

Innovación en las prácticas pedagógicas para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en los estudiantes del grado 1° B de la Institución Educativa Carlos Julio Torrado Peñaranda, Municipio de Ábrego

Natalia Fernanda Mora Arias

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 Carlos Julio Torrado Peñaranda, trabajando con los niños y niñas de primer grado, de educación básica primaria. El objetivo general fue fortalecer la motivación y la participación académica en los procesos de aprendizaje, mediante la implementación sistemática de estrategias pedagógicas basadas en el juego como mediación didáctica, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego la motivación y participación activa, reconociendo sus efectos en la motivación y en los procesos de aprendizaje. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que al ejecutar la intervención didáctica denominada jugando aprendo, “una aventura pedagógica”, se contribuyó de manera significativa al mejoramiento de la motivación de los estudiantes y en la participación e interacción social en el aula de clase. Asimismo, esta estrategia aportó de manera significativa en potenciar la comunicación asertiva en los niños y niñas, evidenciando un impacto positivo en el proceso formativo y de igual manera en el desarrollo integral de los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Julio Torrado Peñaranda.

Palabras clave: Motivación, participación activa, juego, comunicación, aprendizaje.

Abstract

This document is the result of a formative research project, conducted as a senior thesis, which provided an opportunity to reflect on teaching practice and educational research. The study was carried out at the Carlos Julio Torrado Peñaranda School, working with first-grade students in elementary school. The overall objective was to strengthen motivation and academic engagement in learning processes through the systematic implementation of pedagogical strategies based on play as a teaching tool, using a qualitative and experimental approach that emphasized motivation and active participation, while recognizing their effects on motivation and learning processes. Based on this research study, it was concluded that implementing the educational intervention titled “I Learn by Playing: A Pedagogical Adventure” significantly contributed to improving student motivation as well as participation and social interaction in the classroom. Likewise, this strategy significantly contributed to enhancing assertive communication among the children, demonstrating a positive impact on the educational process and, similarly, on the holistic development of the students at the Carlos Julio Torrado Peñaranda Educational Institution.

Keywords: Motivation, active participation, play, communication, learning.

Tabla de Contenido

Introducción	8
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	13
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	16
Objetivo General	16
Objetivos Específicos.....	16
Marcos de Referencia	17
Referentes Conceptuales.....	17
Referentes Teóricos	17
Referentes Técnicos	22
Referentes Legales	27
Referentes Éticos	32
Herramientas y Métodos	32
Enfoque y Tipo de Estudio	34
Unidad de Análisis.....	34
Técnicas para la Recolección de Datos.....	34
Categorías para el Análisis de Datos	35
Resultados	35
Acercamiento de la Población a la Variable.....	37
Experimentación	37
Identificación de Variaciones	41

Análisis y Discusión	43
Conclusiones y Recomendaciones	49
Referencias Bibliográficas	51
Apéndices.....	55

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Juego Pedagógico en el Aula</i>	18
Figura 2 <i>Representación de Interacción o Participación en el Aula</i>	20
Figura 3 <i>Implementación de Estrategias Pedagógicas Mediadas por la Explicación Guiada y el Uso de Material Didáctico</i>	38
Figura 4 <i>Desarrollo de Actividades Individuales con Apoyo Gráfico</i>	39
Figura 5 <i>Trabajo Colaborativo y Acompañamiento Docente</i>	40

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	55
--	----

Introducción

La presente investigación formativa se implementó en la Institución Educativa Carlos Julio Torrado Peñaranda, específicamente en el grado primero de educación básica primaria, con un grupo de 10 estudiantes con edades entre los 6 y 7 años. En este contexto educativo permitió analizar e identificar diversas dinámicas vinculadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, particularmente en la motivación y participación de los estudiantes en el aula de clase.

Evidenciándose mediante la observación directa, una baja disposición de los estudiantes en el momento de involucrarse en las actividades académicas, lo cual se manifestaba en una participación limitada, falta de interés en realizar las actividades y poca interacción social. Esta problemática generó la necesidad de indagar las posibles causas que afectan en dicha situación, considerando factores como metodologías repetitivas y tradicionales empleadas en el aula de clase, el ambiente de aprendizaje y características propias de los niños y niñas del grado primero.

En este respecto, la investigación pedagógica persiguió el propósito de comprender y abordar en los estudiantes la baja motivación y participación en el aula de clase, mediante el diseño e implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego y la creatividad, denominada jugando aprendo “una aventura pedagógica”, acorde a sus necesidades e intereses para que favorezcan el proceso de aprendizaje, siendo más significativo, dinámico e inclusivo.

Por consiguiente, se consigue generar un impacto positivo en los procesos educativos y en las habilidades participativas en las primeras etapas escolares, por tal motivo se invita a profundizar en el desarrollo de la investigación pedagógica, en conocer las estrategias implementadas y comprender el proceso mediante el cual se alcanzaron estos resultados.

Caracterización

La investigación se desarrollará en la Institución Educativa Carlos Julio Torrado Peñaranda, ubicada en el municipio de Ábrego, específicamente en el sector conocido como La Curva. Esta institución pública, reconocida en la comunidad como “megacolegio” debido a su amplia infraestructura, se ha consolidado como uno de los centros educativos más importantes del municipio. Ofrece formación en modalidad mixta desde el grado pre jardín hasta el grado once, incluyendo programas para jóvenes en extraedad y adultos, lo que evidencia su compromiso con la cobertura y la inclusión educativa. Su carácter Técnico/Académico promueve no solo el desarrollo de competencias básicas y laborales, sino también la formación integral y en valores. El entorno donde se ubica presenta una diversidad socioeconómica significativa, en la que convergen familias de distintos niveles de ingreso. La principal actividad económica del municipio es la agricultura, destacándose cultivos como cebolla, frijol, tomate, pimentón y maíz, lo que influye directamente en las dinámicas familiares y escolares. Muchas familias dependen de estas labores para su sustento diario, por lo que sus ingresos están ligados a las temporadas de siembra y cosecha. Las jornadas en el campo suelen ser extensas, iniciando desde muy temprano, lo que en ocasiones limita el acompañamiento de los padres en las tareas escolares, además, algunos niños crecen en entornos donde el trabajo agrícola hace parte de su cotidianidad. Esta realidad fortalece valores como la responsabilidad y el compromiso, pero también puede generar cansancio o poco tiempo para el estudio en casa.

El grupo participante corresponde a los niños y niñas del grado 1° B de educación básica primaria, cuyas edades oscilan entre los 6 y 7 años. Se trata de estudiantes que se encuentran en una etapa inicial de escolaridad formal, caracterizada por el desarrollo de habilidades básicas de lectura, escritura y pensamiento lógico-matemático. La población presenta diversidad en su

composición socioeconómica, principalmente labores agrícolas, comercio informal y trabajos independientes propios del contexto rural y semiurbano de Ábrego. Algunos estudiantes cuentan con acompañamiento permanente en casa, mientras que otros enfrentan limitaciones en el apoyo familiar debido a las jornadas laborales extensas de sus padres. En el aula se evidencian distintos ritmos y estilos de aprendizaje, así como diferencias en los niveles de aprestamiento escolar. La Unidad de Análisis de esta investigación está constituida específicamente por los estudiantes del grado 1° B, centrándose en el estudio de sus procesos de aprendizaje, sus ritmos de trabajo, niveles de desempeño y formas de interacción dentro del aula.

Asimismo, se analizan las prácticas pedagógicas implementadas por el docente, especialmente aquellas relacionadas con metodologías tradicionales y su impacto en la motivación y participación estudiantil. Este enfoque permite observar cómo las estrategias didácticas influyen en la construcción de conocimientos en la etapa inicial de escolaridad. Las características demográficas, sociales y familiares del grupo se convierten en elementos clave para interpretar los resultados y comprender las dinámicas educativas presentes. En este sentido, la información recolectada orientará la formulación de propuestas innovadoras que respondan de manera pertinente a las necesidades reales del contexto escolar.

De acuerdo con el contexto descrito, el grupo presenta demandas de aprendizaje centradas en el fortalecimiento de habilidades comunicativas, lectoras y escritoras, así como en el desarrollo del pensamiento lógico y la autonomía. Al encontrarse en el primer grado de primaria, los estudiantes requieren consolidar procesos de alfabetización inicial que les permitan comprender, interpretar y producir textos sencillos. Asimismo, necesitan fortalecer habilidades socioemocionales como la convivencia, el trabajo colaborativo y la autorregulación, fundamentales en una institución que promueve la formación en valores. Sin embargo, la

presencia de prácticas pedagógicas tradicionales y repetitivas limita la motivación y la participación activa de los estudiantes, reduciendo oportunidades para el aprendizaje significativo. El entorno agrícola y las dinámicas familiares, aunque enriquecedoras en experiencias prácticas y saberes cotidianos, no siempre se articulan de manera intencionada con estrategias pedagógicas innovadoras que permitan conectar la realidad del estudiante con los contenidos del currículo escolar, lo que genera una desconexión entre lo que el niño vive en su contexto y lo que aprende en el aula, por ello se hace necesario implementar metodologías más activas, lúdicas e inclusivas que integren esas vivencias como punto de partida del aprendizaje, favoreciendo la participación, la motivación y la construcción significativa del conocimiento, de modo que se respondan de manera pertinente a las necesidades del grupo y se superen los desafíos que el contexto impone para alcanzar aprendizajes realmente duraderos y con sentido.

En el proceso educativo del grado 1° B inciden diversos factores externos que condicionan el aprendizaje de los estudiantes y que van más allá del aula de clase, entre ellos las condiciones económicas del hogar, la disponibilidad de tiempo para el acompañamiento escolar y el acceso a recursos como libros, materiales didácticos o herramientas tecnológicas, ya que no todas las familias cuentan con las mismas oportunidades ni con niveles similares de escolaridad que les permitan apoyar las tareas académicas, a esto se suman situaciones propias del entorno comunitario como responsabilidades domésticas asumidas a temprana edad, cambios en las rutinas familiares o dificultades de transporte y conectividad que pueden afectar la asistencia y continuidad en los procesos formativos, asimismo las dinámicas sociales influyen en la motivación, la concentración y la seguridad emocional de los niños y niñas, elementos fundamentales en esta etapa inicial, por lo que comprender estos aspectos resulta clave para

diseñar estrategias pedagógicas sensibles al contexto que favorezcan la equidad y el desarrollo integral del grupo.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Carlos Julio Torrado Peñaranda, el grupo de estudiantes del grado 1° B, conformado por niños y niñas entre los 6 y 7 años, se encuentran en una etapa fundamental para el desarrollo de habilidades comunicativas, cognitivas y socioemocionales, donde se evidencian fortalezas como la curiosidad, el deseo de participar cuando las actividades son dinámicas y la disposición para el trabajo en equipo; además, varios estudiantes muestran avances iniciales en lectura, escritura y pensamiento lógico, así como conocimientos previos adquiridos en su contexto familiar y comunitario que pueden enriquecer el aprendizaje escolar, lo que demuestra que existen bases importantes para potenciar procesos académicos significativos si se implementan estrategias acordes a sus características evolutivas.

En relación con la mediación del aprendizaje, las prácticas pedagógicas actuales se han centrado principalmente en metodologías tradicionales basadas en la repetición, el trabajo en cuaderno y actividades homogéneas para todo el grupo, lo cual ha permitido cierto orden y cumplimiento curricular; sin embargo, estas estrategias no siempre logran mantener la motivación ni la participación activa de los estudiantes, evidenciándose desinterés, distracciones frecuentes y bajos resultados académicos en algunos casos, especialmente en procesos de lectoescritura, situación que indica que aunque existen elementos funcionales en la enseñanza, estos no responden completamente a las necesidades e intereses propios de la edad.

Frente a este panorama surge la necesidad de introducir el juego como variable de mediación pedagógica, comprendido no como una actividad improvisada sino como una estrategia didáctica planificada e intencionada que articula movimiento, creatividad, emoción e interacción social dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, reconociendo que en la primera infancia el conocimiento se construye de manera más efectiva cuando el niño explora,

experimenta y participa activamente en contextos lúdicos; desde esta perspectiva, el juego permite conectar los contenidos académicos con los intereses naturales de los estudiantes, generando mayor disposición, curiosidad y compromiso frente a las actividades escolares, por lo que se plantea la hipótesis de que la implementación sistemática y estructurada de estrategias pedagógicas basadas en el juego puede fortalecer significativamente la motivación y la participación académica de los estudiantes del grado 1° B, favorecer una mejor apropiación de los contenidos curriculares y promover un ambiente de aula más dinámico, inclusivo y significativo que impacte positivamente en sus procesos de aprendizaje.

En consecuencia, se identifica una brecha significativa entre las necesidades motivacionales y participativas del grupo y las prácticas pedagógicas que actualmente predominan en el aula, puesto que, aunque los estudiantes evidencian potencial, creatividad y capacidades propias de su etapa de desarrollo, estas no se fortalecen de manera intencionada debido a la escasa integración de metodologías lúdicas que conecten el aprendizaje con sus intereses y formas naturales de interacción; esta situación limita la posibilidad de generar experiencias significativas, participativas y emocionalmente positivas frente al conocimiento, por lo que se hace necesario investigar de qué manera la incorporación sistemática del juego como estrategia pedagógica puede transformar las dinámicas de enseñanza, dinamizar el ambiente de aula y contribuir de forma concreta al fortalecimiento de la motivación y la participación académica, justificando así el desarrollo de una investigación rigurosa que permita analizar esta relación, aportar evidencia contextualizada y orientar futuras prácticas educativas más acordes con las características y necesidades del grado 1° B.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la motivación y la participación académica en los procesos de aprendizaje de los estudiantes del grado 1° B de educación básica primaria de la Institución Educativa Carlos Julio Torrado Peñaranda del municipio de Ábrego, mediante la implementación sistemática de estrategias pedagógicas basadas en el juego como mediación didáctica, durante el año escolar 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la motivación y la participación académica en los procesos de aprendizaje de los estudiantes del grado 1° B de educación básica primaria de la Institución Educativa Carlos Julio Torrado Peñaranda del municipio de Ábrego, mediante la implementación sistemática de estrategias pedagógicas basadas en el juego como mediación didáctica, durante el año escolar 2026.

Objetivos Específicos

Explorar cómo los estudiantes del grado 1° B interactúan con estrategias pedagógicas basadas en el juego, identificando sus niveles iniciales de motivación y participación académica.

Movilizar la motivación y la participación académica de los estudiantes del grado 1° B mediante la implementación estructurada de actividades pedagógicas basadas en el juego.

Reconocer los cambios en la motivación y la participación académica de los estudiantes del grado 1° B tras la aplicación sistemática de estrategias pedagógicas basadas en el juego.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El desarrollo de un proceso investigativo en el ámbito educativo implica definir con claridad los conceptos esenciales que guían la comprensión del fenómeno analizado, ya que estos permiten construir el marco de interpretación desde el cual se examinan las relaciones entre las variables y el contexto en que ocurren. Para esta investigación, se toman como ejes centrales el juego con fines pedagógicos, la motivación hacia el aprendizaje, la participación en el entorno académico y el aprendizaje significativo, entendidos como elementos interrelacionados que permiten analizar de qué manera las estrategias didácticas basadas en el juego pueden contribuir al fortalecimiento del interés y la participación de los estudiantes en el aula.

Juego Pedagógico en el Aula

El juego con intención educativa puede comprenderse como una estrategia didáctica que incorpora lo lúdico dentro de los procesos de enseñanza con el fin de promover la construcción activa del conocimiento y el desarrollo integral del estudiante desde esta mirada el juego deja de ser una actividad meramente recreativa y espontánea para convertirse en un recurso metodológico que al ser planificado y orientado por el docente contribuye al fortalecimiento de habilidades cognitivas sociales y emocionales implicadas en el aprendizaje, en este sentido diversos autores coinciden en señalar que el juego cumple un papel fundamental en las etapas iniciales del desarrollo ya que permite a los niños explorar su entorno enfrentar situaciones problemáticas e interactuar con otros lo que favorece de manera significativa la adquisición de nuevos conocimientos (Fig. 1).

En esta línea Huizinga (1938) considera que el juego hace parte de la dimensión cultural del ser humano y se expresa como una actividad libre que favorece el desarrollo de capacidades

sociales y cognitivas mientras que Vygotsky (1979) plantea que a través del juego se configura una zona de desarrollo próximo en la cual los niños logran avanzar hacia niveles más complejos de pensamiento gracias a la interacción con otros y al acompañamiento pedagógico.

Figura 1

Juego Pedagógico en el Aula



Obtenido de. Autoría Propia. 2026

De forma complementaria algunos autores actuales señalan que el uso del juego con fines pedagógicos aporta dinamismo a las prácticas de enseñanza al convertir el aula en un espacio donde se promueve la participación la creatividad y la construcción conjunta del conocimiento (Bodrova & Leong, 2012) en el ámbito de la educación primaria la inclusión de estrategias lúdicas dentro del proceso educativo favorece el interés de los estudiantes su participación activa y una mejor comprensión de los contenidos lo que permite propiciar experiencias de aprendizaje más significativas y acordes con las particularidades del desarrollo infantil.

Motivación en el Aprendizaje

La motivación se reconoce como uno de los aspectos psicológicos y pedagógicos de mayor incidencia en el proceso educativo debido a que está estrechamente ligada al interés la disposición y el esfuerzo que los estudiantes muestran frente a las actividades escolares desde el ámbito educativo puede comprenderse como un conjunto de procesos tanto internos como externos que activan orientan y mantienen la conducta del estudiante hacia el logro de objetivos de aprendizaje según Woolfolk (2010) la motivación en el contexto escolar hace referencia a esas fuerzas internas que llevan al estudiante a iniciar sostener y encaminar su comportamiento hacia el cumplimiento de tareas académicas influyendo de forma importante en su desempeño y nivel de participación en el aula en la misma línea Deci y Ryan (2000) a partir de la teoría de la autodeterminación explican que la motivación se ve fortalecida cuando el estudiante percibe que cuenta con autonomía se siente competente y experimenta un sentido de pertenencia dentro del proceso educativo aspectos que pueden potenciarse mediante estrategias pedagógicas que favorezcan la participación activa y la construcción de aprendizajes con sentido.

En el nivel de educación básica primaria la motivación cobra una importancia particular ya que los estudiantes están en una etapa en la que comienzan a formar sus hábitos escolares por lo que resulta fundamental implementar metodologías dinámicas participativas y cercanas a su contexto que ayuden a mantener su interés por aprender y a fortalecer su compromiso con las actividades académicas en este marco el juego puede asumirse como una estrategia pedagógica pertinente al favorecer la curiosidad la participación y la disposición hacia el aprendizaje al incorporar elementos de creatividad interacción y disfrute dentro de las experiencias educativas.

Participación Académica

La participación académica puede entenderse como el nivel de involucramiento que muestran los estudiantes al integrarse de manera activa y con sentido en las actividades de aprendizaje que tienen lugar en el aula lo cual se evidencia en la interacción con el docente y sus compañeros la expresión de ideas la resolución de tareas y la disposición para colaborar en la construcción conjunta del conocimiento en el ámbito pedagógico la participación se reconoce como un elemento clave del aprendizaje activo ya que favorece que el estudiante deje de asumir un papel pasivo frente a la información y pase a desempeñar un rol más dinámico y protagonista dentro de su proceso formativo. (Fig.2).

Figura 2

Representación de Interacción o Participación en el Aula



Obtenido de. Autoría Propia. 2026

De acuerdo con Freire (2005) la educación debe orientarse a incentivar una participación consciente y reflexiva de los estudiantes en la construcción del conocimiento promoviendo

espacios de diálogo que les permitan interpretar su realidad y actuar sobre ella lo cual supone dejar de lado modelos tradicionales centrados únicamente en la transmisión de información en esta misma línea Coll Martín y Onrubia (2001) plantean que la participación en el aula se relaciona directamente con la calidad de las interacciones pedagógicas ya que el aprendizaje se ve fortalecido cuando los estudiantes tienen la oportunidad de opinar preguntar argumentar y compartir sus vivencias durante el proceso educativo en los primeros años de escolaridad este proceso se ve influido por aspectos como la motivación el ambiente del aula las estrategias de enseñanza utilizadas y la pertinencia de las actividades propuestas por lo que resulta importante implementar metodologías activas y dinámicas que favorezcan el vínculo entre los estudiantes y el conocimiento en este contexto el juego con intencionalidad pedagógica se presenta como una alternativa que impulsa la participación al fomentar el trabajo en equipo el intercambio de ideas y la construcción compartida de aprendizajes en un entorno más dinámico y atractivo.

Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo se reconoce como un enfoque central en la psicología educativa, ya que propone que el conocimiento surge de la relación entre la nueva información y los saberes previos del estudiante. Esta idea fue planteada por Ausubel (1968), quien sostiene que el aprendizaje cobra sentido cuando los contenidos se integran de manera sustancial en la estructura cognitiva, permitiendo reorganizar y ampliar los conocimientos existentes, a diferencia del aprendizaje memorístico basado en la repetición mecánica, por lo que este proceso implica comprensión, análisis y aplicación, favoreciendo una apropiación más profunda y duradera del conocimiento en esta misma línea (Novak & Gowin, 1998) explica que el aprendizaje se fortalece cuando el estudiante establece relaciones coherentes entre conceptos, experiencias y contextos facilitando la construcción progresiva del saber en el ámbito educativo esto implica

diseñar estrategias que partan de los intereses y realidades de los estudiantes para lograr una conexión con su entorno cotidiano y en la educación primaria el uso del juego como estrategia pedagógica resulta pertinente al integrar la exploración la interacción y la experimentación con los contenidos académicos promoviendo experiencias que fortalecen la curiosidad la comprensión y la participación activa en el proceso de aprendizaje.

Referentes Teóricos

En primera instancia la investigación de B. León del Barco et al. (2017) señalan la importancia de comprender la relación entre el trabajo cooperativo y las metas académicas en estudiantes universitarios analizando cómo las actividades desarrolladas en grupo pueden influir en su disposición hacia el aprendizaje y su nivel de compromiso académico el estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con la participación de estudiantes que formaron parte de estrategias organizadas de aprendizaje colaborativo lo que permitió evidenciar que el trabajo conjunto favorece la implicación de los estudiantes el sentido de responsabilidad compartida y una mayor orientación hacia el cumplimiento de objetivos académicos.

Asimismo, se identificó que las relaciones entre compañeros contribuyen a generar un ambiente de apoyo que fortalece el proceso formativo desde una perspectiva teórica se entiende el conocimiento como una construcción que surge en la interacción social aspecto que resulta pertinente para esta investigación al destacar la relevancia del trabajo colaborativo como elemento que potencia los procesos de aprendizaje en distintos contextos educativos. El estudio empleó un enfoque cuantitativo con diseño correlacional aplicado a estudiantes de diferentes instituciones educativas.

Los resultados indicaron que la implementación de estrategias cooperativas favorece el desarrollo de habilidades sociales, la empatía y la cooperación entre los estudiantes. De igual

forma, se evidenció que el trabajo en equipo contribuye a la construcción de relaciones positivas dentro del aula. Desde el punto de vista ontológico, el estudio concibe el aprendizaje como un proceso que se desarrolla en interacción con otros sujetos dentro de un contexto social determinado. En relación con la presente investigación, estos hallazgos permiten comprender cómo la interacción entre estudiantes puede influir en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

De igual manera la investigación desarrollada por Jaya Hartono Wahyuni y Yulianto (2025) se enfocó en analizar la incidencia del aprendizaje colaborativo en el desempeño académico de los estudiantes centrándose en comprender cómo la interacción entre compañeros aporta a la comprensión de los contenidos y al rendimiento escolar para ello se implementó un diseño experimental en el que se contrastaron grupos que trabajaban bajo dinámicas colaborativas con otros que seguían metodologías tradicionales los hallazgos permitieron evidenciar que quienes participaron en actividades de trabajo conjunto alcanzaron mayores niveles de comprensión y mostraron una participación más activa dentro del proceso educativo además se identificó que el diálogo y el intercambio de ideas contribuyen a la construcción compartida del conocimiento desde esta perspectiva el estudio asume el aprendizaje como un proceso social mediado por la interacción lo cual resulta coherente con la presente investigación al resaltar la necesidad de generar espacios que favorezcan la interacción en el aula.

De igual forma la investigación realizada por Wulandari Abduh y Halim (2025) se orientó a examinar cómo el aprendizaje cooperativo puede contribuir a fortalecer la participación de los estudiantes en clases de inglés. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con un diseño experimental en el que se aplicaron estrategias colaborativas a lo largo de un periodo académico. Los resultados permitieron identificar que los estudiantes que trabajaron en grupo

presentaron mayores niveles de participación seguridad y motivación en comparación con aquellos que realizaron actividades de manera individual. También se evidenció un aumento en la interacción comunicativa entre los compañeros dentro del aula. Desde el punto de vista ontológico el estudio asume el aprendizaje como un proceso en constante construcción que surge a partir de la interacción social. Estos aportes se relacionan con la presente investigación al evidenciar que la implementación de estrategias basadas en la interacción favorece de manera positiva los procesos de aprendizaje.

En este contexto, Abu y Flowers (1997) desarrollaron una investigación orientada a analizar los efectos de los métodos de aprendizaje cooperativo en el rendimiento académico, la retención del conocimiento y las actitudes hacia el aprendizaje. El estudio empleó un diseño experimental con estudiantes que participaron en actividades estructuradas de aprendizaje cooperativo. Los resultados evidenciaron que los estudiantes que trabajaron en grupos cooperativos obtuvieron mejores resultados académicos y mostraron una mayor retención de la información en comparación con aquellos que utilizaron métodos tradicionales. Asimismo, se observó una actitud más positiva hacia el proceso educativo. Desde el plano ontológico, el estudio reconoce que el aprendizaje se fortalece a través de la interacción y la cooperación entre los estudiantes. En relación con la presente investigación, estos hallazgos respaldan la importancia de las estrategias pedagógicas basadas en la colaboración.

De igual manera, el estudio realizado por Ghaith (2010) tuvo como objetivo analizar el impacto del aprendizaje cooperativo en la comprensión lectora de estudiantes universitarios. La investigación utilizó un diseño cuasi experimental en el que se aplicaron técnicas cooperativas en el proceso de enseñanza. Los resultados indicaron que los estudiantes que participaron en actividades de aprendizaje cooperativo obtuvieron mejores niveles de comprensión lectora y

mayor capacidad para analizar textos académicos. Además, se evidenció que la discusión grupal favorece el desarrollo de habilidades de interpretación y argumentación. Desde el punto de vista ontológico, el estudio resalta que el conocimiento se construye a partir de la interacción entre los estudiantes y el intercambio de ideas. Estos hallazgos resultan relevantes para la presente investigación, ya que evidencian el valor de las estrategias colaborativas en el desarrollo de habilidades cognitivas.

En relación con el desarrollo del pensamiento crítico, el estudio de Chen et al. (2025) analizó el efecto del aprendizaje cooperativo en estudiantes de educación secundaria. El objetivo de la investigación fue determinar cómo las dinámicas de discusión entre pares influyen en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en actividades de escritura académica. Metodológicamente, se implementó un diseño experimental con grupos que trabajaban mediante estrategias cooperativas. Los resultados evidenciaron que la interacción entre estudiantes favorece la argumentación, la reflexión y la evaluación de ideas. Asimismo, se observó un fortalecimiento en la capacidad de análisis y en la construcción de argumentos escritos. Desde una perspectiva ontológica, el estudio reconoce el aprendizaje como un proceso que emerge de la interacción social y del intercambio de perspectivas. En este sentido, estos resultados aportan elementos relevantes para el análisis de la variable de estudio en la presente investigación.

Por otra parte, la investigación realizada por Williams, Zwolak, Dou y Brewe (2017) examinó la relación entre la interacción social en el aula y el rendimiento académico de los estudiantes. El estudio utilizó un enfoque cuantitativo basado en el análisis de redes sociales para identificar los patrones de interacción entre los estudiantes. Los resultados evidenciaron que los estudiantes que presentan mayores niveles de interacción con sus compañeros obtienen mejores

resultados académicos. Además, se observó que las redes de colaboración dentro del aula favorecen el intercambio de conocimientos y la resolución conjunta de problemas. Desde una perspectiva ontológica, el estudio resalta la importancia de comprender el aprendizaje como un fenómeno social que se desarrolla a través de la interacción. Estos hallazgos aportan elementos significativos para la presente investigación al evidenciar la relación entre interacción y aprendizaje.

En esta misma línea la investigación de Awedh Mueen Zafar y Manzoor (2015) se centró en explorar el papel de las herramientas tecnológicas en el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo dentro de contextos educativos. El propósito principal fue analizar de qué manera el uso de dispositivos móviles y plataformas digitales favorece la interacción entre los estudiantes durante el desarrollo de las actividades académicas. Para ello se trabajó con un enfoque experimental en el que se incorporaron recursos tecnológicos en dinámicas de trabajo colaborativo. Los resultados evidenciaron que la integración de estas herramientas contribuye a mejorar la participación la comunicación y el trabajo conjunto entre los estudiantes. De igual forma se identificó un aumento en la motivación hacia el aprendizaje cuando las actividades incluyen el uso de tecnología. Estos hallazgos resultan pertinentes para la presente investigación al mostrar cómo las estrategias colaborativas apoyadas en recursos tecnológicos pueden fortalecer los procesos de aprendizaje.

Por consiguiente, los referentes teóricos abordados permiten comprender que el aprendizaje es un proceso complejo en el que intervienen factores como la motivación, la participación y las estrategias pedagógicas implementadas en el aula. Desde esta perspectiva, el juego pedagógico se posiciona como una herramienta que favorece la interacción, el interés y la construcción activa del conocimiento, especialmente en los primeros niveles educativos.

Asimismo, los aportes de distintos autores coinciden en resaltar la importancia de generar ambientes de aprendizaje dinámicos, participativos y contextualizados que respondan a las necesidades de los estudiantes; estos fundamentos teóricos brindan un sustento sólido para analizar cómo las estrategias basadas en el juego pueden incidir en el fortalecimiento de la participación y el aprendizaje significativo dentro del contexto escolar.

Referentes Técnicos

Las orientaciones definidas por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia se constituyen en un referente técnico clave para guiar las prácticas pedagógicas dentro del sistema educativo, especialmente a través de documentos como los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencias que ofrecen pautas para promover procesos de enseñanza centrados en el aprendizaje significativo, el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los estudiantes. Estos lineamientos brindan criterios claros para la planeación, ejecución y valoración de las actividades educativas, lo que permite estructurar de manera coherente los procesos formativos en el aula, lo cual resulta pertinente para esta investigación y que respaldan la necesidad de implementar estrategias que fortalezcan la interacción y la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Por otra parte, los Derechos Básicos de Aprendizaje establecidos por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia se configuran como un instrumento técnico que orienta los aprendizajes esenciales que deben alcanzar los estudiantes en cada nivel escolar, ya que definen conocimientos y habilidades fundamentales que contribuyen a garantizar la calidad educativa en el país, a través de la práctica pedagógica de manera progresiva y coherente, facilitando el diseño de estrategias didácticas acordes con las necesidades del contexto educativo. Los DBA permiten

vincular los propósitos del estudio con las metas formativas establecidas a nivel nacional, asegurando una articulación adecuada entre la propuesta pedagógica y los lineamientos oficiales.

Asimismo, las orientaciones pedagógicas promovidas por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO se consolidan como un referente técnico de gran relevancia en el campo educativo, en la medida en que ofrecen lineamientos que buscan fortalecer la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje en diversos contextos a nivel mundial.

Esta organización ha desarrollado marcos conceptuales y documentos orientadores enfocados en la educación inclusiva, el acceso equitativo al conocimiento y el aprendizaje permanente, destacando la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales hacia enfoques más dinámicos y centrados en el estudiante. En este sentido, la UNESCO resalta la importancia de implementar metodologías activas que favorezcan la participación, el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la autonomía y la resolución de problemas, aspectos fundamentales para responder a las demandas de la sociedad actual (UNESCO, 2015).

De igual manera, estos lineamientos enfatizan la necesidad de generar ambientes de aprendizaje inclusivos y participativos, donde los estudiantes tengan un rol activo en la construcción de su propio conocimiento, promoviendo así experiencias educativas más significativas y contextualizadas. En relación con la presente investigación, estas orientaciones aportan fundamentos técnicos que respaldan la implementación de estrategias pedagógicas centradas en la interacción, la motivación y la participación activa dentro del aula, lo que contribuye al fortalecimiento de los procesos de aprendizaje (UNESCO, 2017).

Por otra parte, los lineamientos técnicos promovidos por Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF resaltan la necesidad de consolidar ambientes educativos que contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes, teniendo en cuenta no solo el aprendizaje académico sino también el fortalecimiento de habilidades sociales y emocionales. Esta organización impulsa enfoques pedagógicos que priorizan la inclusión, la participación activa y la construcción de aprendizajes con sentido dentro del contexto escolar. En diversos documentos orientadores, se plantea la importancia de aplicar metodologías que incentiven el trabajo conjunto entre los estudiantes y favorezcan la convivencia, la comunicación y el respeto por la diversidad. En este marco, dichas orientaciones ofrecen un soporte técnico que respalda la creación de espacios educativos donde la interacción y el aprendizaje colectivo se convierten en ejes fundamentales, lo cual guarda coherencia con los propósitos de la presente investigación. (UNICEF, 2019).

De igual manera, las directrices impulsadas por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos se posicionan como un referente técnico significativo en la mejora de la calidad educativa a nivel internacional, ya que a partir de estudios comparativos e informes sobre distintos sistemas educativos se promueve la implementación de prácticas pedagógicas centradas en el estudiante y orientadas al desarrollo de competencias. Estas propuestas destacan la relevancia del aprendizaje colaborativo, el pensamiento crítico y la formación integral como elementos clave para responder a las exigencias de las sociedades actuales. En relación con esta investigación, tales orientaciones permiten sustentar la importancia de incorporar estrategias pedagógicas que fortalezcan tanto las habilidades cognitivas como las sociales en los estudiantes.

Referentes Legales

En primer lugar, la Ley 115 de 1994 se constituye como el eje central del sistema educativo colombiano, al establecer las bases normativas que orientan la prestación del servicio educativo en el país y definir los fines, objetivos y estructura de la educación formal. Esta ley no solo regula aspectos organizativos, sino que también promueve una formación integral que articula dimensiones éticas, sociales, culturales y académicas, buscando el desarrollo pleno del estudiante como sujeto activo dentro de la sociedad. En este sentido, se resalta la importancia de implementar prácticas pedagógicas que fomenten la participación, el pensamiento crítico y la construcción autónoma del conocimiento, elementos clave dentro de los procesos educativos contemporáneos (Congreso de la República de Colombia, 1994). En relación con la presente investigación, este referente legal sustenta la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas que promuevan la interacción, la motivación y el aprendizaje significativo en el aula.

Por otra parte, el Decreto 1860 de 1994 complementa lo establecido en la Ley General de Educación al precisar orientaciones para la organización del servicio educativo en las instituciones escolares. Este decreto desarrolla aspectos fundamentales como la autonomía institucional, la construcción del Proyecto Educativo Institucional (PEI), la organización curricular y los procesos de evaluación del aprendizaje, permitiendo que cada institución adapte sus prácticas pedagógicas a las características y necesidades de su contexto (Congreso de la República, 1994). Asimismo, enfatiza la importancia de la participación de la comunidad educativa en los procesos formativos, promoviendo una educación más inclusiva y contextualizada. En este marco, este decreto se convierte en un referente clave para comprender cómo se estructuran y aplican las estrategias pedagógicas dentro del aula, lo cual resulta pertinente para el análisis desarrollado en esta investigación.

De igual manera, la Ley 1098 de 2006, conocida como el Código de Infancia y Adolescencia, establece un marco jurídico orientado a la protección integral de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, reconociéndolos como sujetos activos de derechos. Esta normativa resalta la responsabilidad del Estado, la familia y las instituciones educativas en la garantía de condiciones que favorezcan el desarrollo integral, el bienestar y la participación de los estudiantes en los diferentes escenarios sociales (Congreso de la República, 2006). En el contexto educativo, esta ley enfatiza la creación de ambientes seguros, inclusivos y respetuosos que permitan el desarrollo pleno de los estudiantes, lo que resulta fundamental para el desarrollo de procesos pedagógicos efectivos. En relación con la presente investigación, este referente orienta el respeto por los principios éticos y la protección de los participantes, garantizando condiciones adecuadas para su participación.

Asimismo, la Ley 1620 de 2013 establece el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención de la Violencia Escolar. Esta normativa busca promover entornos educativos basados en el respeto, la inclusión, la participación y la resolución pacífica de conflictos, fortaleciendo la formación ciudadana de los estudiantes (MEN, 2013). En este sentido, la ley resalta la importancia de generar espacios de interacción positiva dentro del aula, donde se fomente el diálogo, el trabajo en equipo y la construcción colectiva de normas de convivencia. Estos elementos se relacionan directamente con la presente investigación, ya que evidencian la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que favorezcan la participación activa y el aprendizaje en un ambiente adecuado.

La Ley 1581 de 2012 establece el régimen general de protección de datos personales en Colombia, regulando el tratamiento de la información personal y garantizando derechos como la

privacidad, la confidencialidad y la seguridad de los datos. En el contexto de la investigación educativa, esta normativa adquiere especial relevancia, ya que orienta el manejo ético de la información recolectada durante el proceso investigativo, asegurando que los datos de los participantes sean utilizados únicamente con fines académicos y con el debido consentimiento informado. De esta manera, este referente legal garantiza el cumplimiento de principios éticos fundamentales en la investigación con seres humanos (Congreso de la República de Colombia, 2012).

Referentes Éticos

En el contexto colombiano, las disposiciones están contempladas en la Resolución 8430 de 1993, la cual regula los aspectos éticos de la investigación con seres humanos y establece la obligación de salvaguardar la privacidad y la confidencialidad de la información recolectada (Ministerio de Salud, 1993). En coherencia con ello, en esta investigación se asegurará que los datos sean empleados exclusivamente con fines académicos y que la identidad de los estudiantes permanezca protegida mediante el anonimato.

De igual manera, el consentimiento informado se reconoce como un requisito esencial en cualquier proceso investigativo, ya que implica que los participantes conozcan de manera previa los objetivos, las actividades y las posibles implicaciones del estudio antes de aceptar su participación. En el caso de investigaciones realizadas en contextos escolares donde intervienen menores de edad, este consentimiento debe ser otorgado por los padres o acudientes y complementado con la aceptación voluntaria de los estudiantes, lo que garantiza el respeto por su autonomía y la transparencia del proceso. En este sentido, la presente investigación se desarrollará siguiendo los lineamientos éticos establecidos en la normativa colombiana para la

investigación con seres humanos, asegurando que la participación se realice de manera libre, informada y responsable (Ministerio de Salud, 1993).

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo, ya que busca comprender la motivación y la participación de los estudiantes dentro de su contexto de aula, para lo cual es importante tener en cuenta aspectos relacionados con las experiencias vividas, comportamientos y la interacción que se genera durante las actividades basadas en el juego, todo ello con el ánimo de observar de manera directa los cambios que se presentan en el ambiente de aprendizaje sin centrarse en mediciones numéricas.

El estudio se orienta como una investigación acción pedagógica, debido a que parte de una situación identificada en el aula, relacionada con la baja motivación, y propone la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la participación, se analizan los resultados y se reflexiona sobre la práctica docente, con el fin de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de este estudio está conformada por los estudiantes del grado 1° B de básica primaria de la Institución Educativa Carlos Julio Torrado Peñaranda, ubicada en el municipio de Ábrego, Norte de Santander. Este grupo está integrado por 10 niños y niñas con edades entre los 6 y 7 años, quienes participan en las actividades pedagógicas basadas en el juego implementadas dentro del aula.

Técnicas para la Recolección de Datos

El proceso de recolección de la información se organizó en tres momentos: exploración, desarrollo de la intervención y reconocimiento de cambios, los cuales se articulan directamente con los objetivos específicos de la investigación. Para cada fase se emplearon técnicas cualitativas acordes con la edad de los estudiantes y el contexto del aula.

En relación con el objetivo específico 1, orientado a explorar la forma en que los estudiantes interactúan con estrategias basadas en el juego, se utilizaron la observación directa, la conversación guiada y la elaboración de dibujos. Estas técnicas permitieron identificar el nivel inicial de participación, interés y disposición frente al aprendizaje, así como conocer sus experiencias dentro y fuera del aula. La información fue registrada en el diario de campo y en las producciones gráficas realizadas por los estudiantes.

Para el objetivo específico 2, enfocado en fortalecer la motivación y la participación mediante la implementación de una estrategia lúdica, se desarrolló la actividad “Jugando aprendo: una aventura pedagógica”. Durante esta fase se aplicó la observación participante, lo que permitió evidenciar de manera directa las actitudes, el trabajo en equipo y la interacción de los estudiantes. Asimismo, se realizaron registros en el diario de campo y se recopilaron evidencias de la actividad, lo que facilitó el seguimiento del proceso y la identificación de avances.

En relación con el objetivo específico 3, orientado a reconocer los cambios generados tras la intervención, se emplearon preguntas sencillas, conversaciones finales y pequeños cuestionarios adaptados a los niños. Estas herramientas permitieron recoger sus percepciones sobre la experiencia, identificar cambios en su motivación y participación, y comparar la información inicial con la final. De esta manera, se logró analizar el impacto de la estrategia pedagógica dentro del aula.

Categorías para el Análisis de Datos

El desarrollo de la investigación y teniendo en cuenta los lineamientos de los objetivos, se establece como primera categoría la motivación y participación académica, ya que permite analizar el interés de los estudiantes, su disposición hacia las actividades, la atención en clase y

su nivel de involucramiento en las dinámicas propuestas, evidenciado en la interacción, el trabajo en grupo y la expresión de ideas. Asimismo, la segunda categoría está relacionada con la Interacción pedagógica y estrategias basadas en el juego, que analizan las relaciones que se generan en el aula entre estudiantes y docente, así como el ambiente de aprendizaje. También se incluye la forma en que se implementan las estrategias lúdicas, evaluando su organización, pertinencia y capacidad para promover el trabajo colaborativo, la comunicación y el aprendizaje. Finalmente, las transformaciones en el proceso de aprendizaje, esta categoría permite identificar los cambios generados a partir de la intervención, comparando el estado inicial y final de los estudiantes. Se enfoca en evidenciar mejoras en la motivación, la participación y la interacción, así como en la apropiación de los aprendizajes alcanzados durante el proceso.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Describo como los estudiantes de grado 1°B se relacionaron inicialmente con la variable de estudio, centrada en las prácticas pedagógicas y su incidencia en los procesos de aprendizaje. La información se obtuvo durante la fase de exploración, mediante técnicas como la observación directa en el aula de clase y conversaciones iniciales con los estudiantes, lo que permitió identificar comportamientos, actitudes y percepciones frente a las actividades escolares.

En las categorías de análisis de atención en clase, como la autonomía en el aprendizaje, la participación en clase, la motivación frente a las actividades y la relación con la práctica pedagógica se evidenció mediante la técnica de observación directa, conductas manifestadas durante las actividades en clase, las cuales al ser repetitivas y tradicionales (copia del tablero, explicación oral), diversos estudiantes disminuyen su nivel de concentración con facilidad, con conductas reflejadas como distracción, conversación entre compañeros, abandono momentáneo de la actividad y poca intervención oral. Las percepciones de los participantes, algunos estudiantes manifestaban que “se aburren” o “no sabemos qué hacer” si no se explica nuevamente, como ejemplo, en una actividad de copia, varios estudiantes dejaron de escribir antes de terminar y comenzaron a hablar entre ellos. Asimismo, estas estrategias tradicionales no logran mantener la atención sostenida en los estudiantes, evidenciando su bajo nivel de autonomía, motivación y participación activa en todo el grupo de estudiantes.

A diferencia de ello, en la categoría de análisis de motivación frente a las actividades, se evidenció que la motivación varía según las actividades implementadas ya que generó mayor interés en las actividades lúdicas, con expresiones como “así si me gusta”, cuando hay juegos o imágenes. Ejemplo en una actividad con tarjetas ilustradas, la gran mayoría de los estudiantes

participó activamente y se mantuvo la atención, generando motivación y disposición para aprender, a través de estrategias innovadoras que respondan a sus necesidades e interés.

Experimentación

Se incorporaron actividades dinámicas, uso de material didáctico, trabajo colaborativo y ejercicios de participación activa, con el fin de transformar las prácticas tradicionales identificadas en la fase de exploración.

Algunos aspectos de la forma en que los estudiantes respondieron a la experimentación con la variable de estudio fueron los siguientes:

- a. Implementación de estrategias pedagógicas. (Fig. 3)

Figura 3

Implementación de Estrategias Pedagógicas Mediadas por la Explicación Guiada y el Uso de Material Didáctico.



Obtenido de. Autoría propia. 2026

Durante esta intervención, los estudiantes mantienen la atención en la explicación, aunque algunos continúan trabajando de manera individual en sus puestos.

Se evidenció que, aunque la explicación sigue siendo necesaria, el uso de material de apoyo favorece la comprensión inicial de las instrucciones. Sin embargo, también se identificó que algunos estudiantes aún requieren acompañamiento cercano, lo que refleja un proceso gradual en la transición hacia prácticas más activas.

b. Elaboración del dibujo

Figura 4

Desarrollo de Actividades Individuales con Apoyo Gráfico



Obtenido de. Autoría propia. 2026

Se evidencia a los estudiantes desarrollando actividades en sus cuadernos, apoyados en imágenes y recursos visuales. Se destaca un mayor nivel de concentración en comparación con las actividades tradicionales de copia.

El uso de imágenes permitió que los estudiantes comprendieran mejor la actividad y se involucraran con mayor interés. Algunos estudiantes lograron avanzar de manera autónoma, mientras que otros solicitaron orientación puntual, lo que evidencia avances iniciales en la autonomía.

c. Observación directa

Figura 5

Trabajo Colaborativo y Acompañamiento Docente



Obtenido de. Autoría propia. 2026.

Se evidencia interacción entre los estudiantes y apoyo entre pares para el desarrollo de la actividad. Durante esta actividad, se registraron expresiones como: “yo le ayudo” o “así es más fácil”, lo que da cuenta del fortalecimiento del aprendizaje colaborativo. Este tipo de dinámica permitió disminuir la dependencia exclusiva del docente y favoreció la construcción conjunta del conocimiento.

Identificación de Variaciones

Existen cambios relevantes en la forma en que los estudiantes se relacionan con su proceso de aprendizaje, donde predominaban actitudes pasivas, dependencia y baja motivación, se evidencia un avance hacia una participación más activa, con mayor disposición para involucrarse en las actividades y asumir un papel más protagónico en el aula.

Las estrategias pedagógicas implementadas no solo favorecieron el desarrollo académico, sino que también influyeron en la manera en que los estudiantes se reconocen a sí mismos como capaces de aprender, participar e interactuar con otros. Este aspecto resulta significativo, ya que muestra un cambio en su relación con el aprendizaje, pasando de una actitud receptiva a una más dinámica y participativa, donde a partir de un acompañamiento se evidencia la necesidad de continuar fortaleciendo este tipo de prácticas pedagógicas para lograr una mayor consolidación de los procesos en el grupo.

Variaciones Observadas Antes y Después de la Intervención

En el momento de inicio se analizó los estudiantes con distracción frecuente en actividades convencionales, participación limitada, desinterés y abandono de las tareas implementadas por la docente titular, al igual que con dependencia del docente y poca disposición para involucrarse en las participaciones grupales. Esta problemática incidía de manera negativa en el ambiente de aprendizaje, ya que esta situación limita a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades sociales y académicas.

Sin embargo, luego de implementar la intervención pedagógica basada en el juego, con estrategias innovadoras y dinámicas acordes a las necesidades de los estudiantes, en el cual se evidenciaron cambios significativos con un impacto positivo en el aprendizaje e interacción social, con expresiones propias de los estudiantes tales como, “yo quiero profe”, “otra vez” o

“me gusta esta clase”. Asimismo, el grupo de 1ºB manifestaron entusiasmo durante el desarrollo de la implementación pedagógica, incrementaron su participación e interacción social, evidenciándose una actitud más favorable hacia la enseñanza-aprendizaje.

Estas variaciones observadas demuestran que el diseño e implementación de metodologías innovadoras enfocadas en los estudiantes favorece notablemente la disposición de cada estudiante, con una motivación alta y una participación activa en el aula de clase, transformando escenarios pasivos a activos, incluyentes y enriquecedores.

Análisis y Discusión

Según los resultados obtenidos y la relación que existe con el objetivo general enfocado en el fortalecimiento de la motivación y la participación académica de los estudiantes del grado 1° B, mediante la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego, se pudo determinar que: A partir de las fases desarrolladas —exploración, intervención y reconocimiento de cambios— se identificaron transformaciones progresivas en la disposición de los estudiantes frente al aprendizaje, reflejadas en un mayor interés, participación activa e interacción dentro del aula. La variable de estudio, correspondiente al juego como mediación pedagógica, incidió en dichas transformaciones, no solo desde una perspectiva observable en el comportamiento, sino también en el aspecto ontológico de los estudiantes, entendido como la manera en que se reconocen a sí mismos dentro del proceso de aprendizaje.

Como fase de exploración, se evidencia comportamientos como la distracción frecuente, la baja intervención oral y la dependencia constante del docente para el desarrollo de las actividades, lo cual coincide con el diagnóstico inicial planteado en la investigación, donde se anticipaba que el predominio de metodologías tradicionales incidiría negativamente en el interés y la implicación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Se confirma la hipótesis inicial relacionada con la necesidad de transformar las dinámicas de aula mediante estrategias más activas y significativas, sin embargo, también emergieron elementos que enriquecen la comprensión del fenómeno, como el hecho de que algunos estudiantes mostraban mayor disposición cuando las actividades incluían recursos visuales o componentes lúdicos, lo que sugiere que, a pesar de las limitaciones metodológicas, existía un potencial motivacional que podía ser fortalecido, este hallazgo resulta relevante ya que evidencia que la problemática no

radica en una falta de interés inherente en los estudiantes, sino en la necesidad de adecuar las estrategias pedagógicas a sus características y formas de aprendizaje.

Como fase de experimentación, el juego evidenció un impacto positivo en la unidad de análisis, reflejado en un incremento progresivo de la motivación, la participación y la interacción entre los estudiantes, se observó una mayor disposición hacia las actividades, manifestada en el entusiasmo, la concentración sostenida y la participación voluntaria en las dinámicas propuestas. Por otro lado, se fortalecieron procesos de trabajo colaborativo, donde los estudiantes comenzaron a apoyarse entre sí, reduciendo la dependencia exclusiva del docente y favoreciendo la construcción conjunta del conocimiento.

Estos resultados permiten establecer una relación directa con los planteamientos teóricos de Vygotsky, quien sostiene que el aprendizaje se potencia a través de la interacción social y la mediación pedagógica dentro de la zona de desarrollo próximo, así como con la perspectiva de David Ausubel, al evidenciar que el uso de estrategias significativas y contextualizadas facilita una mayor apropiación de los contenidos. Estos hallazgos guardan coherencia con lo planteado por Paulo Freire, en cuanto a la necesidad de promover una educación activa y participativa que reconozca al estudiante como sujeto protagonista de su aprendizaje, donde en este caso, la aplicación del juego sea usada como una herramienta de mediación pedagógica, lo cual resultó pertinente y efectivo para demostrar que las teorías abordadas en el marco conceptual se materializan en la práctica al generar transformaciones reales en la dinámica del aula y en la forma en que los estudiantes se vinculan con el aprendizaje.

Desde el punto de vista ontológico, donde los estudiantes se reconocen a sí mismos dentro del proceso de aprendizaje, se evidenciaron cambios significativos a partir de la implementación de las estrategias pedagógicas basadas en el juego. En la fase inicial, los

estudiantes tendían a asumir un rol pasivo, esperando instrucciones constantes, evitando participar de manera voluntaria y mostrando inseguridad al momento de desarrollar actividades de forma independiente. Sin embargo, durante y después de la intervención, se observaron transformaciones claras en su comportamiento dentro del aula: por ejemplo, en actividades grupales algunos estudiantes comenzaron a levantar la mano para participar sin que se les solicitara, otros se ofrecían para pasar al tablero o explicar sus respuestas frente al grupo, y en varias ocasiones se escucharon expresiones espontáneas como “yo paso profe”, “profe, ya entendí” o “yo le explico a mi compañero profe”.

Asimismo, en ejercicios colaborativos, se evidenció cómo estudiantes que inicialmente esperaban ayuda directa del docente empezaron a resolver dudas entre pares, organizando el trabajo y tomando decisiones sobre la actividad. Se observaron progresos cuando se utilizó material visual, donde algunos estudiantes iniciaban por sí mismos sin necesidad de acompañamiento constante, mostrando confianza y autonomía. Estos comportamientos permiten identificar una transformación en la manera en que los estudiantes se perciben, pasando de una actitud dependiente a una más activa y segura, donde se reconocen como capaces de participar, opinar y construir su propio aprendizaje dentro del aula.

En comparación con los referentes teóricos y la práctica en campo muestran en primera instancia la importancia del aprendizaje colaborativo, la interacción social y las metodologías activas en el fortalecimiento de la motivación y la participación académica. En coherencia con lo planteado por León del Barco et al. (2017), se evidenció que el trabajo en grupo favorece la implicación de los estudiantes y el sentido de responsabilidad compartida, lo cual se observó en el aula cuando los niños se apoyaban entre sí para resolver actividades y mantener el ritmo de trabajo. De igual manera, los resultados coinciden con los aportes de Ghait (2010) y Chen et al.

(2025), quienes señalan que la interacción entre pares potencia la comprensión, la participación y el desarrollo de habilidades cognitivas, aspecto que se reflejó en situaciones donde los estudiantes explicaban procedimientos a sus compañeros o construían respuestas de manera conjunta.

Por otro lado, lo expuesto por Awedh et al. (2015), en cuanto al aumento de la motivación cuando se incorporan estrategias innovadoras, evidenciado en el entusiasmo y la disposición de los estudiantes frente a actividades lúdicas. En esta investigación se identificó que los avances en autonomía y participación se desarrollan de manera más gradual, lo cual puede explicarse por la edad de los estudiantes, el contexto rural y las dinámicas familiares que inciden en la construcción de hábitos escolares. Por lo tanto, se evidencia que el juego no solo es una estrategia didáctica pertinente, sino un medio efectivo para transformar la relación del estudiante con el aprendizaje.

Realizando una reflexión pertinente, es importante mencionar que a pesar de los buenos resultados obtenidos existen algunas limitaciones que pudieron influir en el desarrollo y alcance de la investigación. En primer lugar, el tamaño de la muestra, conformado por un grupo reducido de 10 estudiantes, limita la posibilidad de generalizar los hallazgos a otros contextos educativos, aunque resulta pertinente dentro del enfoque cualitativo adoptado. Asimismo, el tiempo de implementación de la intervención fue relativamente corto, lo que no permitió observar con mayor profundidad la consolidación de los cambios en la motivación, la participación y la autonomía de los estudiantes a largo plazo. De igual manera, factores externos como las dinámicas familiares, el contexto socioeconómico y las rutinas propias del entorno rural pudieron incidir en la disposición y continuidad de los procesos de aprendizaje, generando variaciones en

la participación de algunos estudiantes. Es por ello que se debe considerar la interpretación de estos resultados desde una perspectiva contextualizada y no como conclusiones definitivas.

El contexto educativo para este estudio enfocado básicamente de la educación primaria nos permite evidenciar que la incorporación de estrategias pedagógicas basadas en el juego contribuye de manera significativa al fortalecimiento de la motivación, la participación y la interacción en el aula, es en este hallazgo donde se debe pasar del uso de metodologías tradicionales hacia enfoques más dinámicos, lúdicos y centrados en el estudiante, que reconozcan sus intereses, ritmos de aprendizaje y características del contexto; orientados a la planeación pedagógica institucional, promoviendo la inclusión de actividades lúdicas como parte estructural del currículo y no como elementos aislados, lo que permitiría generar ambientes de aprendizaje más significativos y participativos.

De igual manera, en el ámbito comunitario, se reconoce la importancia de involucrar a las familias en el proceso educativo, promoviendo el valor del juego como herramienta de aprendizaje también en el hogar y, contribuyendo a la transformación y fortalecimiento de las prácticas educativas para lograr procesos formativos más integrales, inclusivos y acordes con las necesidades de los estudiantes.

A partir de estos resultados, surgen nuevas preguntas de investigación orientadas a profundizar en el fenómeno, tales como: ¿cómo se mantienen estos cambios a largo plazo en los estudiantes?, ¿qué impacto tendría la implementación del juego en otros grados o contextos educativos?, y ¿de qué manera la articulación entre familia y escuela puede potenciar los efectos de las estrategias lúdicas en el aprendizaje? En este sentido, futuras investigaciones podrían enfocarse en estudios longitudinales que permitan analizar la permanencia de los efectos observados, así como en la inclusión de muestras más amplias y diversas que favorezcan una

mayor generalización de los resultados. Asimismo, se sugiere explorar la integración del juego con herramientas tecnológicas o enfoques interdisciplinarios, con el fin de ampliar las posibilidades de innovación pedagógica y responder a las demandas actuales del contexto educativo.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación permitió evidenciar que la implementación sistemática de estrategias pedagógicas basadas en el juego incidió positivamente en el fortalecimiento de la motivación y la participación académica de los estudiantes del grado 1° B. Si observamos el objetivo general, se pudo comprobar que el uso del juego como mediación didáctica favorece el interés, la atención y la disposición hacia el aprendizaje, así como una mayor interacción dentro del aula. Estos resultados muestran una transición desde prácticas tradicionales con baja implicación estudiantil hacia dinámicas más activas, donde los estudiantes asumen un rol más participativo en su proceso formativo.

Se evidenció transformaciones en la manera en que los estudiantes se reconocen dentro del proceso de aprendizaje, donde predominaban actitudes de dependencia, inseguridad y pasividad frente a las actividades escolares; sin embargo, tras la intervención pedagógica, se observaron cambios hacia una mayor autonomía, confianza y participación voluntaria, logrando que los estudiantes asumieran su rol como sujetos activos, capaces de interactuar, opinar y construir conocimiento de manera conjunta, lo que refleja una resignificación de su rol en el aula y un fortalecimiento de su identidad como aprendices.

El juego demostró ser una estrategia pedagógica efectiva para dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Favoreció el desarrollo de habilidades sociales como el trabajo colaborativo, la comunicación y la cooperación. No obstante, se identificó que procesos como la autonomía y la autorregulación requieren continuidad en la aplicación de estas estrategias, lo que indica que sus efectos se consolidan de manera progresiva.

Los hallazgos de la investigación aportan al campo educativo al reafirmar la importancia de implementar metodologías activas y contextualizadas en la educación primaria. Se evidencia

que el juego no solo facilita el aprendizaje de contenidos, sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes. Además, se abren posibilidades para futuras investigaciones orientadas a analizar la permanencia de estos efectos en el tiempo, su aplicación en otros contextos educativos y su articulación con recursos tecnológicos, lo que permitiría ampliar las perspectivas de innovación pedagógica.

En cuanto a las recomendaciones, se sugiere fortalecer la incorporación del juego como estrategia pedagógica dentro de la planeación docente, integrándolo de manera intencionada y continua en las actividades de aula. Es importante que estas estrategias respondan al contexto, a las características del grupo y a los ritmos de aprendizaje, con el fin de promover ambientes educativos más dinámicos, participativos e inclusivos.

En este caso y de acuerdo a mi contexto trabajé con un número limitado de estudiantes y en un tiempo corto, por ello considero que es importante ampliar el tiempo de intervención y el número de participantes, lo que permitiría analizar con mayor profundidad la consolidación de los cambios observados. Asimismo, sería pertinente explorar nuevas variables como la integración de herramientas tecnológicas, el acompañamiento familiar y la aplicación del juego en diferentes áreas del conocimiento, con el propósito de enriquecer la comprensión del fenómeno y fortalecer las prácticas pedagógicas.

Referencias Bibliográficas

- Abu, R. B., & Flowers, J. (1997). The effects of cooperative learning methods on achievement, retention, and attitudes. *Journal of Career and Technical Education*. Volume: 13 Issue: 2
<https://journalcte.org/articles/10.21061/jcte.v13i2.671>
- Ausubel, D. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart & Winston.
<https://www.scribd.com/document/586428671/Ausubel-Educational-Psychology-A-Cognitive-View>
- Awedh, M., Mueen, A., Zafar, B., & Manzoor, U. (2015). Using Socratic and smartphones for the support of collaborative learning. *International Journal on Integrating Technology in Education (IJITE)* Vol.3, No.4. Págs. 17 – 24. <https://arxiv.org/abs/1501.01276>
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2012). Tools of the mind: Vygotskian approach to early childhood education. En J. L. Roopnarine & J. Jones (Eds.), *Approaches to early childhood education* (6.^a ed., pp. 241–260). Merrill/Prentice Hall.
https://www.researchgate.net/publication/31663781_Tools_of_the_Mind_Vygotskian_approach_to_early_childhood_education_E_Bodrova_DJ_Leong
- Chen, Y., et al. (2025). Exploring the effect of cooperative learning on senior high school students' critical thinking in EFL writing. *Thinking Skills and Creativity*. Vol 56 Págs. 1 – 17 <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1871187125000148>
- Coll, C., Martín, E., & Onrubia, J. (2001). La evaluación del aprendizaje escolar: dimensiones psicológicas, pedagógicas y sociales. En C. Coll, J. Palacios & A. Marchesi (Comps.), *Desarrollo psicológico y educación*. Vol. 2: *Psicología de la educación escolar* (pp. 549–567). Alianza Editorial.
https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25743w/L1PG107_S1.pdf

Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994. Ley General de Educación.*

Diario Oficial 41.214 del 8 de febrero de 1994

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>

Congreso de la República de Colombia. (2012). *Ley 1581 de 2012. Protección de datos personales.* Diario Oficial 48587 de octubre 18 de 2012.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981>

Deci, E., & Ryan, R. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_DeciRyan_PIWhatWhy.pdf

Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido* (2.^a ed., trad. de J. Mellado). Siglo XXI Editores.

https://docs.enriquedussel.com/txt/Textos_200_Obras/Filosofia_liberacion/Pedagogia_oprimido-Paulo_Freire.pdf

Ghaith, G. (2010). The effect of cooperative learning techniques on college students’ reading comprehension. *System*, 38(1), 96–108.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0346251X0900147X>

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Alianza Editorial.

<https://cursoshistoriavdemexico.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>

Jaya, A., Hartono, R., Wahyuni, S., & Joko Yulianto, H. (2025). The impacts of project-based learning strategy with physical activity based on gender towards students’ learning achievement and self-confidence. *Retos*, 66, 349–360.

<https://doi.org/10.47197/retos.v66.110067>

León del Barco, B., Mendo-Lázaro, S., Felipe-Castaño, E., Polo del Río, M. I., & Fajardo-Bullón, F. (2017). Potencia de equipo y aprendizaje cooperativo en el ámbito universitario. *Revista de Psicodidáctica*, 22(1), 9–15.

<https://ojs.ehu.es/index.php/psicodidactica/article/download/14213/18018>

Ministerio de Salud. (1993). *Resolución 8430 de 1993: Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud*. MinSalud.

<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/resolucion-8430-de-1993.pdf>

Novak, J. D., & Gowin, D. B. (1998). *Aprendiendo a aprender*. Ediciones Martínez Roca.

<https://upeldem.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/03/libro-aprendiendo-a-aprender-joseph-d-novak-y-d-bob-gowin.pdf>

UNESCO. (2015). *Replantear la educación: ¿Hacia un bien común mundial?* Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232697>

UNESCO. (2017). *Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

<https://www.unesco.org/es/articulos/guia-para-asegurar-la-inclusion-y-la-equidad-en-la-educacion>

UNICEF. (2019). *Manual de escuelas amigas de la infancia*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

<https://www.unicef.org/venezuela/media/726/file/Escuelas%20amigas%20de%20la%20Infancia.pdf>

Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

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

Williams, E., Zwolak, J., Dou, R., & Brewe, E. (2017). Linking engagement and performance: The social network analysis perspective. *Physical Review Physics Education Research*.

<https://arxiv.org/abs/1706.04121>

Woolfolk, A. (2010). *Psicología educativa*. Pearson. <https://crecerpsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/03/libro-psicologia-educativa.pdf>

Wulandari, R., Abduh, A., & Halim, A. (2025). The use of cooperative learning to enhance students' engagement in English classroom. *International Journal of Language, Education and Literature*. Vol 2 N 4. Págs. 540-554.

<https://journal.unm.ac.id/index.php/IJLEL/article/view/8688>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

MUESTRAS DE INVESTIGACIÓN (EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS Y
AUDIOVISUALES)