dinámica del aula. Se logró fortalecer la motivación, aumentar la participación y generar un ambiente más agradable, demostrando que aprender también puede ser una experiencia divertida y significativa para los niños y niñas.

## Análisis y Discusión

Lo que se encontró en este trabajo muestra que al aplicar formas de enseñanza basadas en el juego influyó de manera positiva en la motivación y la participación de los estudiantes de segundo grado. Durante el desarrollo del proceso se pudo observar un cambio significativo en la actitud de los niños frente al aprendizaje, ya que comenzaron a mostrar mayor interés, entusiasmo y disposición para participar en las actividades escolares. Este análisis busca comprender estos cambios a la luz de algunos aportes teóricos de autores como Ausubel, Vygotsky y Ryan y Deci, quienes destacan la importancia de la motivación, la relación entre compañeros y lo que aprenden en el crecimiento educativo de los niños.

En la fase inicial del estudio se identificó que muchos estudiantes mostraban poco interés por las actividades académicas. Para ellos, aprender estaba relacionado con tareas repetitivas que no despertaban su curiosidad, lo que ocasionaba distracciones y baja participación en clase. Estos resultados permitieron confirmar la idea inicial de que cuando no hay estrategias lúdicas puede afectar las ganas de los niños. No obstante, también se observó que los estudiantes se sentían más atraídos por actividades relacionadas con el juego, lo cual permitió identificar una oportunidad importante para intervenir pedagógicamente. En este sentido, el diagnóstico mostró que el problema no estaba en la capacidad de los niños para aprender, sino en la necesidad de aplicar estrategias más dinámicas y acordes con sus intereses.

Durante la etapa de experimentación, al poner en práctica las actividades lúdicas como juegos educativos, construcción con materiales reciclados y el uso del Rincón de Lectura permitió transformar el ambiente del aula en un espacio más dinámico y participativo. Estas actividades promovieron la interacción entre los estudiantes, el trabajo con otros y compartir pensamientos. Desde la perspectiva de Vygotsky, el aprendizaje se fortalece cuando los niños

interactúan y construyen conocimientos de manera conjunta, lo cual se evidenció en la forma en que los estudiantes se apoyaban entre sí durante las actividades. De igual manera, se relaciona con lo planteado por Ryan y Deci en su teoría de la autodeterminación, ya que los niños participaban motivados por su curiosidad e interés, y no únicamente por cumplir con una obligación escolar.

A lo largo del proceso también se observaron cambios importantes en la actitud y en la forma de participar de los estudiantes. Los niños pasaron de tener una actitud pasiva a mostrarse más seguros, participativos y entusiastas durante las clases. Tanto los docentes como los padres manifestaron que los estudiantes se mostraban más interesados en aprender, con mayor curiosidad y confianza en sus capacidades. Además, se evidenció que los niños comenzaban a proponer ideas, participar en la organización de algunas actividades y asumir roles dentro de los trabajos grupales. Esto demuestra que el aprendizaje a través del juego no solo fortalece los conocimientos académicos, sino también aspectos importantes del desarrollo personal y socioemocional.

Los resultados de esta investigación coinciden con otros estudios realizados en el ámbito educativo. Por ejemplo, investigaciones como las de Velasco, Huilca, Bonilla y Velásquez (2023) señalan que la aplicación de estrategias didácticas innovadoras favorece un mayor involucramiento de los estudiantes dentro del salón. De igual forma, Morales y Rojas (2022) destacan que el uso de juegos pedagógicos contribuye a mejorar la atención y el interés en la forma en que se aprende dentro de la educación primaria. Además, estos hallazgos también se relacionan con lo planteado por Huizinga, quien considera el juego como un elemento fundamental en la cultura y en la manera en que se forman las personas, capaz de promover tanto el desarrollo cognitivo como social.

Entre las principales limitaciones de esta investigación se encuentra el tiempo reducido para desarrollar todas las actividades planificadas, así como la falta de algunos recursos tecnológicos que podrían haber enriquecido aún más las experiencias de aprendizaje. Asimismo, el estudio se realizó únicamente con un grupo de segundo grado, lo que no permite asegurar que esto aplique para toda institución. A pesar de estas dificultades, la información obtenida permitió evidenciar de manera clara los efectos positivos de la estrategia lúdica en las ganas y el involucrarse del estudiante.

Lo que dejó este estudio ayuda a elementos importantes para la práctica educativa. En primer lugar, evidencian la importancia de integrar actividades lúdicas dentro de los procesos de enseñanza, ya que estas contribuyen a fortalecer la motivación, la participación y el interés por aprender. En segundo lugar, resaltan la necesidad de que los docentes continúen formándose en metodologías activas que promuevan la creatividad, la autonomía y el trabajo colaborativo en los estudiantes. Además, se demuestra que el uso de estrategias lúdicas favorece una relación más cercana entre docentes y estudiantes, creando un ambiente de aula más positivo, participativo e inclusivo.

En conclusión, la revisión de los resultados permite afirmar que las formas de trabajo lúdicas generaron cambios positivos en la forma en que los niños participan, aprenden y se relacionan dentro del aula. El juego, la creatividad y la exploración se convirtieron en herramientas clave para fortalecer un aprendizaje más significativo. Con base en lo encontrado, sería importante que otros estudios más adelante exploren la integración de herramientas tecnológicas y recursos digitales dentro de las estrategias lúdicas, con el fin de analizar su impacto en otras áreas del conocimiento y en diferentes niveles educativos.

## Conclusiones y Recomendaciones

La presente investigación permitió identificar hallazgos relevantes que responden a los objetivos planteados. Se evidenció que la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego y la lúdica contribuyó de manera significativa al fortalecimiento de la motivación y la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje. Estos resultados responden directamente a la pregunta de investigación, demostrando que el uso de estrategias lúdicas es una alternativa efectiva para mejorar el involucramiento y el interés de los estudiantes de grado segundo.

Desde el aspecto ontológico, la investigación permitió evidenciar transformaciones importantes en la forma de ser, actuar y relacionarse de los estudiantes dentro del aula. Se observaron avances en su actitud frente al aprendizaje, pasando de una participación pasiva a una más activa, segura y participativa. Esto refleja un progreso significativo en la unidad de análisis, especialmente en aspectos como la autonomía, la interacción social y la capacidad de expresión.

El impacto de la variable utilizada, es decir, las estrategias pedagógicas lúdicas, fue en su mayoría positivo en la población de estudio. Se logró un aumento en el interés por aprender, una mejora en el ambiente del aula y el fortalecimiento de habilidades socioemocionales como la cooperación, el respeto y el trabajo en equipo. Sin embargo, también se identificaron algunas limitaciones, como el tiempo reducido para la implementación de las actividades y la falta de algunos recursos tecnológicos, lo cual pudo influir en el alcance de los resultados.

Los resultados de este estudio aportan a la literatura educativa al reafirmar la importancia de las metodologías activas y centradas en el estudiante en la educación primaria. Asimismo, se articulan con enfoques teóricos como el aprendizaje significativo y la teoría sociocultural. Desde el punto de vista metodológico, la investigación aporta al integrar estrategias lúdicas dentro de

un enfoque cualitativo con componente experimental, lo cual puede servir como referente para futuros estudios en contextos similares.

Se recomienda incorporar de manera permanente estrategias lúdicas en las prácticas pedagógicas, ya que estas favorecen la motivación, la participación y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Es importante que los docentes diseñen actividades dinámicas, creativas y contextualizadas que respondan a los intereses de los niños y niñas. Asimismo, se sugiere fortalecer los procesos de formación docente en metodologías activas que promuevan ambientes de aprendizaje más inclusivos y participativos.

Para futuras investigaciones, se sugiere realizar ajustes metodológicos como ampliar el tiempo de intervención, incluir una muestra más amplia de estudiantes o complementar el enfoque cualitativo con herramientas cuantitativas. Además, sería pertinente explorar nuevas variables como el uso de herramientas digitales, el acompañamiento familiar o el desarrollo emocional, con el fin de lograr una comprensión más integral del fenómeno estudiado.

### Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.  
<https://es.scribd.com/document/461254772/Ausubel-1980-Psicologia-educativa-pdf>
- Barriga, Á. D. (2021). *Didáctica y currículo: Convergencias en los programas de estudio*. Paidós. <https://es.scribd.com/document/878934833/Diaz-Barriga-Dida-ctica-y-Curriculum>
- Estrategias pedagógicas para la atención a la diversidad*. (n.d.). Calameo.com. Retrieved May 13, 2026, from <https://www.calameo.com/books/008102113cc0e6cd9c6db>
- Abellán, C. M. A. (s. f.). *El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas*. <https://www.redalyc.org/journal/132/13258436011/html/>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *American Psychologist*. Vol. 55, No. 1, 68-78  
[https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000\\_RyanDeci\\_SpanishAmPsych.pdf](https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SpanishAmPsych.pdf)
- UNESCO. (2019). *Marco para la educación inclusiva y equitativa*. <https://www.unesco.org/es/articulos/guia-para-asegurar-la-inclusion-y-la-equidad-en-la-educacion>
- Velasco, H., Huilca, A., Bonilla, R., & Velásquez, J. (2023). Uso de recursos didácticos y tecnológicos en la educación básica. *Revista de Innovación Educativa*, 10(3), 33–48.  
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/2953>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

[https://w.pauldowling.me/rtf/2021.1/readings/LSVygotsky\\_1978\\_MindinSocietyDevelopmentofHigherPsycholo.pdf](https://w.pauldowling.me/rtf/2021.1/readings/LSVygotsky_1978_MindinSocietyDevelopmentofHigherPsycholo.pdf)

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/kymartinezle\\_unadvirtual\\_edu\\_co/IgAfkial-QAWQpsV8v8h7woFAZwWjswRzi8imZD8\\_rCmgIw?e=1mxn1P](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/kymartinezle_unadvirtual_edu_co/IgAfkial-QAWQpsV8v8h7woFAZwWjswRzi8imZD8_rCmgIw?e=1mxn1P)