

**El trabajo en equipo en estudiantes de segundo grado de la institución educativa 20 de
Enero en la ciudad de Sincelejo (Sucre) mediante la implementación de juegos
colaborativos durante el segundo semestre del 2024**

María Rosa Gómez Buelvas

Viviana Osorio Ruda

Asesor

Leidy Carolina Torralba Rojas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, realizado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica y la investigación educativa. Este estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa 20 de Enero, sede Rita Arrazola, con estudiantes de segundo grado. El objetivo general fue fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 20 de Enero en la ciudad de Sincelejo (Sucre) mediante la implementación de juegos colaborativos durante el segundo semestre del 2024, para lograr este objetivo, se diseñó y aplicó una secuencia didáctica denominada “jugando unidos: Construyendo el trabajo en equipo”, compuesta por tres actividades principales. Estas actividades se centraron en promover la colaboración, el respeto mutuo y la participación activa entre los estudiantes. El método de análisis de la acción se utilizó para evaluar el impacto de estas actividades en el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo. Los resultados del ejercicio de investigación indicaron que los estudiantes lograron fortalecer significativamente sus habilidades de trabajo en equipo, a través de la aplicación de los juegos colaborativos, se observó una mejora en aspectos como el respeto por los demás, la participación y la interacción entre los estudiantes. Estos hallazgos sugieren que el uso de juegos colaborativos es una estrategia efectiva para fomentar el trabajo en equipo en el contexto educativo, proporcionando beneficios significativos para el desarrollo social y académico de los estudiantes.

Palabras clave: Trabajo en equipo, juegos colaborativos, participación, interacción, secuencia didáctica.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, conducted as a graduation option, which allowed for reflection on educational practice and research. This study was carried out at the Institución Educativa 20 de Enero, Rita Arrazola campus, with second-grade students. The general objective was to promote teamwork among second-grade students at the Institución Educativa 20 de Enero in Sincelejo (Sucre) through the implementation of collaborative games during the second semester of 2024. To achieve this objective, a didactic sequence called “Playing Together: Building Teamwork” was designed and implemented, consisting of three main activities. These activities focused on promoting collaboration, mutual respect, and active participation among students. An action analysis method was used to evaluate the impact of these activities on the development of teamwork skills. The research results indicated that students significantly strengthened their teamwork skills. Through the application of collaborative games, improvements were observed in aspects such as respect for others, participation, and interaction among students. These findings suggest that the use of collaborative games is an effective strategy to foster teamwork in the educational context, providing significant benefits for the social and academic development of students.

Keywords: Teamwork, collaborative games, participation, interaction, didactic sequence.

Tabla de Contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	14
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	20
Planeación Didáctica	24
Enfoque Didáctico	27
Implementación	30
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	34
Conclusiones	37
Referencias Bibliográficas	40
Apéndices	44

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica</i>	44
---	----

Introducción

El trabajo en equipo es una habilidad esencial que debe ser fomentada desde los primeros años de vida. En el ámbito educativo, el uso de juegos colaborativos se presenta como una estrategia efectiva para desarrollar esta competencia, por ello, este proyecto de investigación se sustenta en diversos aportes prácticos y teóricos que resaltan la importancia del aprendizaje colaborativo y cooperativo en el aula.

En la Institución Educativa 20 de Enero, sede Rita de Arrazola, ubicada en Sincelejo, Sucre, hemos observado que los 21 estudiantes de segundo grado, con edades entre 7 y 9 años, enfrentan significativas dificultades para trabajar en equipo, muchos de ellos provienen de comunidades vulnerables y familias de bajos recursos, lo que impacta no solo su rendimiento académico, sino también su desarrollo social y comunicativo, sino también su desarrollo social y comunicativo. Estas condiciones socioeconómicas adversas afectan su capacidad para socializar y colaborar efectivamente en el aula. La falta de recursos y apoyo en el hogar puede limitar las oportunidades de los estudiantes para desarrollar habilidades sociales esenciales, como la comunicación efectiva, la empatía y la resolución de conflictos.

En las dinámicas del aula, la falta de habilidades colaborativas se traduce en problemas para compartir ideas y respetar las opiniones de sus compañeros, lo que genera tensiones que afectan negativamente el proceso de aprendizaje, limitando sus interacciones y complicando la creación de un ambiente de respeto y colaboración. A largo plazo, esta situación puede generar conflictos que afecten las relaciones sociales y el trabajo en equipo en el aula. La carencia de un entorno familiar que fomente el diálogo y la cooperación se refleja en el comportamiento de los estudiantes, quienes pueden mostrar resistencia a trabajar en grupo y dificultades para establecer relaciones de confianza con sus pares. Esto no solo impacta en su rendimiento académico, sino

también en su interacción y en el trabajo colaborativo en el aula, perpetuando un ciclo de aislamiento y bajo rendimiento que es difícil de romper sin intervenciones adecuadas. Afrontar esta problemática es crucial para mejorar la dinámica del aula y promover un ambiente de aprendizaje más inclusivo y efectivo. Según Johnson y Johnson (1999), el trabajo en equipo es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales y académicas, ya que fomenta la cooperación, la comunicación y el respeto mutuo. En este sentido, la colaboración entre docentes, estudiantes y padres es clave para crear un entorno educativo enriquecedor.

Nuestra propuesta se centra en el juego colaborativo como herramienta para reducir la falta de habilidades de trabajo en equipo, promoviendo la participación activa y el compromiso a través de juegos grupales y dinámicas colaborativas. Esto es especialmente relevante, ya que el enfoque tradicional de enseñanza en nuestra institución suele ser individualista y no fomenta el aprendizaje colaborativo, limitando así el desarrollo de competencias esenciales. Johnson y Johnson (1999) identificaron cinco componentes clave para la cooperación en un grupo: interdependencia positiva, disposición a facilitar que otros cumplan sus tareas, responsabilidad individual, habilidades interpersonales para manejar desacuerdos y un adecuado procesamiento en grupo. Abordar el trabajo en equipo es esencial porque responde a la naturaleza del ser humano como un ser social y colaborativo. Bandura (1986) enfatiza que el aprendizaje social es fundamental para el desarrollo de competencias interpersonales y académicas.

Al centrarnos en este aspecto, buscamos crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y efectivo, donde los estudiantes no solo mejoren sus habilidades académicas, sino también sus competencias sociales y emocionales, esenciales para su desarrollo integral. Se implementarán estrategias pedagógicas basadas en el juego para fomentar un ambiente dinámico y participativo. Para evaluar la efectividad de estas estrategias, utilizaremos métodos como la observación

directa del comportamiento y la participación de los estudiantes, así como la autoevaluación y coevaluación, manteniendo un registro anecdótico de los avances y desafíos observados.

Como menciona Melero y Fernández (1995), el aprendizaje cooperativo promueve las interacciones sociales en el aula. Este enfoque instruccional, en el que los estudiantes colaboran en grupos para resolver problemas, ha demostrado tener un impacto positivo en la motivación y el rendimiento de los estudiantes. Díaz (2006) señala que los estudiantes que participan en aprendizaje cooperativo tienden a esforzarse más, sentirse más motivados y experimentar una mayor autoeficacia al apoyarse mutuamente. Este enfoque beneficia especialmente a aquellos que enfrentan desafíos, ya que mejora tanto la calidad como la frecuencia de sus interacciones.

A nivel metodológico este estudio se soportó en una secuencia didáctica denominada jugando unidos: construyendo trabajo en equipo en el aula, 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 una comunidad de diálogo para conocer las voces y opiniones de los estudiantes para conocer sus presaberes e intereses sobre el trabajo en equipo, la segunda actividad en proponer un juego cooperativo (desafío de obstáculos), con el reto de trabajar en equipo y colaborar eficazmente y la tercera actividad en una actividad de reflexión, con preguntas abiertas que facilitarían identificar los cambios en sus concepciones sobre el trabajo en equipo y el juego cooperativo.

El uso del juego como herramienta educativa transforma el ambiente escolar, promoviendo un aprendizaje activo y participativo. Esto mejora la motivación, el interés y el desarrollo de habilidades socioemocionales, reduciendo la indisciplina y el desinterés, y proporcionando nuevas estrategias para abordar desafíos de comportamiento y motivación.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El grupo de segundo grado está compuesto por 21 niños y niñas, de entre 7 y 9 años, quienes no solo enfrentan los desafíos propios de su edad, sino que también enfrentan dificultades socioeconómicas que afectan su vida diaria. Muchos de estos estudiantes provienen de hogares monoparentales, donde una sola persona asume todas las responsabilidades del hogar, incluyendo el trabajo y el cuidado de los hijos, lo que limita el acompañamiento educativo, sumado a esto, viven en barrios cercanos a la escuela que son vulnerables, lo que afecta sus interacciones con el entorno.

En el aula, los niños y niñas muestran dificultades para trabajar en equipo y respetarse mutuamente, lo que no es sorprendente, ya que no han tenido muchas oportunidades para desarrollar habilidades de colaboración y cooperación, también, la enseñanza individualista que predomina en el aula tampoco ayuda a fomentar momentos de interacción y trabajo colectivo, lo que refuerza las barreras que impiden que se forme una comunidad de aprendizaje unida y respetuosa. Como resultado, esta falta de unión no solo afecta su rendimiento académico, sino que también repercute en su desarrollo emocional y social. Es evidente que se necesita adaptar un enfoque que promueva el trabajo en equipo y un aprendizaje más colaborativo, donde cada estudiante sienta que es parte importante del grupo y pueda aprender a construir, junto con sus compañeros, un entorno de respeto y apoyo mutuo.

Aunque el ambiente escolar ofrece condiciones básicas para el aprendizaje, la falta de recursos didácticos y tecnológicos limita las oportunidades de desarrollo social de los estudiantes. Las clases monótonas e individualistas no fomentan la creación de vínculos ni el aprendizaje colaborativo, y a pesar de relaciones cordiales, los conflictos y la falta de respeto son frecuentes, reflejando una carencia de herramientas para gestionar emociones y relaciones

interpersonales, sumado a esto, la falta de estrategias colaborativas en el aula, junto con las condiciones socioeconómicas adversas, dificulta que los niños aprendan a trabajar juntos, comunicarse efectivamente y resolver problemas en equipo, ya que los estudiantes, al vivir en entornos vulnerables, no han tenido muchas oportunidades de participar en espacios que promuevan la cooperación, el respeto y el entendimiento mutuo, lo que les impide desarrollar competencias sociales necesarias para relacionarse constructivamente con sus compañeros.

También, la falta de materiales y dinámicas que promuevan la interacción grupal refuerza las barreras para la comunicación, la empatía y la cooperación, tanto en casa como en la escuela. La ausencia de un enfoque pedagógico que integre estas habilidades como parte esencial del proceso educativo limita el desarrollo social y académico de los estudiantes. Johnson y Johnson (1999) señalan que el trabajo en equipo es fundamental para desarrollar habilidades sociales y académicas. Sin un enfoque que fomente el aprendizaje colaborativo, el desempeño de los estudiantes seguirá viéndose afectado en todos los aspectos de su vida escolar y social. Por ello, es necesario abordar estas dificultades para crear un ambiente escolar más inclusivo, donde el respeto y la cooperación sean valores centrales, permitiendo que los niños crezcan no solo académicamente, sino también como seres humanos completos.

Las observaciones en el aula revelan cómo estas dificultades sociales se manifiestan en el día a día. Los estudiantes, en lugar de colaborar o seguir instrucciones colectivas, prefieren trabajar de manera individual. Muchas veces, ignoran las opiniones de sus compañeros, y cuando deben compartir materiales o realizar tareas grupales, los desacuerdos y conflictos son comunes, lo que conduce a la desorganización y a la falta de unión e interacción en el aula. Esta falta de cooperación refleja la ausencia de un enfoque pedagógico que motive a los estudiantes a

interactuar de manera constructiva y respetuosa, como resultado a esto, tanto su rendimiento académico como su desarrollo social se ven seriamente afectados.

El enfoque educativo actual, que se basa en el trabajo individual, no está funcionando para estos niños, porque no responde a las necesidades colectivas de los estudiantes y no les proporciona las herramientas necesarias para aprender a resolver conflictos ni para colaborar de manera efectiva. En consecuencia, el aula se convierte en un espacio caótico, donde los estudiantes tienen dificultades para gestionar sus emociones y no logran interactuar de manera respetuosa entre ellos, este enfoque individualista limita su crecimiento, ya que no les permite desarrollar las competencias emocionales y sociales que necesitan para enfrentarse a los desafíos de la vida.

Frente a esta realidad, se propone una intervención basada en el juego colaborativo, una estrategia que ha demostrado ser efectiva en la mejora de las habilidades sociales y académicas de los estudiantes. De acuerdo con Slavin (2011), las actividades colaborativas permiten a los niños aprender a resolver problemas en conjunto y a tomar decisiones en equipo, además, según Dillenbourg (2020), el trabajo en equipo promueve el desarrollo cognitivo y emocional, mejorando la atención y reduciendo el estrés en el aula. Estos estudios recientes indican que el uso de juegos colaborativos fomenta el respeto mutuo, la empatía y la cooperación entre los estudiantes, lo que contribuye a un ambiente más inclusivo y propicio para el aprendizaje.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 20 de Enero en la ciudad de Sincelejo (Sucre) mediante la implementación de juegos colaborativos durante el segundo semestre del 2024?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de segundo grado de la institución educativa 20 de Enero en la ciudad de Sincelejo (Sucre) mediante la implementación de juegos colaborativos durante el segundo semestre del 2024.

Objetivos Específicos

Determinar el acercamiento de los estudiantes de segundo de la Institución Educativa 20 de Enero a los juegos colaborativos.

Promover el trabajo en equipo en los estudiantes de segundo de la Institución Educativa 20 de Enero a través de la experimentación de juegos colaborativos.

Reconocer los cambios de trabajo en equipo de los estudiantes de segundo de la Institución Educativa 20 de Enero luego de la implementación de juegos colaborativos para mejorar la interacción y el trabajo en equipo.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Medina (2021), sugiere que el trabajo en equipo en el aula fortalece valores esenciales como la empatía, la tolerancia y la autorregulación emocional, cruciales para el desarrollo integral de los estudiantes. Este enfoque no solo mejora el rendimiento académico, sino también el desarrollo socioafectivo y la motivación de los menores, ya que les ayudan a construir habilidades fundamentales para su crecimiento personal y académico. Lo que quiere decir, que trabajar en equipo no solo respeta la diversidad, sino que la valora y enriquece el aprendizaje a través de la interacción y la cooperación, efectuando un impacto muy positivo en el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes, que, a largo plazo, les ayudara a integrarse de manera más efectiva y a sentirse parte activa de un proceso educativo que los reconoce y valora en su totalidad.

Francisco, et al. (2021), afirman que el trabajo colaborativo es un proceso en el que los individuos no solo aprenden de manera más efectiva, sino que logran mucho más de lo que podrían alcanzar trabajando de forma aislada. Esto da a entender, que el trabajo colaborativo permite a los individuos aprender de manera más efectiva, logrando más que trabajando solos, reforzando que la interacción y el intercambio de ideas dentro de un equipo fomentan una interdependencia no competitiva y un sentido de unión grupal, fortaleciendo las relaciones y aprovechando el conocimiento colectivo, mejorando tanto el rendimiento individual como la calidad del aprendizaje y el éxito del grupo.

Según López (2012), el trabajo en equipo no solo fomenta la comunicación y la colaboración entre los miembros, sino que también abre la puerta al desarrollo de habilidades esenciales como la creatividad, la iniciativa y la disciplina. Estas competencias no solo se limitan al ámbito escolar; sino que se convierten en herramientas valiosas para la vida cotidiana y

profesional, ya que cuando los estudiantes trabajan juntos, no solo aprenden a resolver problemas de manera colectiva, sino que también fortalecen su capacidad para adaptarse, compartir ideas y apoyarse mutuamente, en este sentido, al integrar el trabajo en equipo en sus hábitos de estudio, los estudiantes adquieren una mentalidad de cooperación que les será útil en su crecimiento personal y en su interacción con el mundo que los rodea.

Azorín. (2018), señala que trabajar en equipo fomenta el aprendizaje cooperativo, que es una metodología eficaz no solo para mejorar el rendimiento académico, sino también para abordar la diversidad en el aula, fomentar la inclusión y promover un ambiente de cooperación entre los estudiantes, lo cual es crucial en la educación del siglo XXI. Lo que quiere decir que el trabajo en equipo no solo para mejorar el rendimiento académico, sino que también fomenta la igualdad de oportunidades, donde todos los estudiantes tienen un papel relevante y son valorados independientemente de su género, origen étnico, religión o situación socioeconómica, y que se basa en un trato igualitario y digno, reconociendo las diferencias en capacidades y ritmos de aprendizaje, aprovechándolas de manera pedagógica para enriquecer el proceso de aprendizaje.

Espinosa (2002), explica que el trabajo en equipo en el aula tiene como objetivo transformar la estructura tradicional, que suele ser competitiva e individualista, y dar paso a un enfoque centrado en la cooperación como eje del aprendizaje, es decir, que los estudiantes no son simples receptores pasivos de información, sino protagonistas activos en la creación de su propio conocimiento a través de la interacción con sus compañeros. Esto no solo facilita el aprendizaje de los contenidos, sino que también fomenta habilidades sociales, el respeto por diferentes puntos de vista y el trabajo conjunto hacia un objetivo común, demostrando que el trabajo en equipo se está convirtiendo en una habilidad esencial en muchas áreas, lo que hace que su desarrollo en la educación sea aún más relevante.

Canelo (2020), sostiene que el aprendizaje se vuelve más accesible y efectivo cuando se realiza en grupo, ya que la socialización de experiencias y conocimientos juega un papel crucial. En este sentido, cuando los estudiantes comparten sus ideas y puntos de vista, no solo refuerzan su propio conocimiento, sino que también adquieren nuevas perspectivas de sus compañeros, lo que es especialmente beneficioso para aquellos que tienen más dificultades, ya que pueden recibir apoyo de quienes comprenden mejor los temas. El trabajo en equipo crea un ambiente de apoyo mutuo y crecimiento colectivo, que no solo mejora los resultados académicos, sino que también prepara a los estudiantes para una sociedad que valora la cooperación, la empatía y el trabajo en equipo.

Artigas y Sagasta (2018), subrayan que el trabajo en equipo brinda inspiración y apoyo constantes, lo cual resulta clave para satisfacer las necesidades dentro del aula, lo que no solo potencia el desarrollo personal de cada estudiante, sino que también refuerza la cohesión y efectividad del todo el aula. Trabajar de manera colaborativa evita el aislamiento y la excesiva individualidad que caracterizan muchas prácticas docentes tradicionales, el trabajo en equipo genera un espacio donde las ideas, el apoyo mutuo y la retroalimentación son esenciales para fortalecer el compromiso grupal y mejorar los resultados colectivos que permite una rendición de cuentas que se alinea mejor con las exigencias de la enseñanza.

Maset (2003), manifiesta que la colaboración entre estudiantes se presenta con frecuencia como un recurso valioso o una alternativa para abordar la diversidad en el aula, sin embargo, numerosos educadores se oponen a la idea de que sus estudiantes colaboren en equipos, argumentando que “una persona hace el trabajo y los demás se aprovechan de él. Otros expresan su insatisfacción, señalando que lo que ocurre entre sus estudiantes no es un verdadero trabajo en equipo, sino más bien una colección de tareas individuales realizadas en paralelo, igual al

número de miembros del equipo. Esta perspectiva podría tener cierta validez si el trabajo en equipo se considerara simplemente como una técnica, otra forma de estructurar los esfuerzos de los estudiantes.

Trujillo, J. (1998), considera que el aprendizaje colaborativo y cooperativo ofrece numerosas estrategias destinadas a mejorar el rendimiento académico a través de la comunicación y el trabajo en equipo entre los estudiantes, esto implica que los estudiantes se ayuden mutuamente, intercambien ideas, planifiquen juntos sus métodos y contenidos de estudio, para desarrollar habilidades de cooperación, comunicación y resolución de conflictos, logrando un aprendizaje más profundo a través de la interacción con sus compañeros.

Según Aguilar et al. (2017), el aprendizaje en equipo no solo promueve una participación equitativa y una interacción simultánea entre los estudiantes, sino que también asegura que estos estén organizados en equipos de trabajo efectivos, en lugar de simplemente agruparse para realizar tareas. Esta metodología garantiza que todos los alumnos tengan las mismas oportunidades de participar y maximizar su aprendizaje de los contenidos escolares. Además, la adecuada conformación de los equipos, compuestos por estudiantes con diversos niveles de capacidad, es esencial para que cada miembro pueda contribuir y recibir apoyo, fomentando así un ambiente de colaboración y aprendizaje efectivo, lo que no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fortalece las habilidades sociales y la inclusión en el aula.

Terán et al. (2009), sugieren que el trabajo en equipo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental para fomentar la interacción, la participación y la motivación de los estudiantes. Este enfoque también promueve valores esenciales como la solidaridad, la tolerancia, la empatía, el compañerismo y la cooperación. Además, se ha observado que implementar estrategias basadas en el trabajo en equipo no solo beneficia estos aspectos, sino

que también estimula la creatividad y la inventiva de los niños, lo que proporciona una oportunidad para promover aprendizajes verdaderamente significativos al contextualizar los contenidos educativos, lo que no solo mejora el rendimiento académico, sino que fortalece las habilidades sociales y la cohesión en el aula, creando un ambiente más inclusivo y colaborativo.

Férez, y Cutillas (2015), argumentan que el trabajo en equipo es una de las competencias demandadas como necesarias para lograr un aprendizaje por competencias que no solo forma aprendizajes, sino también habilidades para responder a las necesidades de nuestra sociedad, por ello, incorporarlo en el aula facilita tanto el autoaprendizaje como el desarrollo de competencias generales, transversales y específicas, ya que al trabajar en grupo los estudiantes alcanzan metas comunes, perfilándolos como medio idóneo para desarrollar el sistema educativo basado en competencias.

Cubillos (2020) señala que “el trabajo en equipo es un factor determinante en el aprendizaje social e individual, ya que favorece un ambiente de aprendizaje sano y cooperativo en el curso” (p. 56). Sumado a ello, los juegos cooperativos, como estrategia pedagógica, permiten a los estudiantes interactuar en grupo y trabajar por un bien común, es decir, que los juegos facilitan el cumplimiento de normas y la participación en un entorno de cooperación, además, la aplicación de juegos cooperativos resulta enriquecedora en la formación docente, ya que fortalece la socialización, las relaciones interpersonales, y el trabajo en equipo, creando un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades motrices y sociales.

Pujolàs, P. (2008), Destaca que “el verdadero valor del trabajo en equipo en el aula no solo reside en la consecución de tareas, sino en la creación de relaciones más humanas y positivas entre los estudiantes” (P. 98). A medida que los alumnos desarrollan habilidades sociales esenciales como escuchar, argumentar con respeto y colaborar, por ende, aprenden a

confiar más en los demás, lo que transforma el ambiente académico en un espacio más retador y acogedor. Estas conexiones emocionales fortalecen su capacidad de aprender y les brindan herramientas para enfrentar juntos los desafíos de su formación.

Collazos y Mendoza, (2006), destacan que el aprendizaje colaborativo no es simplemente una técnica que los estudiantes deben aplicar, sino un cambio profundo en la forma en que interactúan entre ellos y con el conocimiento, esto se trata de un proceso donde alumnos y profesores, asumen un rol activo y compartido, que fomenta nuevas formas de aprender, basadas en la explicación mutua, la regulación conjunta y la creación de acuerdos que permiten que el aula se convierta en un espacio donde la cooperación se vive como una condición natural del proceso de enseñanza-aprendizaje, que va más allá del simple trabajo en grupo.

Santos, et al. (2009), destacan que el aprendizaje cooperativo no solo es una técnica eficaz para mejorar el rendimiento académico, sino también una herramienta poderosa para gestionar la diversidad cultural en las aulas, ya que a través del aprendizaje cooperativo los estudiantes aprenden a apoyarse mutuamente, desarrollando una ética de responsabilidad compartida que trasciende barreras de etnia, edad o género, lo que promueve no solo la adquisición de conocimientos, sino también competencias sociales e interculturales que fomenta una pedagogía más equitativa y justa en contextos escolares diversos.

Marín. (2015), destaca que el trabajo en equipo promueve la igualdad de oportunidades y fomenta valores como la solidaridad, el respeto, la tolerancia, el pensamiento crítico y creativo, la autonomía y la autorregulación, fundamentales para la democracia que deseamos transmitir en la sociedad. Este enfoque puede considerarse tanto un método como una técnica de enseñanza, resaltando la importancia del trabajo en equipo como un pilar ontológico en la formación educativa.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Los estándares básicos de competencias ciudadanas conciben a los estudiantes como seres capaces de actuar de forma responsable y participativa en contextos sociales y educativos. Estos estándares abarcan el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas, emocionales y colaborativas que permiten a los estudiantes participar de forma ética y democrática, encaminados al fomento de habilidades sociales y cívicas fundamentales para formar a los niños y niñas (MEN 2006). Frente a esto, la presente investigación busca que los estudiantes desarrollen capacidades para aprender a convivir, interactuar, colaborar y construir soluciones grupales, cumpliendo con estos estándares y aplicando actividades que optimicen el trabajo en equipo en el aula.

Según los estándares básicos de competencias ciudadanas, el aprendizaje ciudadano se centra en construir competencias sociales que incluyan conocimientos de derechos y deberes, y fomenten habilidades participativas en la vida democrática de manera consciente y responsable. Según el MEN (2006), Estos estándares promueven un enfoque integral que incentiva a los estudiantes a ser ciudadanos críticos, capaces de trabajar en equipo, respetar diferencias y resolver conflictos pacíficamente. Esta competencia se basa en el “saber ser”, “saber hacer” y “saber convivir”, permitiendo a los estudiantes aplicar conocimientos cívicos y valores de manera efectiva en cualquier contexto de forma efectiva.

Con base a lo anterior, los estándares de competencias ciudadanas para el grado segundo, abordan dimensiones que son esenciales para todo ser, las cuales están enfocadas en el respeto mutuo, la escucha activa, la convivencia, y la resolución de conflictos de una forma pacífica (MEN, 2006). En este sentido, promover la enseñanza del trabajo en equipo en este nivel educativo, abarca el desarrollo inicial de habilidades esenciales de colaboración, con el fin de

que los estudiantes aprendan a interactuar, compartir y cooperar de una forma más natural y pacífica, con la finalidad de alcanzar logros en la resolución de conflictos de forma sana. Por tanto, este trabajo de investigación se enfoca en tratar de fortalecer estas competencias, apuntando a que los estudiantes de este grado fortalezcan sus capacidades de trabajo en equipo en tareas sencillas del diario educativo, con el fin de que alcancen a tomar decisiones grupales que fomente en ellos el aprender a escuchar, de tal manera, que puedan resolver conflictos con la ayuda e interacción entre compañeros y maestros. Las aproximaciones de estándares de competencias ciudadanas, en conjunto con la investigación sobre el trabajo en equipo, se convierten en un aspecto esencial que prepara a los estudiantes, ya que les brinda bases sólidas para construir habilidades sociales que los prepare para enfrentar desafíos y dificultades que se les presenten con el transcurrir del tiempo., con esto, el objeto principal de esta investigación apremia la idea no solo de enseñarles a colaborar, sino que los estudiantes también puedan llegar a comprender la importancia de respetar las ideas y opiniones de los demás, creando experiencias positivas que alcancen a formar una actitud placentera hacia el trabajo en equipo.

También, es importante destacar que los estándares de esta competencia se enfatizan en fortalecer valores esenciales como la empatía y la escucha activa, elementos que son necesarios y fundamentales para que los menores puedan participar en actividades grupales o colaborativas, por eso, se espera que, a través de la implementación de juegos cooperativos, dinámicas y actividades grupales, los estudiantes aprendan a gestionar pequeñas responsabilidades dentro del aula de una forma diferente, innovadora y llamativa, aprendiendo a compartir de manera justa, con la finalidad de que se promueva un entorno de aprendizaje donde la colaboración en equipo y la convivencia pacífica se conviertan en la norma, lo que sin duda alguna, contribuirá

significativamente a la formación de futuros ciudadanos más conscientes y comprometidos con su entorno social y educativo.

Como afirma Tobón (2010), las competencias siempre deben enfocarse hacia la acción y el fortalecimiento de habilidades prácticas, lo que se considera como algo esencial para la formación educativa de los primeros años de vida, de esta manera, fomentar competencias sociales que involucren el trabajo en equipo, genera la oportunidad para que los estudiantes alcancen competencias que no solo alcancen a promover su aprendizaje, sino que además, logren el alcance de habilidades indispensables para el diario vivir, tales como la interacción y participación en el ámbito social y escolar.

Con relación a lo anterior, se hace completamente necesario romper con el paradigma del método convencional de enseñanza que se enfatiza en darle prioridad al aprendizaje individual, esto con el fin de fomentar la promoción de la participación del trabajo en equipo que los primeros años escolares es tan crucial. Atendiendo a esto, la investigación se ha centrado en implementar estrategias pedagógicas por medio de actividades con juegos colaborativos y cooperativos, que, complementado con diversas dinámicas grupales, logran facilitar a los estudiantes aprendizajes asociados al compartir de responsabilidades con la finalidad de que puedan resolver problemas de forma colectiva. El eje central de estas actividades no solo busca favorecer el desempeño académico y la convivencia en el aula de clases, sino que también procura que todos los estudiantes puedan aprender a interactuar y colaborar de forma sana y efectiva dentro de la sociedad.

El enfoque práctico de la enseñanza es esencial en el segundo grado, donde el aprendizaje está estrechamente vinculado con la experiencia directa. Partiendo de lo que dice Perrenoud (2004), las competencias no se desarrollan solamente a partir del conocimiento teórico, sino que

parten de las experiencias significativas que les dan la oportunidad a los estudiantes de aplicar lo que aprenden en situaciones reales que se viven en el diario vivir. En este sentido, la presente investigación, promueve la idea de que los estudiantes de segundo grado desarrollen habilidades de trabajo en equipo mediante la participación en juegos, actividades grupales y ejercicios que fomenten la colaboración y la resolución conjunta de problemas. Estas experiencias prácticas no solo refuerzan el conocimiento, sino que permiten a los estudiantes conectar lo aprendido con su vida cotidiana y social.

Esta investigación, muestra que el desarrollo de actividades colaborativas contribuye de forma significativa el fortalecimiento de las habilidades de trabajo en equipo en estudiantes de segundo grado, en este sentido, al involucrar juegos y dinámicas cooperativas, los niños comienzan a comprender la importancia de colaborar y de reforzar el esfuerzo conjunto para alcanzar objetivos comunes. Además, estas actividades refuerzan su capacidad para comunicarse de manera efectiva, respetar turnos y compartir recursos, lo que es esencial para su desarrollo social y emocional.

En conclusión, el trabajo en equipo es una competencia esencial que debe ser introducida desde los primeros años de educación. A través de actividades colaborativas adecuadas a su nivel de desarrollo, los estudiantes de segundo grado pueden aprender a trabajar juntos, resolver problemas y convivir de manera armónica con sus compañeros. La implementación de secuencias didácticas basadas en juegos y actividades colaborativas fomenta el desarrollo de habilidades que serán útiles no solo en su vida escolar, sino también en su vida cotidiana y futura como ciudadanos responsables y comprometidos.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “jugando unidos: construyendo el trabajo en equipo” para alcanzar el objetivo de fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de segundo grado de la institución educativa 20 de enero en la ciudad de Sincelejo (Sucre) mediante la implementación de juegos colaborativos durante el segundo semestre del 2024. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

Para el primer objetivo específico, se realizó una actividad inicial para conocer los presaberes de los estudiantes de segundo grado sobre el trabajo en equipo y los juegos colaborativos. Se inició con una comunidad de diálogo para escuchar sus voces y opiniones. Luego, se les pidió trabajar en grupos equitativos para crear un dibujo colectivo que representara su comprensión y experiencia con los juegos colaborativos. Durante el proceso, los estudiantes dialogaron y colaboraron para decidir qué elementos incluir en su dibujo. Al finalizar, cada grupo presentó su trabajo, lo que permitió una reflexión grupal. Se registraron fotos de los dibujos y se grabaron audios de las discusiones para análisis posterior.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico que consiste en promover el trabajo en equipo en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 20 de Enero, se organizó una actividad de pista de obstáculos colaborativa. La actividad comenzó con una discusión sobre la importancia del trabajo en equipo y la formación de equipos de cinco estudiantes. Cada equipo debía pasar una pelota por debajo de las piernas de los compañeros hasta llegar al primero en la fila, quien luego atravesaba una pista de obstáculos y lanzaba la pelota en una canasta. El proceso se repetía hasta que todos los estudiantes completaran el desafío, destacando la colaboración sobre la rapidez, al finalizar, se realizó una reflexión grupal

en la que se les preguntó a los estudiantes sobre sus aprendizajes y las dificultades encontradas y como producto susceptible para el análisis se tomaron fotos de la actividad y se grabaron audios de las discusiones, capturando las reflexiones y reacciones de los estudiantes.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en reconocer los cambios de trabajo en equipo de los estudiantes de segundo de la Institución Educativa 20 de Enero luego de la implementación de juegos colaborativos, se estableció se diseñó una actividad de reflexión, en donde se recuperaron las ideas y conceptos iniciales de la primera actividad y se compararon con las nuevas reflexiones de los estudiantes. Se creó una comunidad de diálogo con preguntas abiertas para identificar los cambios en sus concepciones sobre el trabajo en equipo y el juego cooperativo. Durante esta fase, se les preguntó a los estudiantes cómo se sintieron al participar en las actividades anteriores, especialmente en el juego de obstáculos, y se les invitó a reflexionar sobre cómo colaboraron con sus compañeros y qué les ayudó a lograr el éxito en equipo. Luego, los estudiantes se dividieron en grupos de 4 o 5 integrantes y se les proporcionó una serie de preguntas para reflexionar en grupo sobre el trabajo en equipo. Cada grupo pudo escribir o realizar dibujos que representaran lo que sintieron o experimentaron durante las actividades colaborativas. Entre las preguntas reflexivas se incluyeron: ¿Qué te pareció más difícil de trabajar en equipo? ¿Qué fue lo más divertido y por qué? ¿Cómo crees que ayudaste a tus compañeros? ¿Cómo crees que te ayudaron ellos? ¿Crees que el trabajo en equipo fue clave para completar las actividades? Esta actividad permitió a los estudiantes expresar sus experiencias y reflexionar sobre la importancia de la colaboración en equipo.

Al final de la actividad, cada grupo presentó su trabajo (escrito, grabación o dibujos) al resto de la clase, compartiendo las respuestas a las preguntas discutidas. Como momento de cierre, se invitó a todo el grupo a una reflexión conjunta sobre lo que experimentaron y

aprendieron, destacando cómo el trabajo en equipo contribuye a mejorar la convivencia, la interacción y el aprendizaje en el aula, y como producto susceptible para el análisis se incluyeron fotografías de los trabajos y audios grabados de las discusiones, que permitieron capturar las experiencias y reflexiones de los estudiantes.

Es importante 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 identificar y comunicar ideas sobre el trabajo en equipo, expresar sus percepciones sobre cómo cooperan e interactúan en grupo; comprender la importancia de la cooperación para alcanzar una meta común y reflexionar sobre su participación en actividades colaborativas, analizando los cambios en su forma de trabajar con otros, y desarrollar estrategias para mejorar su colaboración en equipo; y finalmente, analizar los cambios en su manera de trabajar con otros, reflexionando sobre cómo pueden mejorar sus habilidades colaborativas, promoviendo así un aprendizaje más consciente y participativo dentro del aula.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, de fomentar el trabajo en equipo hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica “jugando unidos: construyendo el trabajo en equipo”, facilitará conquistas relacionadas con el trabajo en equipo, donde se presentan diversas estrategias enfocadas a al juego cooperativo y al trabajo colaborativo, para que los estudiantes aprendan a cooperar, compartir responsabilidades y apoyarse mutuamente, como habilidades esenciales para su vida futura, porque favorece al fortalecimiento del trabajo en equipo como competencia para el desarrollo de procesos generales, la comprensión, la comunicación, la inclusión, la equidad y el desarrollo de competencias emocionales que otorgaran las habilidades necesarias para resolver problemas.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos los estándares de competencias ciudadanas para el grado segundo, abordan dimensiones que son esenciales para todo ser, las cuales están enfocadas en el respeto mutuo, la escucha activa, la convivencia, y la resolución de conflictos de una forma pacífica, los estándares de competencia también orientan el fomento de habilidades sociales y cívicas fundamentales para formar a los niños y niñas como seres íntegros capaces de transformar el mundo. (MEN 2006), y el 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.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia “jugando unidos: construyendo el trabajo en equipo”, tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como Medina (2021), Francisco, et al.

(2021), López (2012), Azorín (2018), Espinosa (2002), Canelo (2020), Artigas y Sagasta (2018), Maset (2003), Trujillo, J. (1998), Aguilar et al. (2017), Terán et al. (2009), Férrez, y Cutillas (2015), Cubillos (2020), Pujolàs, P. (2008), Collazos y Mendoza, (2006), Santos, et al. (2009), Marín. (2015), que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales:

El desarrollo del trabajo en equipo mediante actividades de juego cooperativo favorece la adquisición de habilidades como la colaboración y el apoyo mutuo. Estas actividades permiten a los estudiantes gestionar emociones, escuchar a los demás y empatizar con sus compañeros, mejorando el ambiente escolar. Además, el trabajo en equipo fortalece el pensamiento crítico y la resolución de problemas conjuntos, asegurando que los estudiantes se sientan valorados e integrados. La secuencia didáctica se centró en actividades de juego cooperativo, consideradas innovadoras para cerrar brechas educativas y romper con el método convencional de enseñanza que prioriza el aprendizaje individual. El objetivo fue promover la participación en el trabajo en equipo en la etapa inicial de la educación, con la hipótesis de que esto fomentaría la cooperación entre los estudiantes dentro y fuera del aula.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba apreciar que los estudiantes del grado segundo presentan avances significativos en el desarrollo de habilidades fundamentales para trabajar en equipo acorde a su nivel educativo, ha tenido mejoría con la capacidad de seguir instrucciones y colaborar de forma efectiva, respondiendo a los estándares básicos de competencias y derechos de aprendizaje de esta área, donde al principio tenían problemas para obedecer instrucciones, atender y valorar las opiniones de sus pares, ahora demuestran una mayor disposición y capacidad para colaborar en actividades y juegos cooperativos, y de acuerdo con Johnson y Johnson (1999); Slavin (2011);

Dillenbourg (2020), se encuentran trabajando en el fortalecimiento del trabajo en equipo, logrando un mayor aprendizaje colaborativo, partiendo de una diversidad de actividades y dinámicas grupales, tales como los juegos cooperativos, comunidades de diálogo, que buscan fomentar la comunicación y colaboración entre los estudiantes.

Para iniciar la secuencia y establecer el primer objetivo específico, se buscó reconocer los intereses de los estudiantes y su acercamiento al esquema variable del estudio. A través de una comunidad de diálogo con preguntas abiertas y ejercicios cooperativos, se identificaron los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes en relación con sus conocimientos previos y su interés en el juego colaborativo. La secuencia didáctica se centró en actividades que movilizan y miden los cambios en el aspecto ontológico del trabajo en equipo, teniendo un mayor impacto en la vida de los estudiantes al responder a sus intereses y motivaciones reales por el aprendizaje.

Finalmente, el diseño de la secuencia didáctica que sustenta este estudio permite reflexionar sobre el uso del juego colaborativo como estrategia para el aprendizaje integral de los estudiantes, fomentando competencias como la comunicación, la cooperación y la resolución de problemas, habilidades esenciales para el desarrollo socioemocional, ayudando, además a reforzar los contenidos de cualquier materia de manera divertida. Es importante utilizar esta secuencia didáctica en futuros ejercicios de enseñanza, ya que el trabajo en equipo no solo evalúa la eficacia de la implementación, sino también cómo las actividades diseñadas contribuyen al aprendizaje significativo, inclusivo y colaborativo. Para futuras investigaciones, sería útil enfocarse en la mejora continua de estas secuencias, implementar enfoques pedagógicos que aborden mejor las necesidades cambiantes y ampliar los métodos de evaluación para reflejar con mayor precisión el aprendizaje colaborativo.

Implementación

La primera actividad se llevó a cabo el 21 de octubre de 2024, de 2:00 pm a 3:00 pm, con el objetivo de evaluar el conocimiento previo de los estudiantes sobre el trabajo en equipo y los juegos colaborativos. Se inició con una comunidad de diálogo para conocer sus opiniones, seguida de una tarea en grupos equitativos donde debían realizar un dibujo colectivo que representara el juego colaborativo y su experiencia en equipo. Durante el proceso, los estudiantes discutieron y colaboraron para decidir qué elementos incluir en su dibujo. Sin embargo, se observó que algunos estudiantes no mostraron disposición para trabajar en equipo, ya que no querían asociarse con ciertos compañeros y ponían excusas. A pesar de los esfuerzos por fomentar la escucha activa y el respeto, algunos no siguieron las pautas establecidas.

Formamos un círculo en el suelo para iniciar nuestra comunidad de diálogo, comenzando con la presentación de imágenes relacionadas con el juego colaborativo. A partir de ahí, se realizaron preguntas como: ¿saben ustedes lo que es el juego colaborativo? ¿han trabajado con anterioridad esto en el aula de clases? ¿Qué tal les ha ido desarrollando juegos o actividades grupales? La actitud de los niños me llevó a reflexionar sobre la importancia de crear un ambiente donde cada estudiante se sintiera valorado y escuchado. Por ello, decidí realizar la comunidad de diálogo en el suelo, aprovechando el espacio disponible en el aula para mover a los menores de su lugar habitual. Los niños respondieron adecuadamente y con satisfacción, mostrando mejor disposición para escuchar y atender las preguntas, aunque algunos se sintieron incómodos al hablar sobre el trabajo en equipo. En el equipo de las niñas, lo más destacado fue su mejor actitud. Aunque no todas participaron en el dibujo ni supieron distribuirse bien, hubo mayor comprensión y consideraron que les fue bien trabajando en equipo. En cambio, para los niños fue difícil llegar a un acuerdo; ninguno respetó las ideas y opiniones de los demás ni las

reglas establecidas, lo que llevó a que se separaran y surgieran discusiones. Solo dos niños continuaron, reflejando mucha molestia al no sentirse respetados ni comprendidos, y por no recibir ayuda.

Al finalizar, cada grupo presentó su dibujo, lo que permitió una reflexión grupal sobre las ideas compartidas. Se registraron fotos de los dibujos y se grabaron audios de las discusiones grupales, capturando tanto las voces de los estudiantes como sus ideas clave. Aprovechando el espacio y observando lo que ocurrió durante la sesión, se les preguntó sobre su experiencia trabajando en equipo. Las niñas tuvieron una mejor opinión, diciendo frases como: “nosotras sí trabajamos en equipo, porque nos ayudamos”. En cambio, algunos de los niños expresaron: “a mí no me gustó trabajar en equipo, porque ellos no me escucharon” y “no respetaron y no nos ayudaron”. A pesar de las dificultades, la primera sesión fue valiosa para el aprendizaje esperado. Se conocieron los presaberes, ideas y reflexiones de los estudiantes sobre el juego cooperativo y se observó su experiencia en el trabajo en equipo, que no fue óptima. Se les permitió expresar sus opiniones y experiencias, sentando las bases para futuras interacciones. La participación activa, aunque desigual, mostró que algunos estudiantes ya tienen interés en el trabajo colaborativo, lo que puede ser un punto de partida para desarrollar competencias ciudadanas en trabajo en equipo, interacción y colaboración.

La segunda actividad se realizó el 22 de octubre de 3:00 pm a 4:00 pm para promover el trabajo en equipo mediante una pista de obstáculos colaborativa. Comenzó con una discusión sobre la importancia del trabajo en equipo y la formación de equipos de cinco estudiantes. Se explicó que el objetivo era colaborar eficazmente, no la rapidez. Cada equipo debía pasar una pelota por debajo de las piernas hasta el primero en la fila, quien atravesaba una pista de obstáculos y colocaba la pelota en una canasta. El proceso se repetía hasta encestar las cinco

pelotas. Esta interacción fue mucho mejor, ya que los niños se sintieron más motivados y dispuestos a colaborar. A pesar de los distractores en el espacio abierto, siguieron las reglas e instrucciones de manera más efectiva que en la sesión anterior. Se formaron equipos con facilidad, integrándose más con sus compañeros sin limitaciones de género, mostrando mayor concentración y disposición.

Para facilitar la actividad, se formaron equipos de 5 o 6 estudiantes, lo que permitió seguir las instrucciones de manera más efectiva. Los estudiantes se pasaron las pelotas y superaron los obstáculos colaborando con entusiasmo e interés. El espacio se organizó para que todos pudieran participar sin interferencias, y los materiales como pelotas, aros y conos facilitaron la interacción en los equipos. La actividad duró 30 minutos, un tiempo adecuado para mantener la motivación y concentración de los estudiantes, permitiendo observar una mejora en su perspectiva sobre el trabajo en equipo. La evaluación se realizó mediante una breve conversación al final de la actividad, donde cada grupo compartió sus experiencias y sentimientos sobre el trabajo en equipo. Los niños expresaron su agrado con frases como: “seño, a mí me pareció que lo hicimos muy bien, porque trabajamos en equipo, todos nos ayudamos para pasar las pelotas” y “sí, fue chévere porque todos nos dimos ánimo”. Esta evaluación respondió mejor a las necesidades educativas, mostrando un mayor interés de los estudiantes en expresar lo que habían aprendido sobre el trabajo en equipo y el juego cooperativo, reflejando el impacto positivo del juego en su aprendizaje.

La tercera actividad se desarrolló el día 24 de octubre del 2024, de 3:00pm a 4:00pm, con el fin de reconocer los cambios de trabajo en equipo de los estudiantes luego de la implementación de juegos colaborativos, se propuso una nueva comunidad de diálogo con preguntas abiertas tales como: ¿Qué les pareció el juego colaborativo? ¿creen que hicieron un

buen trabajo en equipo? ¿Qué piensan sobre los juegos colaborativos? ¿les pareció que tuvieron un buen equipo? ¿Por qué?, todo esto con el objeto de identificar los cambios en sus concepciones sobre el trabajo en equipo y el juego cooperativo.

También, se les preguntó a los estudiantes cómo se sintieron al participar en las actividades anteriores, especialmente en el juego de obstáculos, y se les invitó a reflexionar sobre cómo colaboraron con sus compañeros y qué les ayudó a lograr el éxito en equipo, luego, los estudiantes se dividieron en grupos de 4 o 5 integrantes y se les proporcionó una serie de preguntas para reflexionar en grupo sobre el trabajo en equipo. Cada uno de los grupos pudo escribir o realizar dibujos que representaran lo que sintieron o experimentaron durante las actividades colaborativas. Entre las preguntas reflexivas se incluyeron: ¿Qué te pareció más difícil de trabajar en equipo? ¿Qué fue lo más divertido y por qué? ¿Cómo crees que ayudaste a tus compañeros? ¿Cómo crees que te ayudaron ellos? ¿Crees que el trabajo en equipo fue clave para completar las actividades? Al final de la actividad, cada grupo presentó su trabajo, un dibujo y lo explico al resto de la clase, compartiendo las respuestas a las preguntas discutidas. Como momento de cierre, se invitó a todo el grupo a una reflexión conjunta sobre lo que experimentaron y aprendieron, destacando cómo el trabajo en equipo contribuye a mejorar la convivencia, la interacción y el aprendizaje en el aula, y como producto susceptible para el análisis se incluyeron fotografías de los trabajos y audios grabados de las discusiones, que permitieron capturar las experiencias y reflexiones de los estudiantes.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Esta investigación se centró en el objetivo de “fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de segundo grado de la institución educativa 20 de Enero en la ciudad de Sincelejo (Sucre), mediante la implementación de juegos colaborativos durante el segundo semestre del 2024, en donde se logró implementar una secuencia didáctica partiendo de juegos colaborativos que dieron cumplimiento a cada uno de los objetivos planteados, por ello, basándonos en esto, se hace importante seguir implementado actividades que involucren la participación de los estudiantes en juegos colaborativos, ya que es un punto clave para el aprendizaje significativo de cada menor, debido a que estas actividades mejoran más la socialización e interacción de los niños en el aula, lo que sin duda alguna puede ayudar a lograr un mejor desempeño escolar.

Al inicio de la secuencia didáctica, se evidenció una carencia significativa en el trabajo en equipo entre los estudiantes, con algunos niños mostrando disgusto debido a la falta de colaboración de sus compañeros. Un análisis más detallado reveló que esta resistencia se debía principalmente a la falta de costumbre y experiencias previas en actividades colaborativas, así como la inseguridad de compartir ideas y esfuerzos con otros, prefiriendo trabajar de manera individual.

Aunque no se implementaron intervenciones específicas más allá de la motivación constante y la insistencia en la importancia del trabajo en equipo, esta experiencia subrayó la necesidad de planificar estrategias más estructuradas para abordar estas resistencias. Estas estrategias podrían incluir dinámicas que fortalezcan la confianza y la comunicación entre los estudiantes, así como la asignación de roles específicos que permitan a cada niño sentirse valorado y parte esencial del equipo, lo que hace esencial seguir planificando actividades

colaborativas que ofrezcan a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades de trabajo en equipo en un entorno inclusivo y de apoyo.

Sin embargo, es importante destacar que al final de la secuencia, se notó una mejoría en la capacidad de los niños para trabajar en equipo a través de juegos colaborativos, aunque es importante seguir mejorando y proponiendo nuevas estrategias para fortalecer estos aspectos en el aula. Atendiendo a esto, durante las siguientes sesiones, se observaron patrones significativos en las respuestas de los niños, ya que al principio, algunos estudiantes manifestaron no tener experiencia previa en actividades colaborativas, expresando comentarios como “Prefiero trabajar solo porque no sé cómo compartir mis ideas”, sin embargo, con el paso de las sesiones, se evidenció un cambio notable en su actitud; frases como “¡Seño, ¡qué chévere trabajar en equipo!” y “a mí me gustó compartir con mis compañeros” reflejan este cambio positivo.

Para complementar las observaciones y los productos de las sesiones, se implementó una lista de chequeo y un cuestionario estandarizado al final de la propuesta. Estas herramientas permitieron medir de forma objetiva el desarrollo de las habilidades de trabajo en equipo y comparar los resultados de diferentes grupos. La lista de chequeo nos ayudó a observar las valoraciones de los estudiantes, sus alcances y avances en el trabajo en equipo. Además, la encuesta reveló que, aunque algunos estudiantes inicialmente se sentían inseguros, con el tiempo comenzaron a disfrutar de la colaboración. Johnson & Johnson (1991) destacan que el aprendizaje cooperativo fortalece las habilidades sociales, lo cual se evidenció en las respuestas de los estudiantes. Este análisis subraya la importancia de seguir implementando y mejorando estas estrategias para fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y colaborativo.

Para asegurar la permanencia de estos aprendizajes, se propone seguir implementando juegos colaborativos en el aula de manera regular, ya que no solo mantienen el interés de los

estudiantes, sino que también refuerzan las habilidades sociales y colaborativas que han comenzado a desarrollar, ya que esto ayudará a los estudiantes a internalizar la importancia del trabajo en equipo y a aplicar estas habilidades en diferentes contextos.

Al final de la secuencia didáctica, los estudiantes mostraron una mayor disposición a colaborar y comunicarse efectivamente con sus compañeros, este cambio positivo es especialmente relevante considerando el contexto social de los estudiantes, quienes provienen de clases socioculturales bajas y vulnerables, lo que los limita a vivenciar este tipo de experiencias fuera del contexto escolar. Los juegos colaborativos son esenciales ya que facilitan el trabajo en equipo, brindando una oportunidad para adquirir habilidades cruciales para la vida, lo que les brindará habilidades tempranas que les permitirán convivir con otras personas, comunicarse efectivamente y resolver conflictos en un entorno divertido y manejable. Además, el enfoque en el campo de interés no es la única forma de aprendizaje significativo. Johnson & Johnson (1991) destacan que el aprendizaje colaborativo es importante porque permite a los niños alcanzar objetivos colaborativos y fortalecer sus habilidades sociales. Este análisis subraya la importancia de continuar implementando estas actividades para fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y colaborativo, que no solo mejora las competencias académicas, sino también las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes.

Conclusiones

La implementación de la propuesta pedagógica sobre juegos colaborativos para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de grado tercero ha demostrado ser efectiva, mostrando resultados positivos en términos de participación y reflexión. Sin embargo, para mejorar futuros informes y prácticas, es crucial realizar un análisis más profundo de los desafíos encontrados. Incluir instrumentos estandarizados, como rúbricas y cuestionarios, permitirá evaluar de manera más objetiva el impacto de estas actividades.

Es importante destacar cómo los estudiantes con dificultades de integración progresaron a lo largo de las sesiones. Observar su evolución no solo enriquece la evaluación, sino que también proporciona información valiosa para diseñar intervenciones futuras más efectivas. Por ejemplo, algunos estudiantes que inicialmente se mostraban reacios a participar, comenzaron a disfrutar y valorar el trabajo en equipo, lo que refleja un cambio significativo en su actitud y habilidades sociales. Atendiendo a esto, con base en el primer objetivo específico, que es determinar el acercamiento de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 20 de Enero a los juegos colaborativos, se concluye que se logró llevar a cabalidad, ya que a través de diversas actividades, se evidenció que muchos estudiantes no estaban familiarizados con los juegos colaborativos al inicio, pero mostraron un creciente interés y disposición a participar conforme avanzaban las sesiones.

De acuerdo al segundo objetivo, que es promover el trabajo en equipo en los estudiantes de segundo grado a través de la experimentación de juegos colaborativos, se puede concluir que se logró captar el interés de los menores, ya que las actividades propuestas fueron bien recibidas, y los estudiantes expresaron que disfrutaron trabajando en equipo, con comentarios como “Me

gustó compartir con mis compañeros” y “Trabajar en equipo es divertido”. La participación activa de los estudiantes y su entusiasmo reflejan el cumplimiento de este objetivo.

Partiendo del tercer objetivo, que es reconocer los cambios en el trabajo en equipo de los estudiantes luego de la implementación de juegos colaborativos, se observó una mejora significativa en la interacción y colaboración entre los estudiantes. Al final de la secuencia didáctica, los estudiantes mostraron una mayor disposición a colaborar y comunicarse efectivamente con sus compañeros. Este cambio positivo subraya la importancia de continuar implementando estas actividades para fortalecer las habilidades de trabajo en equipo y fomentar un ambiente de aprendizaje inclusivo y colaborativo.

Se puede concluir que, partiendo del objetivo general de fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de segundo grado de la institución educativa 20 de Enero en la ciudad de Sincelejo (Sucre) mediante la implementación de juegos colaborativos durante el segundo semestre del 2024, se logró cumplir con la finalidad de la investigación. A través del desarrollo de la secuencia didáctica, se fortalecieron las habilidades de trabajo en equipo de los estudiantes. Aunque se observó un avance significativo en este proceso, es importante continuar complementando y avanzando a partir de lo ya desarrollado.

Las actividades de juegos colaborativos demostraron ser relevantes para fortalecer el aspecto ontológico de esta investigación, por ello, se recomienda que esta investigación se tenga presente en futuros estudios relacionados con el desarrollo de habilidades sociales y colaborativas, partiendo de lo que fue significativo en esta propuesta, ya que promover la importancia del juego colaborativo como variable clave para el desarrollo integral de los estudiantes es esencial. Se recomienda aplicar esta metodología no solo a estudiantes de segundo grado, sino también a otros niveles educativos, adaptándola según el nivel cognitivo de los

estudiantes. La continuidad en la práctica de estas actividades colaborativas es esencial para consolidar las competencias desarrolladas y asegurar un impacto positivo duradero en el aprendizaje de los estudiantes.

En resumen, la implementación regular de juegos colaborativos en el aula, incluso si es solo una vez por periodo, es crucial para mantener y fortalecer las habilidades de trabajo en equipo. Estas estrategias no solo mejoran las competencias sociales y académicas de los estudiantes, sino que también fomentan un ambiente de aprendizaje inclusivo y enriquecedor. Es fundamental que los docentes sigan generando y aplicando estas estrategias por lo menos una vez al mes, para asegurar un desarrollo integral y significativo en sus estudiantes.

Se recomienda que esta investigación se tenga presente en futuros estudios relacionados con el desarrollo de habilidades sociales y colaborativas, partiendo de lo que fue significativo en esta propuesta. Promover la importancia del juego colaborativo como variable clave para el desarrollo integral de los estudiantes es esencial. Es importante destacar que el tiempo empleado para la ejecución de esta investigación fue muy corto, por tanto, se sugiere implementarla durante un periodo más prolongado, como un proyecto transversal que se adapte al nivel cognitivo de los estudiantes. Además, sería bueno que estas actividades sean trabajadas en todos los grados académicos, teniendo en cuenta las competencias que cada estudiante debe adquirir en su proceso educativo, sin embargo, se hace necesario resaltar que el investigador debe proceder en su investigación de acuerdo a las necesidades y los intereses de los estudiantes, asegurando que las estrategias implementadas sean relevantes y efectivas para fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y colaborativo.

Referencias Bibliográficas

- Abellán, C. (2018). *El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas*.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=s0185-26982018000300181&script=sci_arttext
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall. <https://psycnet.apa.org/record/1985-98423-000>
- Canelo, R. (2020). *TRABAJO EN EQUIPO PARA FOMENTAR EL RESPETO Y LA CONVIVENCIA DENTRO DE LA CLASE*
<https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/amazonica/article/view/7721>
- Collazos, César Alberto, & Mendoza, Jair. (2006). *Cómo aprovechar el "aprendizaje colaborativo" en el aula*. *Educación y Educadores*, 9(2), 61-76. Retrieved September 07, 2024, from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942006000200006&lng=en&tlng=es.
- Cubillos Quintero, L. R. (2020). *Los juegos cooperativos: Una estrategia lúdica que favorece el trabajo en equipo en clase de educación física*.
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/1d09feb5-95fd-49ed-8df1-a13e6724da06/content>
- Culebro, R.; Morga, E.; Najera, A.; Pinto, J. G.; Jimenez, C. A.; León, A.; Aguilar, E. G.; González, J.; Murillo, A.; Martínez, M. I.; Martínez, M.; Rojas, D. E. (217) *Revista Electrónica de Investigación e Innovación Educativa*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/85144057.pdf#page=37>

Damián, F., Benítez, A y García, H. (2021). *El Aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica en América Latina*. TecnoHumanismo.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8179007>

Dillenbourg, P. (2020). *Orchestration graphs: Modeling scalable education*. In A. Wise, D. Webb, S. de Freitas, & S. Gasevic (Eds.), *Learning analytics in education* (pp. 47-66). Springer. https://www.researchgate.net/publication/279477760_Orchestration_Graphs

Espinosa, G. (202). *Trabajo en equipos dentro del aula*. Boletín UMC.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/210>

Férez, P. C., & Cutillas, P. M. (2015). *Trabajo en equipo frente a trabajo individual: ventajas del aprendizaje cooperativo en el aula de traducción*. Tonos Digital, 28(1).

[https://www.researchgate.net/profile/Paula-Cifuentes-](https://www.researchgate.net/profile/Paula-Cifuentes-Ferez/publication/274067992_TRABAJO_EN_EQUIPO_FRENTE_A_TRABAJO_INDI)

[Ferez/publication/274067992_TRABAJO_EN_EQUIPO_FRENTE_A_TRABAJO_INDIVIDUAL_VENTAJAS_DEL_APRENDIZAJE_COOPERATIVO_EN_EL_AULA_DE_TRADUCCION/links/5513d7cf0cf283ee083492ba/TRABAJO-EN-EQUIPO-FRENTE-A-TRABAJO-INDIVIDUAL-VENTAJAS-DEL-APRENDIZAJE-COOPERATIVO-EN-EL-AULA-DE-TRADUCCION.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Paula-Cifuentes-Ferez/publication/274067992_TRABAJO_EN_EQUIPO_FRENTE_A_TRABAJO_INDIVIDUAL_VENTAJAS_DEL_APRENDIZAJE_COOPERATIVO_EN_EL_AULA_DE_TRADUCCION/links/5513d7cf0cf283ee083492ba/TRABAJO-EN-EQUIPO-FRENTE-A-TRABAJO-INDIVIDUAL-VENTAJAS-DEL-APRENDIZAJE-COOPERATIVO-EN-EL-AULA-DE-TRADUCCION.pdf)

Maset. P. (2003). *EL APRENDIZAJE COOPERATIVO: ALGUNAS IDEAS PRÁCTICAS*.

http://darioreal.260mb.net/acooperativo/acooperativo_perepujolas.pdf

Medina-Bustamante, S.M. (2021). *El aprendizaje cooperativo y sus implicancias en el proceso educativo del siglo XXI*. Innova Research Journal, 6(2),62-76.

<https://doi.org/10.33890/innova.v6.n2.2021.1663>

MEN. (2006). *Estándares Básicos de Competencia*.

<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-116042.html>

MEN (2020). *Estándares básicos de competencia*.

https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-116042_archivo_pdf4.pdf

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

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning (5th ed.)*. Allyn & Bacon.

<https://psycnet.apa.org/record/1986-98283-000>

López, Y. (2012). *Estrategias para trabajar en equipo dentro del aula*. Emerging Trends in Education. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9493954>

Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Editorial Graó.

<https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/Philippe-Perrenoud-Diez-nuevas-competencias-para-ensenar.pdf>

Pintos Artigas, M. E., & Martínez Sagasta, F. (2018). *Trabajo en equipo: de la teoría a la cultura institucional*. Cuadernos De Investigación Educativa, 1(8), 29–39.

<https://doi.org/10.18861/cied.2001.1.8.2770>

Pujolàs, P. (2008). *El aprendizaje cooperativo como recurso y como contenido*. Aula de innovación educativa, 170, 37-41. [https://cife-ei-caac.com/wp-](https://cife-ei-caac.com/wp-content/uploads/2008/05/recurso_contenido.pdf)

[content/uploads/2008/05/recurso_contenido.pdf](https://cife-ei-caac.com/wp-content/uploads/2008/05/recurso_contenido.pdf)

Santos-Rego, M. A., Lorenzo-Moledo, M. D. M., & Priegue-Caamaño, D. (2009). *Aprendizaje cooperativo: práctica pedagógica para el desarrollo escolar y cultural*. Magis. Revista

Internacional de Investigación en Educación, 1(2), 289-303.

<https://www.redalyc.org/pdf/2810/281021548006.pdf>

Slavin, R. E. (2011). *Instruction based on cooperative learning*. In R. E. Mayer & P. A.

Alexander (Eds.), *Handbook of research on learning and instruction* (pp. 344-360).

Routledge.

https://www.researchgate.net/publication/267247317_Instruction_Based_on_Cooperative_Learning

Terán de Serrentino, Miriam, & Pachano Rivera, Lizabeth. (2009). *El trabajo cooperativo en la búsqueda de aprendizajes significativos en clase de matemáticas de la educación básica*.

Educere, 13(44), 159-167. Recuperado en 07 de septiembre de 2024, de

http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102009000100019&lng=es&tlng=es.

Trujillo, J. (1998). *Trabajo en equipo, una propuesta para el proceso enseñanza-aprendizaje*.

Revista Universidad EAFIT <http://hdl.handle.net/10784/16404>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/vosorior_unadvirtual_edu_co/EjrHQf-MAOpKn3-HnlLmq5B19Bd11C2jKaIw8JJ9yWmHQ?e=esnFRa