

# **Propuesta pedagógica para fortalecer desde los juegos cooperativos la sana convivencia**

Marlys del Carmen Salazar Borja

Asesor

Anyi Marcela Rodríguez Torres

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

## Resumen

El presente documento tiene como objetivo fortalecer la sana convivencia mediante el juego cooperativo como estrategia pedagógica en estudiantes del grado segundo de la Institución Aníbal Noguera Mendoza, por ende, para su desarrollo se tuvo en cuenta la investigación e implementación de la secuencia didáctica como elemento sustancial que permitió a los participantes minimizar conflictos y mantener una buena convivencia en el aula.

En este sentido, se realizaron tres actividades fundamentales que incidieron positivamente en los aprendizajes de la población escogida, ya que los estudiantes pudieron participar activamente, interactuar con los demás, divertirse y trabajar de forma individual como colaborativa, fortaleciendo así el desarrollo de las habilidades sociales. Gracias a lo anterior, se puede expresar que, los juegos cooperativos son una herramienta o método fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, porque ayuda a minimizar los conflictos, a relacionarse e interactuar con los demás a través del diálogo y participar activamente.

Finalmente, es importante tener en cuenta que, la educación está en constante evolución y la enseñanza tradicional muchas veces se vuelve molesta para los estudiantes. Por lo tanto, como docentes investigativos, reflexivos e innovadores es necesario buscar nuevas alternativas o estrategias que puedan motivar a los alumnos a aprender de manera significativa.

***Palabras clave:*** Aprendizaje, Convivencia, Estrategia y Juego cooperativo.

### **Abstract**

The objective of this document is to strengthen healthy coexistence through cooperative play as a pedagogical strategy in second grade students of the Aníbal Noguera Mendoza Institution, therefore, for its development, the research and implementation of the didactic sequence was taken into account as a substantial element that It allowed participants to minimize conflicts and maintain good coexistence in the classroom.

In this sense, three fundamental activities were carried out that had a positive impact on the learning of the chosen population, since the students were able to actively participate, interact with others, have fun and work individually and collaboratively, thus strengthening the development of society skills. Thanks to the above, it can be expressed that cooperative games are a fundamental tool or method in the teaching and learning process of students, because it helps to minimize conflicts, relate and interact with others through dialogue and participate actively.

Finally, it is important to keep in mind that education is constantly evolving and traditional teaching is often annoying for students. Therefore, as investigative, reflective and innovative teachers, it is necessary to look for new alternatives or strategies that can motivate students to learn in a meaningful way.

***Keywords:*** Learning, Coexistence, Strategy and Cooperative Play.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación .....	9
Objetivos .....	10
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	11
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	14
Planeación Didáctica.....	18
Enfoque Didáctico .....	21
Implementación.....	24
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	29
Conclusiones .....	32
Referencias Bibliográficas .....	34

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica</i> .....	37
---	----

## Introducción

El colegio Aníbal Noguera Mendoza es una institución que se localiza en el departamento de Bolívar, en el municipio de Zambrano. Es notorio que, la institución se aprecia en buenas condiciones para brindarles a la comunidad estudiantil una buena calidad en educación. Esta propuesta pedagógica busca abordar la problemática de la convivencia escolar, ya que, en charla con la docente del grupo, ella manifiesta que los desafíos que enfrentan los estudiantes del grado segundo son dificultades convivenciales.

Asimismo, manifiesta que, a través de esta problemática los niños mantienen una indisciplina alta, lo cual afecta la adquisición del aprendizaje. Teniendo en cuenta la necesidad identificada, el objetivo de esta propuesta es promover juegos cooperativos que ayuden a fortalecer la convivencia y el clima escolar de los estudiantes para disminuir los conflictos que se exteriorizan en el salón. “La convivencia es fundamental en el desarrollo integral de los niños y jóvenes, ya que les permite integrarse a la vida social, ser partícipes responsables en su diario vivir y en el desarrollo de su propio proyecto de vida” (Krauskopf (2000). Citados por (De la Torre et. al, 2022, p 56).

Por otra parte, esta propuesta me parece de mucha importancia porque les permitirá a los niños a través del juego cooperativo fortalecer las relaciones interpersonales. Según Torres y Torres, (2007) “el juego en el aula de clases es significativo, puesto que sirve para fortalecer valores muy importantes como lo es la lealtad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo” (p.28). Sin duda alguna, a través de los juegos cooperativos no solamente se beneficia la participación de los estudiantes, sino que al igual logran aprender valores supremamente significativos para toda la vida. Además, es necesario recalcar la importancia de esta propuesta puesto que mediante las actividades cooperativas se busca contribuir de manera significativa el

aprendizaje de los niños. Según (Posada, 2014) “Las actividades lúdicas mejoran la motivación, atención, concentración, potencia la adquisición de información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos” (P.28).

Las estrategias a tener en cuenta en la propuesta son las siguientes:

Actividades colaborativas (juego del laberinto)

Actividades participativas (el tren de globos)

Dinamismo (rompecabezas)

Recreación

Cada una de estas actividades son fundamentales para fortalecer una sana convivencia en el grupo, ya que les permitirá a los estudiantes la resolución de conflictos. En relación a lo antes expuesto se puede decir que, la propuesta es de extrema importancia para el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes del grado segundo, ya que gracias a las actividades colaborativas que se efectuarán a futuro, les permitirá mantener una buena convivencia y un mejor clima escolar en el aula de clases.

Es fundamental tener en cuenta que, como docentes investigativos es necesario implementar estrategias que conduzcan al cambio desde una perspectiva positiva que ayuden a los alumnos a solucionar los inconvenientes que se puedan presentar dentro y fuera de la escuela.

Por último, en este estudio se tuvo en cuenta autores como Torres y Torres, (2007), Calderón, (2011), Peña et al. (2016) y Vásquez y Constain, (2012), quienes consideran que el juego cooperativo es una estrategia fundamental para fortalecer la convivencia, ya que a través del juego los niños desarrollan competencias sociales, aprenden a solucionar conflictos y fomenta la cooperación.

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

La institución Aníbal Noguera Mendoza está ubicada en el municipio de Zambrano, Bolívar. Los caminos de acceso se encuentran en buen estado para que los estudiantes transiten sin ningún inconveniente. El municipio cuenta con varias salas de internet en donde los niños pueden acceder y consultar información relevante.

El grado segundo de dicha institución está compuesto por 33 estudiantes de los cuales 17 son niños y 16 niñas. Es importante mencionar que, la situación exteriorizada según la docente de aula se trata de las dificultades de convivencia, ya que los niños a diario presentan conflictos en el salón de clases.

Por otro lado, el estado socioeconómico de los padres de familia es bajo, por lo tanto, la mayor parte de los individuos son dedicados a la pesca, la agricultura u oficios varios (electricista, soldador, pintor, ama de casa entre otros).

Teniendo en cuenta las competencias, ritmos y estilos de aprendizaje, se puede decir que la mayoría de los estudiantes manejan un ritmo de adquisición de aprendizaje rápido como también existen estudiantes que lo manejan bajo, por lo tanto, se encuentran en refuerzo.

Con respecto a los intereses y necesidades a los niños les gusta mucho jugar fútbol, leer, desarrollar actividades grupales dentro y fuera del aula de clase.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer la sana convivencia en los estudiantes del grado segundo de la Institución Aníbal Noguera Mendoza utilizando los juegos cooperativos como estrategia pedagógica?

## **Objetivos**

Fomentar la convivencia a través de juegos cooperativos para solucionar armónicamente los conflictos encaminado a los estudiantes del grado segundo de la I.E.T.I Aníbal Noguera Mendoza.

Incentivar el trabajo en grupo mediante actividades al aire libre para fortalecer la sana convivencia de los estudiantes del grado segundo de la I.E.T.I Aníbal Noguera Mendoza.

Promover juegos cooperativos que fortalezca la sana convivencia como método para generar un mejor clima escolar con los estudiantes del grado segundo que permita disminuir los conflictos que se presentan en aula de la I.E.T.I Aníbal Noguera Mendoza.

Identificar la importancia que tienen los juegos cooperativos para el fortalecimiento de la convivencia escolar en el grado segundo de la I.E.T.I Aníbal Noguera Mendoza.

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

La convivencia se considera un aspecto importante para el bienestar de los miembros que hacen parte de la comunidad educativa. Marmo (2009), indica que “la convivencia es aquella que demanda un análisis reflexivo, es decir, se basa en la búsqueda de una interacción serena entre las personas como entes sociales” (p. 6). Al respecto, para que la convivencia sea positiva, debe basarse desde la construcción de valores éticos como el respeto, la equidad, integridad entre otros.

Teniendo en cuenta las investigaciones estudiadas a cerca de la convivencia es importante tener en cuenta que, la convivencia es un verdadero reto que actualmente se presenta no solamente en los contextos familiares o laborales, sino que también ocurren en los contextos educativos. Desde la reflexión sobre la práctica docente considero que, para fomentar una buena convivencia es fundamental recurrir a alternativas sumamente valiosas como lo es la ejecución de los juegos cooperativo.

En términos de Torres y Torres, (2007) “el juego cooperativo es pieza clave para fortalecer la convivencia ya que, permite fomentar el compañerismo lo cual es significativo para compartir conocimientos, ideas e inquietudes” (p.28). El juego se considera una táctica fundamental, debido a que les permite a los estudiantes desplegar habilidades sociales para la resolución de conflictos.

Para que haya una buena convivencia es necesario tener presente el diálogo. Para Calderón (2011), “el diálogo es considerado un proceso comunicativo, el cual debe ser intencionalmente asumido por los docentes para generar entornos favorables en la formación integral de los alumnos” (p.4). El saber entablar un diálogo es fundamental ya que, como método permite compartir ideas en conjunto y apoyar a la resolución de conflictos.

Además, otros de los aportes teóricos que fundamentan la propuesta son Restrepo y Moreno (2015), quienes indican que, “es importante enseñar a solucionar los conflictos de manera constructiva, es decir se debe pensar desde la negociación, colaboración y mediación” (p.5). Es necesario solventar los conflictos efectuando negociaciones con las demás personas, siempre y cuando el propósito favorezca a todos los involucrados. La negociación cumple un rol importante en la resolución de conflictos dado que, permite a que los implicados entablen una conversación y logren tomar buenas decisiones.

Es muy importante reflexionar sobre la propia práctica, porque les permite a los docentes pensar en su quehacer diario. La propia práctica radica estar en constante actualización, búsqueda e indagación. Asimismo, permite extender el conocimiento con otros colegas, adicionalmente permite adquirir conclusiones sobre los hechos y la realidad que se observa en el escenario de práctica.

Por otra parte, la pregunta constituye de manera significativa la médula de la investigación, ya que, a través de ella se busca resolver el planteamiento del problema y además aportar en conocimientos.

Con respecto a Pérez (2003), “la investigación de carácter político es importante, ya que una de sus características sobre la práctica es la búsqueda de soluciones desde un aspecto histórico e interpretativo” (p.3). De esta manera, este tipo de investigación se abordará desde la política personal, la cual se enmarca desde valores fundamentales como el amor y el respeto, con la finalidad de que los estudiantes adquieran destrezas sociales para el fortalecimiento de la convivencia escolar. Cabe resaltar que, para lograr este objetivo es preciso implementar un programa educativo que sea metodológico, para esto se acudió al juego cooperativo.

El principio que abordará la propuesta pedagógica es trabajar en el proceso de llevar una buena convivencia a través de la lúdica, desarrollando en los estudiantes el disfrute de convivir con los demás de manera pacífica. Como docentes, es necesario apoyar, incentivar y motivar a los niños mediante actividades que les permitan desarrollar habilidades sociales para la vida y sean personas de bien.

En última instancia, los contextos influyen directa e indirectamente en la enseñanza y aprendizaje, de ahí que los alumnos se encuentran en una realidad llena de experiencias en su diario vivir. Por tal razón, considero que la propuesta contribuye significativamente porque es adaptable tanto a las necesidades como a los intereses de los estudiantes. Los docentes deben ser reflexivos, críticos e investigadores en el contexto donde desarrollan su labor como educadores y de esta manera acompañar la formación de la comunidad estudiantil.

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

La guía No 6 titulada “Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas” indica que, es importante desarrollar esta competencia en los estudiantes debido a que, les permitirán adquirir verdaderamente conocimientos y habilidades, los cuales son fundamentales para que puedan participar democráticamente, aprendan a construir la convivencia y no menos importante, aprendan a respetar y ser respetados. Estos elementos son fundamentales en la planeación didáctica ya que, es esencial desarrollar las competencias ciudadanas en el aula para que los alumnos adquieran destrezas y de esta manera, aprendan a convivir en armonía con los demás.

Asimismo, este referente se tendrá en cuenta en el proyecto investigativo ya que, a través de esta competencia, se busca que los alumnos del grado segundo de la I.E.T.I Aníbal Noguera Mendoza aprendan a formarse para la ciudadanía mediante la aplicación de los juegos cooperativos, los cuales les permitirán actuar de manera constructiva y ser capaces de solucionar problemas cotidianos. Esta propuesta promueve el aprendizaje por competencias, puesto que este aprendizaje se basa que los estudiantes trabajen su capacidad reflexiva de resolver los problemas o conflictos que se presenten dentro y fuera del aula.

Según el MEN, (2004) expone que, “los comprometidos en la educación se propongan construir y promover entornos democráticos no solo en las instituciones educativas sino también en el hogar con la finalidad de favorecer las competencias ciudadanas” (p.10). Sin duda alguna, la escuela y el hogar son espacios enriquecedores para desarrollar la competencia ciudadana ya que, en estos lugares la manera de convivir con las demás personas se ejerce todos los días. Por tal razón, como docentes es primordial tener en cuenta los espacios democráticos para plantear reflexiones y acciones que les permitan a los estudiantes trabajar en equipo y así favorecer una formación ciudadana.

Por otra parte, según la calidad de aprendizaje de los estudiantes del grado segundo se considera el estándar básico de competencias “Convivencia y paz” la cual es basada en la consideración de los demás y de cada individuo como ser humano. Este estándar sugiere comprender la categoría de los valores elementales de la convivencia ciudadana, es decir, el buen trato, el respeto individual y por los demás. En relación con lo anterior, considero que tiene mucho sentido para los estudiantes del grado segundo porque les permitirá contribuir activa y efectivamente en la construcción de una convivencia serena e igualmente ir poniendo en práctica esas habilidades en diferentes contextos, ya sea en la vida escolar o en el hogar. Además, trabajar en pro de las capacidades ciudadanas con los estudiantes del grado segundo considero que, es significativo e importante ya que, al desarrollar esta competencia la expectativa es que los alumnos sean competentes de convivir en paz no solo con los compañeros de clase, sino también en la sociedad.

De acuerdo con Medina y Tabón 2010), “la formación basada en competencias se compone mediante una propuesta que se imparte desde del aprendizaje significativo” (p.3). Además, es orientada a la formación del individuo integral. Teniendo en cuenta lo descrito por los autores, reflexiono que, esta formación se centra más que todo, en aprender a formarse eficazmente, con la finalidad de poder integrarse en una actividad con las demás personas y generar el bien de forma cooperativa. La propuesta pedagógica que se está tratando, pienso que posibilita el aprendizaje por competencias ya que, lo que en realidad quiere la investigación es que, los alumnos aprendan a trabajar en equipo, aprendan a generar compañerismo y no menos importante, aprendan a manejar los conflictos mediante el diálogo y de esta manera se alcance un aprendizaje significativo.

Por otro lado, según el autor las competencias se componen o se articulan de procesos, estrategias e instrumentos. Las competencias son un modelo de gran importancia en el sistema educativo. Por eso, desde el rol como docentes reflexivos e investigativos es necesario afrontar las competencias con estudio continuo, autocrítica y flexibilidad, en resumidas cuentas, se debe abordar las competencias para el progreso de la calidad en la educación. Asimismo, lo que se quiere buscar es una formación en competencias, es decir, que los estudiantes logren ser competentes y logren integrarse con los demás sin dejar a un lado el trabajo en equipo. Para favorecer las competencias ciudadanas en la práctica educativa es importante crear estrategias que posibiliten el fortalecimiento de la convivencia. Para esto, es fundamental tener en cuenta algunas estrategias que pueden ser aplicadas en el quehacer diario:

Búsqueda de soluciones

Trabajo cooperativo

Manejo de conflictos

Crear espacios donde los alumnos puedan expresar sus ideas

Establecer normas sobre el respeto hacia los demás.

Desde otro punto de vista, una de las luchas a las que se enfrentan los educativos hoy día es guiar el aprendizaje en competencias mediante la formación integral. Los retos que enfrentan los docentes al implementar un enfoque basado en competencias son: el diseño de nuevas metodologías para enseñar, uso de las TIC, evaluación y la aplicación de estrategias pedagógicas. La UNESCO propone integrar los pilares de la educación el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir. Es relevante mencionar que, los cuatro pilares de la educación son fundamentales a tener en cuenta, ya que garantiza y promueve una enseñanza de calidad. Además, les permite a los estudiantes desarrollar habilidades/destrezas y conocimientos que son

necesarios para tener éxito académicamente. Ahora bien, la propuesta pedagógica integra los pilares anteriormente descritos debido a que, es importante abordar las competencias en el salón de clases desde un enfoque integral, es decir, es ir más allá de lo tradicional y buscar las estrategias necesarias para lograr cambiar la forma de sentir y pensar.

Por otro lado, para Tobón, (2010) las competencias son todas aquellas que colocan en acción los docentes en su quehacer diario en las prácticas educativas. Teniendo en cuenta lo que plantea el autor, reflexiono que, las competencias basadas en la práctica pedagógica son: gestión de la calidad del aprendizaje, trabajo colaborativo, planeación del proceso y evaluación del aprendizaje ya que, son competencias que permiten que la labor del maestro sea aún más efectiva. Igualmente, cada una de estas competencias cumplen un componente sustancial y clave para formar sujetos competentes que sean útil de integrarse desde una concepción cultural y personal.

### **Planeación Didáctica**

Metodológicamente, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica nombrada “Juegos cooperativos para fortalecer la convivencia” para alcanzar el objetivo fomentar la convivencia a través de juegos cooperativos para solucionar armónicamente los conflictos encaminado a los estudiantes del grado segundo de la I.E.T.I Aníbal Noguera Mendoza. De forma precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para la investigación.

En cuanto al primer objetivo específico consistente en incentivar el trabajo en grupo mediante actividades al aire libre para fortalecer la sana convivencia de los estudiantes del grado segundo de la I.E.T.I Aníbal Noguera Mendoza, se creó una actividad de tres momentos, primeramente, se realizará una dinámica para captar la atención de los estudiantes denominada la sandía gorda , luego se ejecutará un juego cooperativo llamado el tren de globos en donde se abordará la temática de las sumas agrupando teniendo en cuenta el trabajo en equipo. Por último, se llevará a cabo una mesa redonda en donde se terminará con una reflexión sobre los aprendizajes adquiridos y como producto susceptible para el análisis se realizará la grabación del juego cooperativo.

Respecto al segundo objetivo específico consistente en promover juegos cooperativos que fortalezca la sana convivencia como método para generar un mejor clima escolar con los estudiantes del grado segundo que permita disminuir los conflictos que se presentan en el aula de la I.E.T.I Aníbal Noguera Mendoza, se estableció realizar una dinámica denominada 1.2.3 a mover los pies, luego se realizará la oración. Posterior a esto, se llevará a cabo el juego cooperativo llamado ven y aprendamos juntos las unidades de medidas. Formarán grupos de cinco. Se le hará entrega de distintos materiales. Se les explicará que deberán crear entre todos

un instrumento de medición en este caso, un metro. Los estudiantes deberán poner a volar su imaginación y creatividad.

Cuando hayan culminado, se les indicará colocar en práctica el instrumento realizado, para esto deberán medir magnitudes diferentes, por ejemplo (el tablero, la mesa donde se colocan los libros, la puerta, las ventanas entre otros). Para terminar la actividad, se hará un círculo o mesa redonda para debatir sobre los aprendizajes alcanzados. Como producto susceptible para el análisis se realizará un video sobre el instrumento creado.

Finalmente, en cuanto al tercer objetivo específico consistente en identificar la importancia que tienen los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la convivencia escolar del grado segundo de la I.E.T.I Aníbal Noguera Mendoza, se estableció una actividad de tres momentos o fases, primeramente, se realizará la canción buenos días amiguitos cómo están, y la oración de la mañana. Para motivar a los estudiantes se ejecutará una serie de calentamientos corporales los cuales realizarán en compañía. Después se realizará un juego denominado globos locos en donde se abordará el tema de los signos mayor y menor que. Los estudiantes deberán apostar una carrera corta, tomar un globo, explotarlo con las pompis y buscar el papel que allí se encuentra. Luego escribirlo en el tablero y colocar el signo correspondiente. Para cerrar la actividad, se realizará la siguiente dinámica. La docente colocará varios papelitos de colores al revés en el tablero, se les pide a los estudiantes despegarlos, observarlos y exponer de forma oral el signo correspondiente a esos dos números. Como producto susceptible para el análisis se realizará la grabación de la maqueta o manualidad.

Es fundamental precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación

pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados:

Utiliza diferentes estrategias para calcular (agrupar, representar elementos en colecciones, etc.) o estimar el resultado de una suma y resta, multiplicación o reparto equitativo.

Construye representaciones pictóricas y establece relaciones entre las cantidades involucradas en diferentes fenómenos o situaciones.

Compara y explica características que se pueden medir, en el proceso de resolución de problemas relativos a longitud, superficie, velocidad, peso o duración de los eventos, entre otros.

Utiliza instrumentos y unidades de medición apropiados para medir magnitudes diferentes.

Utiliza el Sistema de Numeración Decimal para comparar, ordenar y establecer diferentes relaciones entre dos o más secuencias de números con ayuda de diferentes recursos.

Propone ejemplos y comunica de forma oral y escrita las condiciones que puede establecer para conservar una relación (mayor que, menor que) cuando se aplican algunas operaciones a ellos.

### **Enfoque Didáctico**

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, de convivencia hacia la construcción de ciudadanía. Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica juegos cooperativos para fortalecer la convivencia facilitará conquistas relacionadas con el diálogo ya que, es un elemento clave en la sociedad democrática y la escuela. Como señala el MEN (2013) “desarrollar el diálogo en el aula de clase, es una acción deliberada por parte del educador, pues requiere ejercitación y esfuerzo, a través de procesos de pensamiento reflexivo y estructurado” (37). El diálogo como componente de comunicación también ofrece la posibilidad de que los estudiantes puedan convivir pacíficamente.

Esta investigación cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos Medina, E. y Tobón, S. (2010), Ministerio de Educación Nacional (2004) y Ministerio de Educación Nacional (2013), que tienen como horizonte común, fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

El diseño de la secuencia juegos cooperativos para fortalecer la convivencia tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como Torres y Torres, (2007), Calderón, (2011) y Peña et al. (2016). Cada una de estas teorías presentadas anteriormente, se relacionan con la propuesta, ya que mencionan o nos indican la importancia de integrar el juego cooperativo en el aula como un método eficaz para fortalecer la convivencia escolar.

En este sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en los juegos cooperativos considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas ya que el juego cooperativo en el ámbito escolar cumple un papel

importante dentro de la convivencia permitiéndoles a los estudiantes fortalecer lazos o vínculos sociales y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para la convivencia escolar. De acuerdo con Vásquez y Constain (2012) “el juego tiene un importante componente socializador, ya que ayuda al individuo a interactuar con los demás, a compartir y respetar las normas que conllevan a una buena convivencia” (p.14).

Teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel del diagnóstico lograban manejar un ritmo de aprendizaje rápido, y de acuerdo con la observación y los relatos de la docente de aula, se encuentran trabajando en las dificultades de convivencia, ya que los niños a diario presentan conflictos en el salón de clases.

Para iniciar la secuencia y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de los reconocimientos de los intereses de los estudiantes, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de los globos cooperativos, se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a mantener una sana convivencia dentro del grupo. En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con los juegos cooperativos, tendrán mayor incidencia en la vida de los estudiantes, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje.

Los saberes previos son la base de la construcción del nuevo conocimiento. Son importantes abordarlos, porque ayudan a los docentes a adaptar las enseñanzas al ritmo y nivel de los estudiantes. Todos los estudiantes no presentan el mismo nivel de conocimiento y unos pueden necesitar más soporte que otros. Por lo tanto, es fundamental abordar estas brechas de forma sensible y suministrar el apoyo necesario para cerrarlas.

Considero que, desde el quehacer como profesional es fundamental continuar trabajando desde la secuencia didáctica, puesto que como estrategia pedagógica permite diseñar, planificar u organizar estratégicamente las actividades o contenidos que se llevarán a cabo en el aula de clases. Rubín (2011), plantea que “la secuencia didáctica se denomina como un instrumento importante en la práctica educativa que le permite al educador poder planificar las actividades diarias, articulando procesos de enseñanzas de calidad” (p.1).

Finalmente, el proceso de planeación de la secuencia me permitió como investigador planear actividades enriquecedoras teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes. Como docentes reflexivos es importante diseñar buenas secuencias didácticas, ya que nos ayudará a garantizar el éxito de los estudiantes.

Rubín (2011) menciona que “las secuencias didácticas son necesarias en la labor docente, puesto que proporciona el aprendizaje del alumnado y, al ser planeadas con interés y vocación se evita abordar temas improvisados” (p.2). En sí, las secuencias didácticas son una de las herramientas más importante en el proceso educativo, puesto que es considerada el primer paso para conseguir el aprendizaje completo de los alumnos.

## **Implementación**

La actividad 1 denominada Globos cooperativos y sumas de cuatro cifras se llevó a cabo el día 09 de abril de 2024 entre las 7:20 a.m. con el fin de “Incentivar el trabajo en grupo mediante actividades al aire libre para fortalecer la sana convivencia de los estudiantes del grado segundo de la I.E.T.I Aníbal Noguera Mendoza”. En términos de la implementación, se tuvo en cuenta el momento intermedio, ya que en esta fase se planificó el juego anteriormente mencionado. Es importante mencionar que, este juego como herramienta o método sustancial se implementó teniendo en cuenta las necesidades educativas de los estudiantes permitiéndoles alcanzar el aprendizaje esperado. Respecto a la definición de los intereses, los niños manifestaron que les gustó mucho la actividad porque trabajaban en equipo.

Los materiales sugeridos en la planeación fueron pieza clave en la implementación de la actividad, ya que a los estudiantes les llamó mucho la atención los globos y son fáciles de manipular. Cabe resaltar que, la actividad estaba planeada realizarla en el patio de la escuela como un espacio libre, no obstante, se presentó una fuerte lluvia el cual impidió la ejecución de la misma. Por tal razón, se acudió llevarla a cabo en el aula de clase. La distribución y organización de este espacio también fue fundamental, ya que es un salón muy amplio, con buena iluminación y ventilación. Igualmente, la organización de los estudiantes facilitó la implementación de la propuesta, ya que estuvieron atentos a las instrucciones del juego y se portaron juiciosos al momento de realizarla.

El tiempo que se estableció en la planeación considero que, responde a las necesidades de los participantes, ya que los niños no realizan ninguna actividad lúdica durante la semana y fue importante implementarles el juego de los globos cooperativos, el cual les permitió vivir una experiencia diferente no excediendo las dos horas, lo cual no interrumpió las demás clases.

La estrategia de evaluación responde a las necesidades educativas de los estudiantes, puesto que el juego cooperativo es una técnica esencial que permite mejorar o fortalecer la sana convivencia. Asimismo, fue acorde con lo planeado, ya que como método permitió evaluar el trabajo en equipo de los estudiantes.

Considero que, la implementación responde a los aprendizajes esperados porque por medio de la actividad los participantes lograron establecer relaciones entre las cantidades involucradas en diferentes fenómenos o situaciones. También, lograron estimar el resultado de una suma trabajando en unión. Además, la estrategia de evaluación permitió identificar el logro de la competencia, ya que los estudiantes utilizaron estrategias que les permitieran calcular sumas de cuatro cifras. Cabe denotar que, una de las estrategias que utilizaron fue la comunicación o diálogo.

Las acciones realizadas durante la intervención considero que, promueven el aprendizaje esperado, ya que gracias a la implementación de la actividad los niños lograron trabajar colaborativamente utilizando estrategias para encontrar el resultado de la operación matemática. Los recursos que se tuvieron en cuenta en la implementación fueron útiles para los estudiantes, ya que además de ser de gran interés para ellos, les permitió tener presente que, para que haya una buena convivencia es importante trabajar en equipo. Asimismo, estos recursos fueron acordes con lo planeado, ya que se logró el éxito de una buena actividad. Durante el juego, los niños se mostraron muy atentos, interesados y motivados. Al terminar la actividad, los estudiantes querían volver a repetirla porque les pareció muy divertido jugar y aprender con sus compañeros.

La actividad 2 nombrada Trabajo en grupo y unidades de medidas se llevó a cabo el día 10/abril/2024 a las 9: 00 a.m. con la finalidad de “Promover juegos cooperativos que fortalezca

la sana convivencia como método para generar un mejor clima escolar con los estudiantes del grado segundo que permita disminuir los conflictos que se presentan en aula de la I.E.T.I Aníbal Noguera Mendoza. En esta sesión, se implementó el momento 2. Con el juego anteriormente mencionado, se tuvo en cuenta las necesidades de los estudiantes ya que, por medio del trabajo grupal, los participantes lograron crear un instrumento de medida (cinta métrica) adecuada para medir magnitudes diferentes. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de medir el tablero, el escritorio, la puerta entre otros.

Los materiales que se tuvieron en cuenta en la implementación de lo propuesto les permitieron a los estudiantes la oportunidad de trabajar en equipo logrando un resultado exitoso. Asimismo, la distribución y organización de los estudiantes facilitó la actividad, ya que el aula de clases se presta para llevar a cabo este tipo de acciones y los participantes prestaron atención a las instrucciones que debían tener en cuenta antes de crear el instrumento. El tiempo respondió a las necesidades de los participantes, ya que la implementación no pasó el límite establecido, es decir no excedió el espacio dado por la docente de aula.

La estrategia de evaluación considero que responde a las necesidades educativas, ya que con la implementación de la actividad se busca fortalecer la convivencia y generar un mejor clima escolar. De esta manera, fue acorde porque permitió evaluar el trabajo en equipo y ayudar a que los estudiantes aprendan a comportarse bien sin necesidad de formar conflictos.

Durante la intervención, las acciones realizadas promovieron el aprendizaje, ya que a través del trabajo en grupo los alumnos crearon su propio instrumento y aprendieron a utilizarlo como una herramienta necesaria en la vida cotidiana. Igualmente, los recursos didácticos aportaron significativamente, ya que les permitieron crear la cinta métrica y decorarlas a su estilo por medio de dibujos.

La actividad 3 denominada Globos locos y comparación de números se desarrolló el día 11 de abril de 2024 entre las 8:00 a.m. con la finalidad del objetivo de “Identificar la importancia que tienen los juegos cooperativos para el fortalecimiento de la convivencia escolar en el grado segundo de la I.E.T.I Aníbal Noguera Mendoza”. Para la implementación se tuvo en cuenta el momento intermedio, ya que se iba a desarrollar el juego de los globos locos. Se tuvo presente las necesidades de los estudiantes porque lo que se quería lograr era fortalecer la sana convivencia mediante el mismo.

Tanto los materiales como la distribución y organización del espacio facilitaron la implementación de la actividad, puesto que a los estudiantes les llama mucho jugar con globos y el aula de clase es apto para realizar este tipo de actividad por lo que es un espacio amplio. Asimismo, considero que el tiempo responde a las necesidades educativas de los participantes, ya que el juego duró 40 minutos permitiéndoles el disfrute y el goce de una actividad diferente.

Por otra parte, es importante mencionar que, este juego responde a las necesidades educativas de los alumnos, ya que les permite convivir sanamente dejando a un lado los conflictos. También, la estrategia fue acorde, ya que los estudiantes están acostumbrados a la clase tradicional y la implementación de este juego les permitió salir de la misma rutina. Asimismo, mediante el juego los participantes lograron comparar, ordenar y establecer diferentes relaciones entre dos o más secuencias de números con ayuda de diferentes recursos.

El juego de los globos locos promueve el aprendizaje esperado, puesto que al terminar la actividad los estudiantes lograron comunicar de forma escrita las condiciones que puede establecer para conservar una relación (mayor que, menor que) cuando se aplican algunas operaciones a ellos. Los recursos utilizados aportaron significativamente en el aprendizaje, ya que les permitió recordar cuándo un número es mayor o cuándo es menor que el otro. Asimismo,

se optó por implementar este juego con globos porque es un material que les encanta manipular y con el cual logran divertirse.

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

Teniendo en cuenta la implementación de las actividades que se llevaron a cabo en la institución Aníbal Noguera Mendoza considero que, se cumplió parcialmente con el objetivo general en cuanto a fomentar la convivencia a través de juegos cooperativos para solucionar armónicamente los conflictos encaminado a los estudiantes del grado segundo, ya que mediante las actividades desarrolladas, los participantes tuvieron la oportunidad de realizar juegos que les permitieran vivir una experiencia totalmente diferente, convirtiendo el aula de clase en un espacio convivencial.

Como fortalezas de la práctica considero que, es importante tener en cuenta el juego como una actividad fundamental en el desarrollo de los estudiantes, ya que por medio del juego también se adquieren aprendizajes significativos para la vida social. Según Torres y Torres, (2007) indican que “el juego cooperativo es pieza clave para fortalecer la convivencia ya que, permite fomentar el compañerismo lo cual es significativo para compartir conocimientos, ideas e inquietudes” (p.28).

Para nadie es un secreto que todo en la vida no es perfecto, por lo tanto, pienso que se debe mejorar la manera de buscar alternativas o estrategias que les permitan a los estudiantes desarrollar habilidades sociales dentro y fuera del aula como, por ejemplo, implementar actividades ya sean talleres, juegos de rol, círculos de conversación o diálogo entre otros. “Las estrategias son concebidas como la forma natural de incorporar a los alumnos en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen” (Candela y Benavides, 2020, p. 6). Considerando las características de los estudiantes del grado segundo pienso que, una de las acciones concretas para la realización de mejora además del juego cooperativo, sería desarrollar las actividades

anteriormente mencionadas, ya que se consideran fundamentalmente esenciales para continuar o seguir fortaleciendo la convivencia dentro del grupo.

Gracias a la implementación que se llevó a cabo en el paso anterior, considero que favorecieron eficazmente el logro del aprendizaje, ya que los participantes mediante el trabajo en equipo lograron utilizar estrategias para calcular sumas de cuatro cifras, realizar el instrumento de medida y, por último, comunicar tanto de forma oral y escrita los signos mayor o menor que. Cada una de estas actividades impactaron positivamente en los aprendizajes de la población seleccionada, ya que los estudiantes pudieron participar activamente, interactuar con los demás, divertirse y trabajar de forma individual como colaborativa, fortaleciendo así el desarrollo de las habilidades sociales. De esta manera, uno de los aspectos que influyeron en los resultados de aprendizaje fueron los materiales didácticos que se planearon y ejecutaron en la implementación, ya que cada uno de estos permitieron que las actividades fuesen positivas y significativas permitiéndoles a los estudiantes un verdadero aprendizaje.

Con relación a las diferencias que se hallaron en la implementación fueron completamente desemejantes, ya que todas tenían una dinámica distinta. La primera actividad fue de competencia grupal, la segunda requería de trabajo en equipo y la tercera de competencia individual. Con respecto a las fortalezas se puede decir que, la mayoría de los participantes estuvieron atentos a las explicaciones e indicaciones de cada una de las actividades, no obstante, a la hora de la implementación del juego de los globos cooperativos y locos se tuvo que repetir la actividad con algunos participantes porque no acataron las indicaciones, ya que explotaban el globo por querer hacerlo sin tener en cuenta el objetivo de la actividad. Al final, se pudo lograr que esos estudiantes hicieran la actividad correctamente.

Teniendo en cuenta la implementación, recomiendo como pieza clave tener en cuenta la duración del tiempo en una actividad, ya que es importante llevar a cabo juegos que sean dinámicos y no aburridos. Asimismo, los materiales son clave e imprescindible puesto que es importante captar su atención y no menos importante que sean de su interés.

En cuanto a las implementaciones considero que, tuvieron concordancia con la pregunta de investigación, ya que favorecieron al fortalecimiento de la sana convivencia a través de los juegos cooperativos. Cabe resaltar que, cada una de ellas, se planearon con una finalidad, es decir objetivamente. Desde el rol como docente resalto que, es importante tener en cuenta que la planeación debe ir siempre conjuntamente con la ejecución, es decir que los materiales o recursos didácticos se inclinen al cumplimiento de los objetivos. Asimismo, deben ir encaminadas, puesto que planear las actividades con anticipación permite no solo definir las estrategias o trazar los objetivos esperados, sino que también, permite ser desarrolladas con más seguridad sin tener que improvisar la clase.

“Planear se refiere al proceso de organizar la práctica educativa en el cual se articulan los contenidos, estrategias materiales, evaluación y competencias” (Heinsen y Maratos, 2019, p. 5)

La planeación didáctica es considerada una herramienta importante tanto en el ejercicio de la práctica como en la labor docente, ya que permite la organización de actividades de manera ordenada y coherente para luego llevarlas a la implementación con un fin determinado. Es indispensable porque permite planear a cerca de los problemas o dificultades que presenten los estudiantes en los cuales queremos aportar nuestro grano de arena y ayudar a que se resuelva significativamente.

## Conclusiones

Es importante mencionar que, la planeación es imprescindible en el ejercicio docente, ya que permite diseñar u organizar contenidos o actividades improvisadas y que sean significativas. Gracias a estas, se logró dar respuesta a la pregunta de la propuesta ¿Cómo fortalecer la sana convivencia en los estudiantes del grado segundo de la Institución Aníbal Noguera Mendoza utilizando los juegos cooperativos como estrategia pedagógica?, es decir, la secuencia didáctica que se llevó a cabo permitió que los estudiantes lograran fortalecer la dificultad presentada, sin embargo, hizo falta tener a la mano más recursos didácticos para un mayor impacto en la población y contexto.

De acuerdo a lo anterior, se puede decir que se lograron cumplir exitosamente los propósitos formulados, ya que se planearon e implementaron estrategias adecuadas, que respondieron a las necesidades educativas de los estudiantes, permitiéndoles vivir una experiencia diferente y dinámica, en donde se desarrollaron actividades individuales y grupales mediante el juego cooperativo para el fortalecimiento de la convivencia escolar.

Para lograr el éxito en las actividades desarrolladas, se tuvo que pasar por pequeñas dificultades, una de ellas fue la implementación de la actividad #1 que se planeó llevarla a cabo en el patio de la escuela, ya que es un espacio más amplio y, por cuestiones de lluvias se implementó en el aula. Cabe resaltar que, el salón es más pequeño, no obstante, se logró cumplir el objetivo esperado. Otra de las dificultades que se presentaron fue la falta de atención en algunos estudiantes, debido a que se tuvo que repetir las actividades de los globos porque no acataron las indicaciones, ya que lo explotaban por querer hacerlo, sin tener en cuenta el objetivo de la actividad. Sin embargo, con una nueva explicación detallada se pudo lograr que esos estudiantes hicieran la actividad bien.

Los principales cambios que considero en la práctica pedagógica desde la apertura del Diplomado hasta ahora, es que se empezó con la observación como herramienta de investigación permitiéndonos observar la problemática que se hallaba en la Institución Aníbal Noguera Mendoza, después empecé a llevar a cabo intervenciones pedagógicas que ayudaran a fortalecer la convivencia de los estudiantes del grado segundo a través de los juegos cooperativos. Otro de los cambios fue que, una vez se intervenía, asimismo se reflexionaba sobre la propia práctica y se evaluaba sobre el aprendizaje de los participantes para obtener mejores resultados.

Esta propuesta tiene como proyección seguir llevándola a cabo en el aula, ya que como docentes transformadores se debe tener en cuenta que la sociedad está en constante evolución y, por ende, es importante llevar a la práctica acciones pedagógicas innovadoras que tengan presente los intereses y necesidades de los alumnos.

Los aspectos que pienso que se evidencian con el cumplimiento de los propósitos son: los estudiantes manifestaron motivación e interés en cada una de las actividades que se implementaron, desarrollo de habilidades sociales, creación de un aula convivencial y trabajo en equipo. Cabe mencionar que, cada uno de estos aspectos cumplieron un papel clave en el fortalecimiento de la sana convivencia.

### Referencias Bibliográficas

- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior*. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), 5(3), 90-98.  
[http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2550-65872020000300090](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090)
- De la Torre Martínez, D. C., Estrada Rojas, M., & Ochoa Castro, N. (2022). *Estrategia pedagógica basada en el juego de roles para mejorar la convivencia escolar en la institución educativa departamental electo cáliz Martínez de Aguaestrada-el banco Magdalena*. <https://repository.libertadores.edu.co/items/306aa33d-bcea-40cc-bb41-770d3ade14c4>
- Heinsen, M., & Maratos, S. (2019). *Guía de apoyo a la planificación y evaluación docente*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). <https://acortar.link/cv7hWO>
- Marmo, C. E. C. (2009). Vigotsky y Freire dialogan a través de los participantes de una comunidad virtual latinoamericana de convivencia escolar. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 9, 1-30.
- 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>

- MEN, (2004) *Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-75768\_archivo\_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2013). [Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)Open this document with ReadSpeaker docReader\_. Bogotá: https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-329722\_archivo\_pdf\_secuencias\_didacticas\_desarrollo\_competencias.pdf
- Moore, C. (2014) [Documento No. 5. Negociación y Mediación](https://www.gernikagoraturz.org/wp-content/uploads/2019/03/doc-5-negociacion-mediacion-moore.pdf). *Taller de Preparación de la Contribución Vasca a la 2ª conferencia europea de construcción de la Paz y Resolución de Conflictos*. <https://www.gernikagoraturz.org/wp-content/uploads/2019/03/doc-5-negociacion-mediacion-moore.pdf>
- Pérez Abril, M. (2003). [La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74). *Pedagogía y Saberes*, . 18, 70–74. https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74
- Posada González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (Doctoral dissertation).
- Rubín, J. L. G. (2011). *La importancia de la planeación para mejorar la docencia*. *Eutopía*, (16). <file:///C:/Users/Estudiante/Downloads/publicaciones,+42118-107875-1-CE.pdf>
- Restrepo, P. P., Gutiérrez, M. S., Caro, N. N., & Moreno, C. E. L. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar*. *Lúdica pedagógica*, (21). <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/3331>
- Torres, C., & Torres, M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. [http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego\\_aprendizaje.Pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.Pdf) <https://acortar.link/9SiuJW>

Vasquez, L. E., & Constain, V. A. C. (2022). *Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes*. *Revista Unimar*, 40(1), 54-75. <file:///C:/Users/Estudiante/Downloads/Dialnet-LosJuegosLudicocooperativosComoUnaEstrategiaFavora-8776289.pdf>

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Carpeta de Evidencias de la Práctica*

En el siguiente enlace se encontrarán las evidencias asociadas a la implementación de las actividades relacionadas en el apartado de planeación didáctica, al igual que el video de la sustentación del documento final.

[https://drive.google.com/drive/folders/1tNep\\_RrHsSeL6xqesQ0ZL71hX7H7zX0N?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1tNep_RrHsSeL6xqesQ0ZL71hX7H7zX0N?usp=sharing)