

**La lúdica como estrategia para fortalecer la convivencia escolar y los aprendizajes en los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Técnica Ecológica Emma**

**Cecilia Arnold.**

Yanily Andrea Chamorro Sánchez

Asesor

Claudia Patricia Duran

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

## Resumen

Este documento es producto de un ejercicio de investigación formativa, en calidad de opción de grado, que permitió hacer reflexiones sobre la práctica y la investigación educativa. Al respecto, este estudio se desarrolló en la Institución Educativa Técnica Ecológica Emma Cecilia Arnold, con los estudiantes del grado primero B, con el objetivo general de mejorar la convivencia escolar, mediante la lúdica, como una estrategia para fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes, y un método de análisis sobre la acción en el marco de la implementación de una secuencia didáctica denominada, un juego para la vida: aprendamos a convivir juntos, compuesta por tres actividades, abordadas en tres momentos diferentes. Este ejercicio investigativo permitió concluir que, por medio de las diferencias estrategias lúdicas, dirigidas a fortalecer los procesos de convivencia escolar; los niños y niñas logran trabajar en equipos y establecer relaciones de amistad, reduciendo en cierta forma las situaciones de violencia presentadas en el contexto educativo, ayudándoles a reflexionar sobre las distintas situaciones que se pueden presentar dentro y fuera del aula, para de esta forma generar actitudes positivas frente a posibles conflictos, promoviendo el respeto y valor por el otro, para poder convivir sana y pacíficamente en los diferentes entornos.

***Palabras clave:*** Lúdica, convivencia escolar, aprendizaje.

### **Abstract**

This document is the product of a formative research exercise, as a degree option, which allowed reflections on educational practice and research. In this regard, this study was developed at the Emma Cecilia Arnold Ecological Technical Educational Institution, with first grade B students, with the general objective of improving school coexistence, through play, as a strategy to strengthen the learning processes of the students and a method of análisis on action within the framework of the implementation of a didactic sequence called, a game for life: let's learn to live together, composed of three activities, addressed at three different moments. This investigative exercise allowed us to conclude that, through the different recreational strategies, aimed at strengthening the processes of school coexistence; Boys and girls manage to work in teams and establish friendship relationships, reducing in a certain way the situations of violence presented in the educational context, helping them to reflect on the different situations that can arise inside and outside the classroom, in order to do so, generate positive attitudes towards possible conflicts, promoting respect and value for others, to be able to live together healthily and peacefully in different environments.

***Keywords:*** Play, school coexistence, learning.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación .....	10
Objetivos .....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	17
Planeación Didáctica.....	20
Enfoque Didáctico .....	24
Implementación.....	27
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	32
Conclusiones .....	35
Referencias Bibliográficas .....	37
Apéndices.....	39

## Lista de Apéndices

<b>Apéndice A</b> Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica .....	39
---	----

## Introducción

Los estudiantes de la institución Educativa Técnica Ecológica Emma Cecilia Arnold del grado 1B en edades de 6 a 7 años del municipio del Carmen de Bolívar, presentan problemas en el comportamiento, generando una mala convivencia escolar y afectando el proceso de aprendizaje que se desarrolla dentro del aula, tal problema se presenta por la imitación de ciertas conductas que perciben los niños y niñas en su entorno, estas conductas se presentan con más frecuencia después del descanso.

Con esta propuesta pedagógica se busca abordar las diferentes actitudes negativas dentro del aula y generar un ambiente cálido y agradable en el cual se puedan brindar aprendizajes significativos, es por esto que desde la proyección pedagógica, se establece una pregunta problema: ¿Cómo mejorar la convivencia escolar, mediante la lúdica, para fortalecer los procesos de aprendizaje, de los niños y niñas del grado primero B, de la Institución Educativa Técnica Ecológica Emma Cecilia Arnold? Desde allí se aborda entonces el objetivo fundamental de la propuesta el cual es mejorar la convivencia escolar a partir del diseño de una secuencia didáctica que ayude y fortalezca los procesos de aprendizaje en los niños y niñas, desde la lúdica.

Es importante abordar esta problemática ya que la mala convivencia en el aula genera, problemas de distracción, inseguridad del niño, bajo rendimiento escolar y efectos negativos en el desarrollo integral, en las áreas de desarrollo, social, afectiva, emocional. Está determina un factor determinante en los procesos de aprendizajes, la convivencia escolar según dice Olgún citado por noticias sobre educación (2015): establece que la buena convivencia escolar crea expectativas, desarrolla el auto concepto personal y académico, crea redes de amistad, se aprende a vivir en comunidad, a organizarse, a respetarse a sí mismo y a otros y es por ende el espacio donde se favorecen las habilidades para desarrollarse como persona integral.

Por otro lado Sixta Díaz y Miriam Gómez citando al autor Wallon (1962) afirma que el juego es un escenario de interacción y cumplimiento de relativamente con venidas, donde el respeto y la tolerancia hacen posible la convivencia y placer de jugar y recrearse. Es decir que el juego es fundamental para mejorar la mala convivencia en los escenarios educativos y así fortalecer los valores. El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, una forma de comunicar compartir y conceptualizar conocimientos y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo (posada, 2014, p. 27).

Desde esta perspectiva a nivel metodológico este estudio se soportó en una secuencia didáctica denominada un juego para la vida: aprendamos a convivir juntos, que en su cadena de actividades buscó dar respuesta al esquema de objetivos específicos y con ello garantizar el cumplimiento del objetivo general. Al respecto, la primera actividad consistió en fortalecer los procesos comunicativos y sociales de los estudiantes mediante el reconocimiento del valor de la empatía, la segunda actividad en reconocer la importancia del trabajo en equipo, las reglas y normas, y habilidades comunicativas mediante el valor del respeto y la tercera actividad en la importancia del buen trato y la comprensión por el otro, por medio de los diferentes valores, normas y reglas básicas de convivencia escolar.

Una vez aplicada la secuencia didáctica diseñada, se concluyó que la lúdica es una estrategia adecuada para el fomento de habilidades comunicativas y sociales que permiten mejorar las actuaciones negativas de convivencia, sin embargo para un mejor resultado se hace necesario desarrollar más seguidamente estas estrategias, teniendo en cuenta la práctica y el quehacer docente dentro del aula. Es por ello que, se invita a profundizar en cada uno de los aspectos que dan sentido al estudio transitando por el diagnóstico, el horizonte, los referentes técnicos y teóricos, el detalle del método, los principales resultados y las conclusiones.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

La propuesta de investigación se realizó en la Institución Educativa Técnica Ecológica Emma Cecilia Arnold, esta se encuentra ubicada en el municipio del Carmen de Bolívar, departamento de Bolívar, ubicada en la zona urbana del municipio, con el grado 1B el cual tiene 22 estudiantes, con edades de 6 y 7 años, pertenecientes a los estratos 1 y 2, la mayoría de estas familias dependen del trabajo informal, otros por el contrario tienen trabajos estables, y por lo regular ganan el salario mínimo, los niños y niñas viven con sus padres, abuelos o tíos, familias que en su mayoría están ausentes uno de los progenitores.

A partir de la observación directa realizada dentro del contexto educativo se evidencia un mal comportamiento en los niños y niñas que dificulta el desarrollo de las clases, los niños en su mayoría no obedecen normas ni reglas básicas de comportamiento, algunos son desafiantes y no se les ve interés por aprender, la convivencia dentro de aula genera que los pocos que quieren aprender se desmotiven, ya que son hostigados por los demás niños con su mal comportamiento; a su vez esto también afecta el área social, afectiva y personal de los niños y niñas.

En algunas ocasiones los niños no quieren participar por el miedo que les genera que los demás se burles, y son inseguros al realizar alguna participación o actividad, otros juegan, tiran sus útiles escolares se salen del salón y no hacen nada durante la jornada y cuando se les dice lo que deben hacer se ríen, e ignoran la corrección o lo dicho por el maestro y continúan brincando, corriendo, pegando y hostigando a otros.

Se observó también que en algunas ocasiones el maestro es permisivo ya que no establece reglas y normas dentro del aula, de igual manera se logra evidenciar que el comportamiento negativo tienen gran incidencia después del recreo, en ocasiones en las últimas horas de clases es incontrolable el comportamiento.

En las actividades que se realizan dentro del aula de clases, el maestro, enseña en su mayoría por medio de un proyector de video, y no se ve organización, de horarios de clases y temas a realizar con los niños, el aprendizaje es algo tradicional en dónde el niño observa y memoriza, no permitiendo generar en cierta medida descubrimientos por sí mismo o curiosidad respecto a un tema determinado.

Mediante la implementación de una dinámica y un juego con los niños y niñas se puede observar y analizar, la importancia de estos espacios para generar no solo interés y motivación por las clases, si no oportunidades en dónde ellos pueden expresar lo que sienten, piensan y quieren, y regular en cierta medida el comportamiento. Por todo esto mediante los registros de observación se evidencia, y se hace necesario establecer herramientas y estrategias lúdico-pedagógicas, que permitan el desarrollo de una sana convivencia escolar, promoviendo ambientes seguros en dónde los niños y niñas, puedan fortalecer su personalidad, emociones, conocimientos, relaciones afectivas, y la autoestima.

### **Pregunta de Investigación**

En la Institución Educativa Técnica Ecológica Emma Cecilia Arnold, los niños y niñas del grado primero b, presentan problemas en el comportamiento dentro del aula, no respetan normas ni reglas, son desafiantes y no se ve el interés por realizar las actividades académicas dentro del aula, algunos expresan que quieren jugar y que se aburren, por lo que deciden mejor no hacer nada, y entretenerse jugando dentro del salón, sin importar lo que diga el maestro, golpeándose unos a otros o diciendo palabras groseras. Se logra captar la atención de los niños, cuando se les cuenta un cuento, se realiza una dinámica o juego, cuando se realizan las actividades personalizadas con ellos.

Es por eso que a partir de esta situación, se hace necesario implementar actividades lúdicas que mejoren la convivencia escolar, para promover buenas relaciones sociales dentro del grupo, y así promover ambientes agradables para un buen proceso académico. Es entonces, desde esta perspectiva surge la pregunta:

¿Cómo mejorar la convivencia escolar, mediante la lúdica, para fortalecer los procesos de aprendizaje, de los niños y niñas del grado primero B, de la Institución Educativa Técnica Ecológica Emma Cecilia Arnold?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Mejorar la convivencia escolar, mediante la lúdica, para fortalecer los procesos de aprendizaje, de los niños y niñas del grado primero B, de la Institución Educativa Técnica Ecológica Emma Cecilia Arnold.

### **Objetivo Específico**

Diseñar una secuencia didáctica, que permita mejorar la convivencia escolar por medio de la lúdica para fortalecer los procesos de aprendizaje en los niños y niñas del grado primero B de la institución Educativa Técnica Ecológica Emma Cecilia Arnold.

Implementar estrategias lúdicas pedagógicas, que permitan mejorar la convivencia escolar y fortalecer los aprendizajes de los niños y niñas.

Evaluar la eficacia de la lúdica como estrategia pedagógica, para mejorar la convivencia escolar y fortalecer los procesos de aprendizaje de los niños y niñas.

## **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

La convivencia escolar es uno de los problemas más comunes en las diferentes instituciones educativas y uno de los desafíos que enfrentan los docentes; los diferentes conflictos que surgen entre los estudiantes pueden ser un problema difícil de abordar, ya que en ocasiones el docente carece de ideas o estrategias que puedan ayudar a optimizar estas conductas inapropiadas dentro del aula, afectando en cierta medida los procesos de aprendizaje, debido a las interrupciones, agresiones y abusos verbales y físicos.

Desde el proyecto de investigación pedagógica se busca mejorar la convivencia, poniendo en prácticas ciertos métodos y estrategias lúdicas pedagógicas que permitan mejorar el comportamiento irregular de los estudiantes y así crear ambientes sanos en dónde todos se sientan bien, seguros, dónde se fomente el respeto mutuo, la convivencia sana, y el reconocimiento de las emociones y sentimientos, para que se pueda generar un ambiente de aprendizaje significativo en los estudiantes.

Desde esta perspectiva cabe resaltar la consulta de diferentes autores para un conocimiento más amplio acerca de cómo a partir de la lúdica, se puede mejorar las malas conductas y fomentar una sana convivencia, para la adquisición de nuevos y significativos aprendizajes. Es importante tener en cuenta los entornos en dónde se desarrollan los niños y niña, la incidencia de ciertos comportamientos a imitar de su entorno, y cómo influye el quehacer y las actitudes del docente en la práctica pedagógica, en sus comportamientos.

Espinosa Gracia (2021), en su investigación para su título de Master en investigación en convivencia escolar, con su trabajo titulado “como el arte mejora la convivencia escolar y autoestima en educación primaria”; nos muestra los múltiples factores que influyen en la convivencia escolar en el aula, entre esos se distingue el género, la situación socioeconómica, la

diversidad cultural, las actitudes del docente, actitudes participativas, a esto se suma la importancia de la autoestima en el niño y el autoconcepto de sí mismos.

En conclusión el autor establece que las distintas actividades mediadas por el arte ayudan a mejorar la convivencia escolar, favoreciendo la autoestima, la capacidad para comunicarse y expresarse, y es mediante esto que a través del arte se puede llegar a trabajar las habilidades emocionales y sociales, permitiendo de esta manera que los alumnos puedan mejorar las relaciones en el aula estableciendo relaciones y vínculos con las personas, comprendiendo y valorando las ideas emociones de sí mismo y del otro, permitiendo una autorregulación de sí mismo y la actitud positiva frente a posibles conflictos.

Para poder mejorar los comportamientos inadecuados y agresivos dentro del aula y poder establecer una convivencia sana dentro del aula de clases, lo primordial es fortalecer valores como la autoestima, el reconocimiento de sí mismo, en cuanto al manejo y reconocimiento de las propias emociones y la de los demás, ayudará al niño a mejorar conductas negativas, Propone la idea que desde el arte se puede mejorar esas conductas agresividad en las aulas de clase, desde las diferentes formas de expresiones artísticas y lúdicas. Los niños a través del arte expresan ideas, pensamientos, conductas, sentimientos y emociones que exteriorizan al crear, pintar y dibujar.

La lúdica promueve la reflexión e interacción en los entornos, según el texto citado por Taborda, L. M. A., Segura, Y. C. R., Montoya, J. W. P., & Valencia Ospina, L. A. (2021). Donde habla de la lúdica y su intervención, establece que según Posso, Et al. (2015) la lúdica: es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, de sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual y mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. (p. 166) es decir que está

nos permite regular de cierta nuestras emociones, para poder establecer buenas relaciones con los demás que nos rodean y así poder convivir sanamente con las demás personas respetando las opiniones pensamientos e ideas que los demás tengas, de allí la importancia de poder establecer buenas relaciones, y fuentes de comunicación. Por otra parte establecen que la lúdica posibilita la expresión de los sentimientos tanto positivos como negativos del individuo.

Mediante el juego de roles se ven reflejados sentimientos y emociones de manera asertiva, las familias son parte fundamental de que se desarrollen están conductas negativas de igual manera el docente con la actitud repercute de una forma y otra ya sea se forma positiva y negativa, por eso es necesario desde el quehacer docente establecer normas y estrategias que ayuden al niño a interiorizar con sus propias emociones para de esta manera enseñarles la regulación de las mismas, para que puedan relacionarse con los demás de una forma agradable y amena, una de las principales causas por la que los niños presentan comportamiento inadecuados de rebeldía y agresividad se debe al manejo y control de sus emociones.

Un estudio realizado por universidad católica Silva Henríquez (2009) en su investigación de la comprensión del cerebro, hablan acerca de los aprendizajes y los comportamientos irregulares de los niños y niñas dentro de los entornos escolares y como estos ayudan de una manera u otra regular ciertos comportamientos negativos los niños responden más y están motivados por los implementos de juegos tradicionales, como los títeres. “Los profesores pueden transformar las barreras de aprendizaje comunes –conducta de oposición, estados de ánimos negativos, actitudes defensivas– al crear un ambiente de aprendizaje positivo mediante tales juegos” (pg. 112). Es decir que el juego es un factor fundamental el establecimiento de metodologías lúdicas ayudan, no solo a motivar al alumnado a qué aprenda o se interese por estudiar, y no que permite el manejo de aula, la regulación de los comportamientos de los niños y

niñas el desarrollo socioemocional y establecimiento de ciertas normas para poder efectuar una sana convivencia.

De esta manera es importante en esta propuesta pedagogía poder aplicar estas estrategias lúdicas desde el juego para mejorar la convivencia escolar y los aprendizajes en los niños y niñas, como una forma diferente e innovadora de llegar a las aulas de clases a formar a los niños, además estas estrategias, son emocionantes para ellos y permitiéndoles oportunidad de descubrir y aprender cosas diferentes a explorar e imaginar el mundo, poniendo en práctica sus propias vivencias en sus contextos a través del juego de roles.

Es por esto que el proyecto está basado en la investigación acción el cual permite la reflexión propia sobre la práctica pedagógica y el proceso que se está llevando a cabo desde el contexto estudiado. Los autores antes mencionados me permiten establecer y determinar pregunta de investigación ya que se trata de una investigación sobre la práctica Pedagógica, y las distintas estrategias proporcionan una fundamentación teórica para desarrollar el proyecto y así de esta manera mejorar el contexto educativo, y fortalecer la convivencia y el manejo adecuado de las emociones para un buen desarrollo del proceso de aprendizaje.

Así, mismo, según Pérez, (2003) El carácter político asume el compromiso explícito de cambio en la propia práctica, permitiendo de esta manera el reconocimiento de los sujetos implicados en la investigación, ayuda de esta manera a la interpretación de la realidad del contexto a estudiar, para sí poder establecer soluciones que ayuden a mejorar el contexto, en la investigación se abordan todos los sujetos implicados desde los diferentes contextos, la escuela la familia y el entorno social. La perspectiva crítica que aborda la propuesta pedagógica son diarios de campos y entrevistas abiertas a los niños, además de las observaciones que se realizan en el

aula. Todo esto permite un conocimiento amplio de la problemática, y me ayuda a buscar posibles soluciones para transformar esos espacios.

La propuesta pedagógica contribuye a la transformación de los diversos contextos, en la medida que las herramientas o estrategias desarrolladas dentro de los contextos ayuden a mejorar la problemática y en conjunto con el docente pueda tener nuevas perspectivas en cuando a la realización de ciertos métodos y estrategias aplicadas con los niños, desde las actividades lúdicas se pretende ayudar al niño a manejar y regular sus emociones, para que puedan mejorar los comportamientos dentro del aula y así por consiguiente se pueda mejorar la convivencia escolar y de esta manera ejecutar un buen proceso de aprendizaje en las distintas áreas académicas. Es importante la recolección de información para llevar un seguimiento adecuado de lo que ocurre en el contexto y así poder abordar lo mejor posible la problemática desde las distintas actividades lúdicas, para transformar en la medida que se pueda el contexto educativo.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

Tobón, S( 2010) desde los diferentes modelos educativos que se desarrollan en los entornos educativos a nivel internacional basados en la educación por competencias, propone desde esta perspectiva una pedagogía basada en competencias desde un pensamiento complejo y eficaz en dónde se desarrollan habilidades para la vida, para formar el ser integral de la persona; establece tres ejes de competencias para los procesos de formación de los estudiantes, el laboral-empresarial, la integración sociocultural y la autorrealización, que permiten al estudiante no solo gestionar su conocimiento si no aprender a convivir con los demás, orientando a la formación humana integral, que pretende establecer un aprendizaje significativo, autónomo y social.

Lo importante de este enfoque es que se fundamenta en el hecho de una formación humana integral, que integra el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir, más allá de los contenidos académicos tradicionales. Es decir que está integra un aprendizaje teórico, pero a su vez un aprendizaje practico, significativo, que permite generar competencias ciudadanas, y conceptualizar procesos integrales de actuación ante actividades y problemas de la vida personal, de la comunidad y la sociedad, el aspecto laboral-profesional, la ciencia, el arte y la recreación, brindando aportes fundamentales en la construcción y transformación de la realidad, teniendo presente los entornos y las necesidades personales de crecimiento personal (Tobón, 2010).

Los diferentes parámetros que establecen los aprendizajes basados por competencias, mejoran las diferentes falencias que se presentan en la educación, desde el marco educativo de formación y quehacer docente, desde la aplicación de las diferentes competencias en el aula, el docente es quien realiza los procesos de educación, por lo tanto en cierta medida es el quien

permite que se logre una educación de calidad y eficacia por medio de su mediación basada en aprendizajes por competencias.

Partiendo de esto se pudo establecer que la propuesta de investigación, cumple con los parámetros basados en competencias, ya que el principal problema radica en que los niños y niñas presentan dificultades de comportamiento, y les cuesta relacionarse con los demás de una manera sana, por lo tanto esto genera una mala convivencia dentro del entorno escolar, afectando de esta manera el proceso académico desarrollado por el docente.

Desde esta perspectiva el aprendizaje basado en competencias permite establecer una concepción personal y social del niño con su entorno, integrando de esta manera el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir, con los problemas reales que estos presentan dentro del aula, brinda en cierta manera bases para el desarrollo de actividades lúdico-pedagógicas que ayuden a reducir, los malos tratos y comportamiento dentro del aula, ayudando a la búsqueda de la auto regulación, control de las emociones, fomento de la autonomía y autoestima en los niños y niñas.

Los aportes de referencia que sustentan el proyecto de investigación pedagógico, para el desarrollo de planeación didáctica, se fundamenta en los estándares básicos de competencias, en el cuál se constituyen los parámetros que los niños y niñas deben saber y saber hacer para obtener una educación de calidad, tomaremos como base fundamental para el desarrollo, la Guía de competencias ciudadanas, por qué en ella se muestra que es lo que el niño y niña debe saber ser y saber hacer de acuerdo a su desarrollo, para de esta manera generar competencias para relacionarse con otras personas y participar activamente en la construcción social, desarrollando habilidades según el contexto en que este se encuentre, las competencias ciudadanas integradas al saber, medidos por competencias permite que los niños y niñas puedan identificar, expresar y

manejar su propias emociones y la de otros, desde la lúdica se desarrollan ciertas habilidades que permiten al niño desarrollar sus emociones de forma eficaz ayudándoles a respetar y conocer las diferencias entre los demás, aprendiendo de esta forma a convivir.

Las diferentes competencias ciudadanas se pueden aplicar en cualquier área académica, realizar actividades grupales en dónde se fomente la interacción social y el establecimiento de reglas y normas es fundamental para que la convivencia con los demás se pueda desarrollar de forma eficaz, siempre y cuando se apliquen de una manera adecuada mediante actividades lúdicas y pedagógicas que comenten la interacción con el otro. Las competencias en el desarrollo del proyecto pedagógico permiten adquirir un aprendizaje eficaz para el diseño e implementación de diferentes estrategias pedagógicas, que integren el ser, el saber hacer, el saber convivir y el saber conocer.

Con base en todo esto, las competencias establecen que la educación y formación de las personas se debe realizar de manera integral, ayudándoles a fortalecer sus habilidades sociales para integrarse a una sociedad, en dónde comúnmente nos vivimos reaccionando, para de esta manera poder afrontar las transformaciones continuas que se desarrollan desde los distintos contextos y así aprender a convivir con los demás.

### **Planeación Didáctica**

Según el planteamiento que realiza Tobón ( 2018) acerca de la planeación didáctica, se dice que está, es un proceso fundamental en la docencia que es connatural a la profesión docente, esta desde sus inicios, es la base para que los profesores podamos tener impacto en el logro de los aprendizajes esperados y, por consiguiente, en el desarrollo de las competencias , desde esta perspectiva, para tratar el problema presente en el contexto educativo se hace necesario diseñar una secuencia didáctica la cual según el mismo autor Tobón (2005), se conforma mediante diversos componentes, considerando el planteamiento del problema, pregunta de investigación y objetivos generados dentro del contexto en dónde se desarrolla el proyecto pedagógico de investigación.

Desde este planteamiento se diseña la secuencia didáctica llamada: Un juego para la vida: Aprendamos a convivir juntos, en ella se establecen tres actividades, las cuales tienen el objetivo de mejorar la convivencia escolar, mediante la lúdica, para de esta manera fortalecer los procesos de aprendizaje los estudiantes. Las dos primeras actividades se desarrollan en 1 sesión de 2 horas, la tercera actividad se desarrollan en 2 sesiones cada una de 90 minutos, y cada una de estas actividades se desarrollan en tres momentos: inicio, desarrollo y cierre, desde el día 10 de abril hasta el 21 de Abril del 2024.

La actividad 1, denominada “Jugando nos conocemos mejor”. Con esta actividad se espera que los niños reconozcan la importancia del trabajo en equipo la comunicación y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales para que así puedan establecer una sana convivencia, desde esa perspectiva se desarrollan competencias comunicativas, emocionales y cognitivas, que permiten al niño desarrollarse de una mejor forma en su contexto educativo.

Esta actividad empieza con el momento de inicio donde se proporcionan saberes previos, se realiza una dinámica de presentación, en donde los estudiantes se presentarán con su nombre y expondrán algo que sea de su interés puede ser un lugar una actividad o una comida, los demás deberán estar atentos por qué tendrán que repetir lo que ha dicho el compañero, luego de esto se establecen la dinámica del teléfono roto en donde la docente por medio de una frase se lo expresa a un niño y este la expresa al otro en el oído para saber qué tan asertiva es la comunicación entre ellos, de esta manera se pretende reconocer si el niño es capaz de comunicarse asertivamente e interactuar con los demás de una forma adecuada escuchando y compartiendo lo que les agradaría, ayudando y siendo empáticos con los demás.

En el momento de desarrollo de la actividad (gestión del conocimiento) se pretende que los niños conozcan el valor de la empatía el reconocimiento de otros y de sí mismo para esto se realiza un juego previo para conocer la percepción que tienen sobre este valor y se establecen pequeños juegos grupales.

Se realizan en la serie de preguntas acerca del valor de la empatía esto para conocer sus opiniones e ideas que tienen sobre este valor, luego de la participación de los niños, se les explica el concepto del valor de la empatía se lo muestran diferentes imágenes con situaciones en donde se evidencia la empatía y otras donde no para que el niño logre comprender de una mejor forma este valor. Luego los niños tendrán que representar cada una de las acciones presentes en cada una de las tarjetas los demás compañeros adivinarán qué situación están representando.

Para la parte de cierre los niños con las situaciones ya identificadas en la tarjeta escogerán unas nuevas tarjetas donde se le dé solución a esa representación que hicieron sobre cada situación. Armarán un rompecabezas sobre el valor de la empatía.

Siendo de esta manera el producto que deben lograr los estudiantes, las grabaciones de audios y videos en dónde los niños plantean posibles soluciones para cada conflicto. Con el objetivo de poder evaluar de una manera más específica las concepciones de los estudiantes.

La actividad 2 llamada “jugando y respetando aprendo mejor”, se pretende que los niños reconozcan la importancia que tiene el trabajo en equipo, las habilidades comunicativas el seguir las reglas y norma, y el respeto por todos, para una sana y pacífica convivencia. Se abordan competencias comunicativas emocionales y cognitivas. En el inicio de la actividad ( saberes previos), se desarrolla una discusión con el grupo, sobre el significado del respeto y la importancia de utilizarlo en las diferentes situaciones, se pretende reconocer los saberes previos que tienen los niños acerca de este valor y sobre la importancia que tiene para efectuar una buena convivencia escolar. Luego se explica el concepto del valor del respeto mediante imágenes que ilustren situaciones de la vida cotidiana, dónde se vea expuesto este valor.

Para el segundo momento desarrollo de la actividad (Gestión del conocimiento), se realiza un juego en grupos, dónde cada integrante deberá pasar a su compañero un ping pong con una cuchara que tendrán en la boca, luego deberán armar una torre de vasos, en cada uno de estos se establecen reglas que deberán seguir para poder llegar a la meta. Para el momento de cierre (socialización), los estudiantes representan el valor del respeto por medio de un dibujo, luego describen lo que realizaron y comparten como se sintieron en el desarrollo de la actividad.

Siendo así, el producto que deben lograr los estudiantes, los dibujos realizados por cada estudiante, regresando el valor del respeto, y de igual manera las grabaciones de los audios en la actividad desarrollada.

Finalmente para la actividad 3 denominada “jugando aprendo a convivir”, se pretende que los estudiantes reconozcan la importancia que tiene el buen trato y la comprensión por el otro para establecer buenas relaciones de amistad y así, aprender a convivir mejor con los demás.

Para el momento de inicio (saberes previos), se les explica a los estudiantes la importancia que tienen los diferentes valores y el respeto por las normas para poder convivir de una forma armoniosa y tranquila. Se les da la participación de los niños y niñas para conocer las opiniones que tienen acerca de lo que se les explica. Luego de esto se les pide a los estudiantes que escriban en una hoja de papel el valor más importante para ellos, con este valor de forma un “un árbol de valores” luego se discute como se pueden aplicar estos en la vida diaria. Después se les entrega una hoja en blanco dónde escribirán elogios o palabras amables del compañero que tiene a su lado.

En el momento de desarrollo de la actividad (gestión del conocimiento) los estudiantes forman grupos y se les dará una situación de conflictos, que ellos deberán dramatizar, luego de la dramatización cada grupo discute como se podría dar solución a tal conflicto. Por último en el momento de cierre (socialización), se esconden objetos que representan diferentes valores como (una flor, representa la amistad, un corazón el amor, etc.) En un área específica para que cada grupo lo busque y así de esta manera una vez encontrado el objeto ellos puedan discutir acerca de este valor. Y para finalizar entre todos se construye un afiche creativo con los diferentes valores y normas básicas de convivencia dentro del aula escolar.

Siendo así, el producto que deben lograr los estudiantes, los audios de los diferentes planteamientos y soluciones del conflicto expuesto por cada grupo, la proyección y construcción del árbol de los valores y el afiche realizado por todos en donde se plasmen los valores y normas de convivencia dentro del aula de clases.

### **Enfoque Didáctico**

El enfoque didáctico en el que se fundamenta esta investigación pedagógica, corresponde al desarrollo basado por competencias, desde la planeación didáctica como herramienta para fortalecer los procesos de convivencia escolar, para de esta manera poder mejorar significativamente los procesos de aprendizajes de los estudiantes, efectuando una mirada hacia la construcción de la ciudadanía, desde la lúdica como una estrategia eficaz para efectuar dichos cambios en el contexto educativo. (Ministerio de Educación Nacional, 2023). Es por ello que, mediante la secuencia didáctica “Un juego para la vida: Aprendamos a convivir juntos“, se pretende facilitar el desempeño de competencias ciudadanas, en donde los niños puedan establecer relaciones interpersonales sanas, fortalecer los diferentes valores y dar pautas para la aplicación de estos en la vida cotidiana, buscando el reconocimiento de sí mismos y de los demás mediante el fortalecimiento de la autoestima, la comunicación y el trabajo en equipo.

Desde esta perspectiva es importante resaltar que esta investigación tiene el respaldo para su diseño e implementación en los referentes técnicos, estándares básicos por competencias ciudadana, y el Ministerio de Educación Nacional (2013), que tiene como bases fundacionales orientar y fomentar competencias en los niños y niñas y jóvenes, para que de esta manera puedan desarrollarse de forma integral relacionarse, participando activamente en la construcción social y desarrollando diferentes habilidades, de acuerdo en el contexto que se encuentren generando competencias ciudadanas integradas, para una transformación social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia didáctica “ un juego para la vida: Aprendamos a convivir juntos, tuvo en cuenta diferentes desarrollos teóricos, como el estudio realizado por la Universidad Católica Silva Henríquez (2009) donde nos habla acerca de la importancia del juego como estrategia, para fortalecer los procesos de aprendizaje y

comportamientos irregulares que se presentan dentro de los diferentes contextos educativos, logrando de esta manera regular ciertos comportamientos negativos. Otro de los autores que sustentan la investigación y desarrollo de la secuencia didáctica es Espinosa García (2021), y los autores (Taborda, L.M.A, Segura, Y. C.R, Montoya, J.W.P., y Valencia Ospina, L.A (2021), dónde nos muestra la importancia de la lúdica en la convivencia escolar y como está influye no solo en los comportamientos de los niños sino en el desarrollo de los diferentes aprendizajes, estableciendo que la lúdica propicia el desarrollo de aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas, es decir que por medio de estas estrategias lúdicas se posibilita la expresión de los sentimientos tanto positivos y negativos que ayudan a la construcción y el reconocimiento de sí mismo y de los demás.

En este sentido, el diseño de la secuencia didáctica se centró en las diferentes actividades, basadas en la lúdica como estrategia para mejorar los diferentes comportamientos negativos presentes en el aula, considerando esto mismo como un enfoque de innovación, para mejorar la convivencia escolar y ciudadana de los estudiantes, pretendiendo lograr que estos puedan desarrollarse de manera eficaz en los diferentes contextos sociales, y así mejorar los aprendizajes escolares. Para generar un ambiente sano y propicio en dónde se pueda generar una buena formación educativa.

De esta manera conociendo el diagnóstico del grupo de la ficha 1 de caracterización del contexto, puedo realizar el diseño de la secuencia didáctica, basándome principalmente en la lúdica como estrategia para, fortalecer el contexto educativo y así efectuar un cambio positivo en la problemática presentada en el aula escolar, teniendo en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje, ritmos, y las estrategias y metodologías más adecuada para implementar con los estudiantes, motivando al estudiante a aprender de una forma diferente y divertida, sacándolo de

la misma rutina académica de aprendizaje en donde el estudiante solo escucha, repite y aplica la teoría, no dando posibilidades de aprendizajes significativos y autónomos.

Es por ello que para iniciar la secuencia didáctica, se estableció de manera general abordar el objetivo de estudio de la propuesta de investigación pedagógica, como horizonte de reconocimiento de los intereses de los niños y niñas. De tal manera que a través de la primera actividad “jugando nos conocemos mejor” se buscó que el estudiante reconociera la importancia del trabajo en equipo, la comunicación y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales para establecer una sana convivencia y regular el mal comportamiento que se presenta en el aula, permitiendo de esta manera reconocer los ritmos particulares en el desarrollo de los diferentes aprendizajes que tienen los niños y niñas.

En este sentido, considero que las actividades diseñadas en la secuencia didáctica responden a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, por qué, por medio de la lúdica se pueden establecer patrones de convivencia eficaces que mejoren las relaciones interpersonales entre los estudiantes. Sixta Díaz y Miriam Gómez citando al autor Wallon (1962) afirman que el juego es un escenario de interacción y cumplimiento de relativamente con venidas, donde el respeto y la tolerancia hacen posibles la convivencia. El juego también dicho por el mismo autor genera un aprendizaje innato de aprendizaje, y una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y potencializar el desarrollo social, emocional y cognitivo del individuo. (Posada, 2014, p.27).

Finalmente, es importante resaltar que el diseño de la secuencia didáctica que presenta el estudio, permite al investigador fortalecer y reflexionar en cuanto al ejercicio pedagógico que se realiza dentro del aula, propiciando diferentes aprendizajes para la formación docente y la habilidad investigativa en los diferentes contextos educativos.

## Implementación

Mediante el diagnóstico del contexto y la identificación del problema, por medio de los objetivos establecidos se diseña una secuencia didáctica con tres actividades, teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes.

Actividad 1: jugando nos conocemos mejor. La actividad tenía como objetivo que los niños reconocieran la importancia del trabajo en equipo, la comunicación la interacción y la empatía como valor a forjar buenas relaciones sociales, para una mejor convivencia escolar.

La actividad se empieza con dos dinámicas, en la primera dinámica se les pregunto a los niños sus nombres y algo especial que les gustara, y los demás tenían que estar atentos para decir de igual forma su nombre y lo que más le gustaba, pero anexando, lo que le gustaba también al compañero de al lado. Para esto se organizó una mesa redonda, los niños se sentaron en el piso y desde esa comodidad empezaron a expresar lo que más les gustaba.

En esta dinámica los demás niños ayudaban al participante que se le olvidaba lo que más le gustaba al compañero, en un principio cuando empezó la dinámica todos estuvieron atentos, pero luego los niños empezaron a pararse y a molestar a las niñas mientras están hablando, a correr con los demás niños por todo el salón, dándose golpes y halándole el cabello a las niñas, aunque se trató de seguir la dinámica y corregir la actitud de los niños, la mayoría seguían haciendo desorden dentro del salón. En la segunda dinámica ya eran pocos los niños que estaban corriendo se acercaron y también participaron de la segunda dinámica que era el teléfono roto, se le dijo una frase en el oído a uno de los niños y estos la iban pasando de la misma forma a sus compañeros, en esta dinámica se tuvo más control y los niños participaron hasta que la frase fue expuesta, y ellos mismo se dieron cuenta que el mensaje que transmitieron no fue el que en un inicio se había dicho.

En el segundo momento del desarrollo de la actividad se explicó a través de unas imágenes la importancia del valor de la empatía y el su significado, se dieron varios ejemplos de la vida diaria y de situaciones que pasan dentro del aula, algunos mientras explicaba corrían dentro del salón sin acatar el llamado de atención, gritaban y se golpeaban. Los demás que se quedaron a escuchar la explicación, estaban atentos y participaron expresando lo que debían y lo que no debían hacer ante una situación en dónde se rechazara a alguien, o se maltratara algún compañero, también comentaron que no estaba bien no prestar atención al docente.

Luego se realizaron grupos colocándole a cada quién un nombre de una fruta, estos buscaban a el compañero con su misma fruta y de esta manera se formaron los grupos, algunos aunque se les motivo a participar no quisieron estar en la actividad, el grupo de participantes se redujo y algunos con dificultad pudieron imitar el conflicto que se les presentó y los demás que observaban adivinaban y hacían a portes acerca de lo que se imitaba y daban posibles soluciones. En el último momento de la actividad los niños que estaban distraídos y no querían participar en la actividad, cuando se les mostro los rompecabezas y se hizo la explicación de lo que se realizaría se animaron y ellos mimos formaron su grupo para poder participar en la actividad.

Respecto a la implementación, se identifican algunas falencias, la actividad buscaba generar un espacio en dónde se conocieran y pudieran participar de forma agradable y amigable con los demás, pero los niños en su mayoría no participaron, así que se logró el objetivo parcialmente, quedando vacíos de aprendizajes y habilidades a desarrollar en el estudiante, por otro lado en la intervención se evidenció poco control de aula, y el tiempo estipulado para la actividad se extendió un poco, debido a las situaciones presentadas en la actividad.

En la actividad 2: jugando y respetando aprendo mejor, la actividad comienza preguntándoles si conocían el valor del respeto, a lo que respondieron afirmativamente y dieron

sus opiniones respecto al tema, luego se les explicó con unas imágenes producidas en un proyector de video, la importancia del respeto y su significado, se dieron algunos ejemplos, y a su vez, los estudiantes también participaron, se les explicó sobre la importancia de respetar las normas dentro de nuestra sociedad y se realizó con ellos un ejercicio para identificar si habían entendido lo expresado.

En este ejercicio se le expresó algo diferente a cada uno de los alumnos en su oído, y se les expresó la única regla de no contarle al compañero lo que escuchó. Al principio, una niña rompió la regla al revelar lo que escuchó a otro compañero, pero una vez realizado nuevamente el ejercicio, todos cumplieron la regla y no revelaron lo que les habían dicho previamente.

La segunda parte del desarrollo de la actividad se realizó en el patio del colegio, el juego consistía en pasar con una cuchara en la boca un ping pong a su compañero de grupo, para esto se organizaron en filas, en este juego la única regla para ganar era no tocar la cuchara con la mano. Algunos en ocasiones se les olvidaban y tocaban la cuchara, pero todos en su mayoría siguieron la norma del juego. Una vez terminaron este juego procedieron a armar una torre con vasos, se dieron las indicaciones de cómo debían hacer la torre para que los vasos les alcanzarán, se les explicó que la primera fila debía tener 5, la siguiente 4, la otra 3, luego 2 y el último tenía que terminar con 1 vaso, la mayoría de los estudiantes obedecieron las reglas otros no, y esto ocasionó que algunos no armaran bien la torre de vasos.

Para la parte final de la actividad se les entregó una hoja de papel a los niños con el fin de que pudieran representar el valor del respeto por medio de un dibujo. La mayoría de los niños explicó lo que había hecho, y al final hablaron de la importancia del respeto. La actividad respondió a las necesidades que se presentan en el aula, los niños lograron entender lo importante que es el respeto para poder convivir con el otro, esto se evidencia por lo que hicieron en el

desarrollo de la actividad y por sus dibujos, aunque algunos trataban de comportarse mal, otros les recordaban que debían escuchar y obedecer. Se utilizó bien el espacio para realizar cada momento de la actividad y se cumplió el objetivo que era que ellos pudieran comprender la importancia del respeto hacia los demás y el respeto por las normas.

La actividad 3: jugando aprendo a convivir, se realizó en dos sesiones. En la primera sesión de la actividad se desarrollaron los dos primeros momentos, el de inicio (saberes previos) y el momento del desarrollo (gestión del conocimiento).

Para el primer momento de la actividad se explicó de forma general los valores y la importancia de estos en nuestra sociedad para poder llevarnos bien con todos, por medio de unas imágenes producidas en un proyector de video, se explicaron algunos valores como el amor, el respeto, la solidaridad, la honestidad, la empatía, la responsabilidad, dando ejemplos de la vida cotidiana. Los niños participaron dando sus opiniones acerca del valor explicado, luego se les entregó unas hojas de árboles elaboradas en cartulinas con unos valores escritos, para construir un árbol de los valores. En esta actividad todos los niños participaron activamente y entre todos pegaron sus hojas en el árbol que fue dibujado, algunos dijeron que les gustó mucho el valor que obtuvieron.

En el segundo momento se les llevó un dado didáctico en donde estaban unas imágenes que representan algunos valores y otros que mostraban situaciones de conflicto, en esta oportunidad los niños debían tirar el dado y dramatizar lo que en la imagen se reflejara. Los niños se mostraron contentos y la mayoría de los niños que no participaban en actividades anteriores, participaron activamente, aportaron ideas y posibles soluciones para el conflicto

En la segunda sesión, se realizó el momento final de la actividad, en donde entre todos se elaboró, las normas básicas de convivencia. Para esto cada niño pasó y se le pintó la mano, para

de esta manera con sus manos decoraron la cartelera de las normas de convivencia, en este momento todos los niños participaron les gustó la idea de poder pintar sus manos, una vez se elaboró toda la cartelera con las normas de convivencia, se les compartió cada uno de ellas para que las tuvieran presentes dentro del salón de clases, al final cada uno compartió lo que más le gustó de la actividad, la mayoría coincidió en la construcción del árbol de valores y el dramatizado.

En el desarrollo de la actividad los niños se mostraron muy atentos y participativos, realizaron cada una de las actividades propuestas durante cada una de las sesiones abordadas. Se logró que el niño comprendiera el usos de los valores en la vida cotidiana, la importancia de estos para construir una sana convivencia, los niños estuvieron de acuerdo con las reglas y normas dentro del aula de clases, algunos expresaron lo que sintieron al momento de desarrollar la actividad, otro no quisieron participar contando como se sintieron. La temática se abordó en los tiempos establecidos al diseñar la actividad, se tuvo en cuenta el espacio para que se pusiera realizar una adecuada implementación, los materiales ayudaron a qué el niño comprendiera mejor el tema.

## **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

Ruiz F, Beatriz (2019) “La planificación didáctica es la herramienta que permite al docente organizar el pensamiento y la acción, ordenar la tarea, estimular el compartir, el confrontar, ayudar a establecer prioridades, a concientizarse sobre eso que va a enseñar, sobre la distribución del tiempo” .Desde esta perspectiva se puede decir que la planificación nos ayuda a organizar y hacer uso de herramientas que nos facilitan el que hacer docente, desde diversas estrategias y métodos que se plantean teniendo en cuenta, las necesidades educativas que se prevén, con el fin de generar una mejor enseñanza y garantizar un buen aprendizaje en los estudiantes. Por lo tanto, su aplicación es fundamental en el ejercicio de la práctica pedagógica

A partir de la planificación y ejecución de la secuencia didáctica, durante el proceso de investigación pedagógica, se logró analizar y reflexionar sobre los diversos aspectos que ayudan o no, a generar nuevos conocimientos y a mejorar el contexto educativo.

Para esto es necesario considerar que aunque las actividades desarrolladas tuvieron en cuenta aspectos significativos del contexto, sus necesidades y estándares básicos por competencias, para el nivel de desarrollo y formativo en que encuentra la población de estudio, se logra evidenciar que parcialmente se lograron los objetivos planeados, ya que algunos estudiantes no estaban motivados, se mostraron desinteresados en el momento de la actividad y, en algunas ocasiones, su comportamiento fue inadecuado, lo que contribuyó al desorden en algunas sesiones. Sin embargo, algunos respondieron asertivamente y se vio un cambio en su comportamiento y en la forma de tratar a los demás.

El objetivo general de la investigación pedagógica, consistía en mejorar aspectos en el comportamiento de los niños y niñas, para una mejor convivencia escolar desde la lúdica como estrategia para mejorar los procesos dentro del aula, el resultado a esto es que algunos niños en

sesiones mostraron comportamientos negativos, frente al juego que se les llevó, no dando cumplimiento a cabalidad con el objetivo, y generando más desorden en el punto que en la primera actividad casi no se logra llevar a cabo la actividad. Para otra investigación se tendría en cuenta aspectos diferentes en cuanto a las estrategias y los temas a abordar dentro del aula, desde el quehacer docente, como su actitud, de igual manera es importante escuchar las voces de los sujetos a estudiar, para conocer mejor a la población y así intervenir de forma adecuada y eficaz.

En la primera actividad desarrollada, los niños muestran poco interés por realizar la actividad, la participación fue poca, y a partir del desarrollo los niños mostraron comportamientos inadecuados generando desorden, peleas y malos tratos entre algunos, no se desarrolló la actividad en su totalidad debido al desorden y la poca escucha al docente. Sin embargo en algunos estudiantes se vio el interés en participar y otros colocaban en práctica lo que iban escuchando, en la medida en que expresaban ideas de cómo solucionar un conflicto, y de igual manera identificando acciones concretas de comportamiento que afectaban la convivencia y armonía del grupo. Así mismo se considera que en el desarrollo de algunos juegos didácticos, faltó dominio de grupo y falencias a la hora de implementar los juegos, el tiempo y el espacio no fueron bien distribuidos y esto generó desorden y mal comportamiento por parte de algunos estudiantes.

Los aspectos más importantes, para resaltar en la planeación didáctica y en implementación, es en gran parte el interés de algunos estudiantes, por el arte y el fomento de habilidades comunicativas por medio de la pintura, el dibujo y la puesta en escena de la dramatización, juego de roles. Los estudiantes pudieron expresar ideas sobre posibles soluciones respecto de ciertos casos expuestos durante la realización de la actividad, algunos llegando a

llamar la atención a otros compañeros por ciertos comportamientos que consideran inadecuados, realizarlos dentro del salón de clases.

En el desarrollo de la secuencia didáctica se pudo evidenciar que aunque la lúdica ayuda en cierta manera, al desarrollo de ciertas habilidades comunicativas, y sociales se hace necesario saber orientar de manera adecuada cada intervención, el genera interés al estudiante permite que este pueda generar nuevas ideas y reflexionar sobre lo que se está abordando. Se considera que la planeación didáctica es fundamental, para el desarrollo de los aprendizajes en los diferentes entornos, ya que desde esta se organiza, se ordena y se materializa ciertos criterios de acuerdo a las necesidades del contexto, sin embargo la planeación debe ser llevada de la mano con la intervención y el saber pedagógico, para garantizar que su ejecución sea eficaz y logre lo que queremos alcanzar.

De manera general se considera que aunque no se desarrolló en su totalidad los objetivos, se evidenció una mejora en los niños, en la forma de comunicarse y la forma en la que actuaban frente alguna situación de conflicto presentada en el aula de clases, alertando a los demás para que no realizaron estas conductas generadoras de conflicto y discordia.

De igual forma, cabe señalar que los niños desarrollaron ciertas habilidades comunicativas, a través del desarrollo de actividades y están relacionadas con la pregunta de investigación abordada durante la investigación, lo que contribuyó en cierta medida a mejorar la convivencia escolar de los estudiantes, ayudándolos a interesarse por el desarrollo de actividades dentro de la clase, a erradicar ciertas conductas inapropiadas, ayudar a generar vínculos de amistad con otros niños de la clase, aprender a decir por favor, gracias y hacer un poco tolerantes con los demás en determinadas situaciones.

## Conclusiones

En este estudio, se investigó la lúdica como una estrategia para fortalecer la convivencia escolar y el aprendizaje en el contexto educativo del grado primero, tal estudio arrojó que la lúdica ayuda en cierta forma al manejo adecuado de conductas dentro del aula, sin embargo a través de la investigación también se evidencia que la no adecuada aplicación de estas estrategias, pueden generar comportamientos inadecuados y por ende generar más desorden y actitudes negativas.

Algunos aspectos a considerar son la implementación y manejos de temas relacionados a la convivencia escolar por medio de la lúdica, desde temas centrados al reconocimiento de las emociones y el reconocimiento por el otro, para de esta manera generar posibles cambios en las actitudes de los niños frente a ciertas situaciones en donde se les dificulta reconocer sus propias emociones y la de los demás.

De igual manera se evidencia que el uso de estas estrategias de formas más seguidas dentro del aula, generará un mejor resultado en el comportamiento, ya que se evidencia algunos cambios en el transcurso del desarrollo de las actividades, y los cambios se evidencian desde la primera actividad implementada hasta la última, ya que aunque en la primera actividad se muestran muchas falencias y esto genera un mayor desorden en el aula, en la segunda actividad se logra mejorar en cierta forma un poco el comportamiento, y las situaciones o comportamientos inadecuados ya son pocos, en la última actividad los estudiantes se muestran más participativos y ya los comportamientos que presentan son más controlables y tolerantes.

Desde la lúdica cabe destacar que el juego de roles y la puesta en marcha de estrategias como el desarrollo del dibujo permiten al niño expresar sus diversas ideas de ver el mundo y la relación que tienen con el otro. El poder colocarse en el lugar del otro le permite entender las

situaciones, y de esta manera gestionar el conflicto de la mejor manera posible, buscando soluciones acertadas a dicho conflicto que se les presente.

En conclusión este estudio destaca la importancia de implementar estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia escolar, para fortalecer los aprendizajes de los estudiantes, teniendo en cuenta diferentes aspectos como, la intervención docentes dentro de los contextos educativos, las necesidades de los niños y niñas y sus intereses para aprender y desarrollar mejor sus habilidades que le permitan construir mejores aprendizajes que son necesarios para que se ejecute un buen desarrollo en las competencias ciudadanas y el desarrollo de habilidades comunicativas y emocionales de los niños y niñas. Aunque el objetivo se logra parcialmente, se ven pequeños cambios de actitudes en el comportamiento, reflejos de la lúdica para mejorar la convivencia escolar, en cierta forma se brindan herramientas, para que los niños gestionen el conflicto y mejoren su comportamiento.

### Referencias Bibliográficas

- Arroyave L.M., Restrepo, Y.C., Pino, J.W., y Valencia, L.A. (2021). La lúdica: herramienta para Fortalecer la convivencia escolar. *Infancias Imágenes*, 20(2) ,174-183.  
<https://doi.org/10.14483/16579089.15560>
- Cómo la convivencia escolar mejora los aprendizajes de los niños y niñas. (2015)  
<https://www.educacion2020.cl/noticias/como-la-convivencia-escolar-mejora-los-aprendizajes-de-ninos-y-ninas>
- Espínola García, A. (2021). Como el arte mejora la convivencia escolar y la autoestima en Educación Primaria. <https://hdl.handle.net/10835/13744>
- Estándares Básicos de Competencias ciudadanas.  
[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042\\_archivo\\_pdf4.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf4.pdf)
- La comprensión del cerebro. El nacimiento de una ciencia del aprendizaje. (2005).  
<https://www.upla.cl/inclusion/wp-content/uploads/2015/06/Brain-PDF-Spanish.pdf>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2) ,90-95.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Peña Zambrano, O. L., Manrique Aparicio, A., & Pardo Murcia, S. M. (2018). El juego y su incidencia en la convivencia escolar. *Educación Y Ciencia*, (19).  
<https://doi.org/10.19053/01207105.7781>

Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Bogotá: [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)

Sixta Díaz V. & Miriam Gómez S. (2018) *El juego como estrategia de convivencia escolar: una propuesta lúdica para niños de segundo grado del liceo la pradera*. [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2046/D%C3%ADaz\\_Sixta\\_G%C3%B3mez\\_Miriam\\_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2046/D%C3%ADaz_Sixta_G%C3%B3mez_Miriam_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Repositorio UNAN Managua. *La planeación didáctica y evaluación de los aprendizajes bajo el enfoque de competencias*. <https://repositorio.unan.edu.ni/12185/>

## Apéndices

### Apéndice A.

*Carpeta de evidencias de la práctica*

<https://drive.google.com/drive/folders/1ycX33WXUeFCkLZ-8DtYj6zBXICH470lq?usp=sharing>