

**Implementación del juego como estrategia pedagógica para fortalecer las normas de convivencia en primer grado de la escuela Pequeños Genios durante el último periodo del año 2024**

Inés Del Carmen Martínez Villarreal

Asesor

Erika Harbleidy Cubides Rocha

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

## Resumen

El propósito de esta investigación es examinar la eficacia de los juegos como estrategia lúdica para fortalecer las normas de convivencia en los estudiantes de primer grado de la escuela Pequeños Genios. El estudio se realizó durante un el último periodo de (cuatro meses) del año 2024, empleando un método cualitativo con un diseño de investigación-acción. Para lograr las metas, se llevaron a cabo varias actividades recreativas dentro y fuera del aula de clases, como juegos de cooperación y estrategias de solución de conflictos, organizadas en una secuencia didáctica denominada La Isla de la Convivencia. La puesta en marcha implicó la observación directa, la aplicación de encuestas diagnósticas y la valoración constante del avance en el entendimiento y la aplicación de las normas de convivencia. Los hallazgos indican que, mediante la participación en actividades lúdicas, los estudiantes desarrollaron un entendimiento y uso más profundo de las normas de convivencia, tales como el respeto recíproco, la colaboración y una comunicación eficaz. Igualmente, la implementación del juego promovió el crecimiento del sentimiento de pertenencia y el fortalecimiento de la identidad social dentro del grupo. En resumen, se resalta que el juego puede ser un recurso eficaz para promover el aprendizaje de las normas sociales en el entorno educativo, favoreciendo la creación de un entorno positivo y respetuoso en el salón de clases. Este método educativo parece prometedor para fomentar una coexistencia pacífica desde los primeros años de educación.

**Palabras clave:** Juegos, convivencia, educación primaria, normas sociales, pedagogía

### **Abstract**

The purpose of this research is to examine the efficacy of games as a ludic strategy to strengthen the norms of coexistence in first grade students of Pequeños Genios school. The study was conducted during the last period (four months) of the year 2024, using a qualitative method with an action research design. To achieve the goals, several recreational activities were developed inside and outside the classroom, such as cooperation games and conflict resolution strategies, organized in a didactic sequence called La Isla de la Convivencia (The Island of Coexistence). The implementation involved direct observation, the application of diagnostic surveys and the constant evaluation of progress in the understanding and application of the rules of coexistence. The findings indicate that, through participation in play activities, students developed a deeper understanding and use of the norms of coexistence, such as reciprocal respect, collaboration and effective communication. Also, the implementation of the game promoted the growth of a sense of ownership and the strengthening of social identity within the group. In summary, it is highlighted that the game can be an effective resource to promote the learning of social norms in the educational environment, favoring the creation of a positive and respectful environment in the classroom. This educational method seems promising to promote a peaceful coexistence from the first years of education.

***Key words:*** Play, coexistence, early education, social norms, pedagogy.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	9
Pregunta de Investigación.....	11
Objetivos.....	12
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos .....	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	16
Plantación Didáctica .....	20
Enfoque Didáctico .....	24
Implementación.....	29
Reflexión y Análisis de la Practica Pedagógica.....	36
Conclusiones.....	40
Referencias Bibliográficas .....	42
Apéndice .....	44

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i> .....	44
--	----

## **Introducción**

En el contexto educativo actual, resulta esencial enfrentar los retos vinculados al comportamiento de los estudiantes dentro y fuera del aula de clases, dado que estos impactan directamente en el proceso de aprendizaje y en la convivencia escolar. La institución educativa Pequeños Genios, situada en el municipio de Banco Magdalena, se enfrenta con un reto especial en el grado 1B, donde se ha notado la necesidad de fortalecer las reglas de convivencia entre los estudiantes. Esta circunstancia no solo impacta en la dinámica del aula, sino también en el crecimiento integral de los estudiantes, quienes en este periodo de su vida están forjando las habilidades de sus capacidades sociales y emocionales.

El objetivo principal de esta propuesta es activar el juego como táctica recreativa para potenciar las normas de convivencia en los estudiantes, promoviendo un ambiente escolar armónico y cooperativo a través del desarrollo de habilidades socioemocionales y la internalización de valores, se espera fomentar la cooperación, el respeto mutuo y la autorregulación, elementos clave para un ambiente escolar positivo y propicio para el aprendizaje. Las estrategias lúdicas son un enfoque didáctico que utiliza el juego como medio para enseñar y reforzar comportamientos deseables, aprovechando la natural inclinación de los estudiantes hacia la actividad lúdica para captar su atención y motivación.

La justificación de esta propuesta radica en la creciente evidencia de que el juego no solo es una actividad recreativa, sino una herramienta poderosa para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades socioemocionales. Al utilizar el juego como una estrategia de enseñanza, se pueden abordar de manera efectiva los desafíos conductuales, promoviendo un ambiente escolar más inclusivo y respetuoso.

La importancia de esta propuesta radica en su potencial para transformar no solo el comportamiento de los estudiantes, sino también la cultura escolar en general. Al promover las normas de convivencias desde una edad temprana, se contribuye al desarrollo de ciudadanos más responsables y empáticos, capaces de convivir en armonía con los demás. Además, esta iniciativa representa una oportunidad para que los docentes adquieran y apliquen nuevas estrategias pedagógicas, enriqueciendo su práctica profesional y mejorando la calidad educativa en la institución

La investigación propuesta tiene como objetivo principal fortalecer las normas de convivencia en los estudiantes del grado 1B de la escuela primaria Pequeño Genios, en el municipio de Banco, Magdalena, mediante el juego como táctica lúdica durante el último periodo del año 2024. Este enfoque se basa en la premisa de que el juego puede ser una herramienta efectiva para promover normas de conducta y mejorar el ambiente escolar.

Las estrategias lúdicas se refieren a la integración de actividades recreativas en el proceso educativo para favorecer el aprendizaje y el crecimiento, así como el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Estas estrategias se fundamentan en la teoría del juego basado en algunos autores tales como: Jean Piaget, Lev Vygotski entre otros. Dentro del marco de la propuesta educativa, las estrategias lúdicas se utilizan para enseñar y reforzar comportamientos apropiados, así se fomenta un entorno de respeto y colaboración en el aula.

La finalidad de esta investigación es proporcionar a los docentes un enfoque práctico y efectivo para mejorar el comportamiento en el aula mediante estrategias lúdicas. Se busca crear un ambiente educativo más positivo y participativo, que promueve comportamientos adecuados y facilite el aprendizaje.

La investigación educativa se distingue por su orientación hacia la optimización de la práctica docente a través de la recopilación y estudio de datos pertinentes del entorno educativo. Se fundamenta en el análisis de fenómenos educativos para implementar teorías en contextos reales y modificar las prácticas de manera correspondiente. En este estudio, se empleará una metodología cualitativa para examinar las percepciones y vivencias de estudiantes, profesores y padres respecto a las estrategias de juego. Esta metodología facilita un entendimiento detallado de cómo estas tácticas influyen en el comportamiento y cómo pueden ser modificadas para ser más eficaces. La pregunta de investigación se alinea con estas particularidades al buscar respuestas fundamentadas en la observación y la interacción directa en el ambiente educativo, propiciando una intervención personalizada y eficaz en el nivel de grado 1.

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

El diagnóstico del grupo tiene se basa en identificar las características esenciales del grupo de estudiantes del grado 1B de la escuela primaria “Pequeños Genios” en el municipio Banco, Magdalena. Este análisis enfoca los entornos o contextos escolar, familiar y sociocultural, así como su desarrollo cognitivo, social y físico, con el fin de orientar las actividades pedagógicas de manera efectiva y promover un aprendizaje significativo en este grupo de estudiantes.

El entorno escolar la sede primaria se caracteriza por tener una infraestructura básica pero acorde, que incluye aulas de tamaño promedio, un área de recreo y recursos limitados para actividades extracurriculares. A pesar de la cercanía entre los docentes y estudiantes, que facilita la observación directa y la identificación de necesidades, el tamaño elevado de las clases puede dificultar la atención personalizada y el manejo de comportamiento en el aula. Por otro lado, el contexto familiar de los estudiantes está influenciado por factores económicos, ya que la mayoría proviene de familias donde sus ingresos son medios bajos dependen de la economía informal del municipio. Se asocia que esta situación puede llegar a afectar la disponibilidad de recursos educativos en los hogares y el apoyo parental en el refuerzo de comportamiento apropiado y tareas escolares. Además, algunas familias enfrentan desafíos relacionados con la educación de los padres, lo que limita su capacidad para promover hábitos de estudios y conducta en casa.

En cuanto al contexto sociocultural, Banco Magdalena es una comunidad con una rica tradición cultural, lo que influye en los valores y comportamientos de los estudiantes. Las festividades locales y las prácticas comunitarias tienen un impacto significativo en la manera en que los estudiantes interactúan y se comportan, tanto dentro como fuera del aula. Es fundamental

tener en cuenta estas influencias al planificar estrategias pedagógicas que promuevan comportamientos positivos y alineados con los valores del entorno.

En términos de desarrollo cognitivo, los estudiantes de primer grado están en una etapa de pensamiento concreto, donde su capacidad para razonar y resolver problemas está en proceso de formación. La mayoría de los estudiantes del grado 1B pueden seguir instrucciones sencillas y participar en rutinas diarias, aunque existen variaciones en su capacidad de concentración y retención de información, lo que es normal a esta edad. Socialmente, los estudiantes están aprendiendo a interactuar de manera más estructurada con sus padres y adultos, formándose amistades y comenzando a comprender la importancia de compartir y cooperar. No obstante, pueden surgir conflictos por la atención del maestro o por los recursos del aula, lo que genera dinámicas grupales que requieren intervención pedagógica.

Físicamente, los estudiantes se encuentran en una fase de gran actividad motora. Disfrutan del movimiento, y tanto su coordinación gruesa como la fina están en desarrollo. Por esta razón, es esencial diseñar actividades que aprovechen su energía y necesidad de movimiento, facilitando el aprendizaje a través de experiencias dinámicas y lúdicas.

Respecto a sus aprendizajes, los estudiantes llegan al primer grado con saberes previos que varían según su exposición a la lectura, los números y las interacciones sociales en el hogar o en preescolar. Mientras algunos tienen habilidades básicas en lectura y matemáticas, otros requieren un mayor apoyo para adquirir estas competencias. Así mismo, cada estudiante tiene un estilo y ritmo de aprendizaje único. En el grado 1B se observa una mezcla de estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico, con variaciones en la velocidad con la que los estudiantes asimilan nuevos conceptos.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer las normas de convivencia en los estudiantes del grado 1B de la escuela primaria Pequeño Genios, en el municipio de Banco, Magdalena a través del juego como estrategia lúdica durante el último periodo del año 2024?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer las normas de convivencia en los estudiantes del grado 1B de la escuela primaria Pequeño Genios, en el municipio de Banco, Magdalena, a través del juego como estrategia lúdica durante el último periodo del año 2024.

### **Objetivos Específicos**

Explorar el acercamiento de los estudiantes de 1B de la escuela primaria pequeños genios al juego como estrategia lúdica.

Movilizar el conocimiento y la práctica de las normas de convivencia en los estudiantes, a través de la experimentación con actividades lúdicas.

Reconocer los cambios en el conocimiento y la práctica de las normas de convivencia en los estudiantes de 1B, luego de haber implementado estrategia pedagógica basada en actividades lúdicas.

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

La implementación del juego en el aula de 1B de la escuela "Pequeños Genios" busca enseñar normas de convivencia de manera significativa. Las dinámicas lúdicas no solo facilitan la adquisición de habilidades sociales y emocionales, sino que permiten a los estudiantes experimentar la importancia de valores como el respeto, la cooperación y la resolución de conflictos. Este enfoque no solo fortalece la convivencia en el aula, sino que apoya el desarrollo integral de los estudiantes, alineándose con diversas teorías educativas sobre el juego, sino que también se extiende al ámbito familiar y comunitario. El juego como estrategia pedagógica ha sido ampliamente valorado en el ámbito educativo por los diversos beneficios para el crecimiento integral de los estudiantes. Según Vygotsky (1978), el juego crea una zona de desarrollo próximo, permitiendo que los niños aprendan a través de la interacción social y la exploración de su entorno. Este enfoque se complementa con la perspectiva de Piaget (1962), quien argumenta que los juegos simbólicos y de reglas favorecen el desarrollo moral y la comprensión de las normas sociales. Por otro lado, Gardner (1993) subraya que las actividades lúdicas potencian las inteligencias múltiples, especialmente cuando se diseñan para abordar diversas formas de aprendizaje. Además, Tobón (2010) plantea que el aprendizaje basado en competencias, como el "saber hacer" y el "saber ser", se fortalece en entornos lúdicos donde los estudiantes enfrentan desafíos prácticos. Finalmente, Shulman (1987) destaca que el éxito de cualquier estrategia pedagógica radica en una planificación efectiva que combine contenido y contexto, lo cual resulta esencial para integrar actividades lúdicas que refuercen las normas de convivencia. En conjunto, estas perspectivas teóricas aportan una base sólida para fundamentar la implementación del juego como herramienta educativa transformadora.

Los aportes de los autores sobre la investigación de la propia práctica docente ofrecen valiosas perspectivas que invitan a una reflexión constante y un análisis profundo de las estrategias pedagógicas. Según Piaget, la investigación sobre la práctica docente debe centrarse en comprender cómo los estudiantes construyen su conocimiento, lo cual requiere que el docente sea consciente de las diferentes etapas del desarrollo cognitivo y adapte sus enfoques pedagógicos en función de ello. Por su parte, Vygotsky destaca la importancia de la zona de desarrollo próximo, sugiriendo que la indagación sobre la práctica debe considerar cómo los docentes pueden crear un entorno que favorezca la interacción social y el apoyo necesario para que los estudiantes logren nuevos aprendizajes. Gardner, con su teoría de las inteligencias múltiples, enfatiza que los docentes deben investigar su propia práctica para reconocer y valorar la diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje en sus estudiantes, ajustando sus métodos de enseñanza en consecuencia. Shulman, por otro lado, subraya la necesidad de que los educadores reflexionen sobre su conocimiento pedagógico del contenido, investigando cómo se puede hacer la enseñanza más efectiva al conectar el contenido con las formas de enseñanza. Finalmente, Tobón resalta que la investigación docente debe enfocarse en cómo promover un aprendizaje significativo y transformador, donde los docentes, como agentes reflexivos, fusionen la teoría con la práctica para mejorar la calidad educativa. Estos aportes en conjunto subrayan la relevancia cuando los docentes se transforman en investigadores de su propia práctica, para poder adaptarla y mejorarla continuamente en beneficio de sus estudiantes.

La pregunta de investigación ¿Cómo fortalecer las normas de convivencia en los estudiantes del grado 1B de la escuela primaria Pequeño Genios, en el municipio de Banco, Magdalena a través del juego como estrategia lúdica durante el último periodo del año 2024? fomenta un estudio sobre la práctica pedagógica porque se enfoca en analizar y mejorar un

aspecto clave del trabajo docente: la gestión de las normas de convivencia en el aula mediante una estrategia pedagógica específica, el juego. La investigación no solo busca teorizar sobre el efecto del juego en el crecimiento de los estudiantes, sino que se centra en una intervención práctica real, dirigida a observar, modificar y evaluar las dinámicas de convivencia en un grupo concreto de estudiantes.

Pérez (2003) sugiere que la investigación educativa tiene un componente político, ya que afecta las relaciones de poder dentro del aula. En este contexto, el uso del juego promueve una mayor equidad y participación, ya que las dinámicas lúdicas permiten que todos los estudiantes participen en igualdad de condiciones. Este enfoque no solo mejora la convivencia en el aula, sino que también tiene la capacidad de modificar la cultura escolar, promoviendo un ambiente más inclusivo y respetuoso.

El enfoque crítico que se presenta en la propuesta pedagógica se enfocará en la necesidad de modificar la dinámica del aula, particularmente en lo concerniente a las reglas de convivencia, mediante la aplicación del juego como estrategia lúdica. Esta visión aspira no solo a robustecer las normas de convivencia, sino también a cuestionar y reconsiderar los métodos convencionales de enseñanza, fomentando una educación más inclusiva, participativa y cooperativa. Se admitirá que las reglas de convivencia no son simplemente un conjunto de normas, sino un componente esencial de la formación social y emocional de los estudiantes, lo que requiere una perspectiva crítica sobre cómo estas se imparten y se aplican en el salón de clases.

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

Los estándares básicos de competencias proporcionan un marco para definir las capacidades y saberes que los estudiantes necesitan ser fortalecidos a lo largo de su formación. Estos estándares son clave para la construcción de experiencias de aprendizaje significativas, ya que orientan a los docentes en la selección de contenidos y en la elaboración de estrategias que fomenten el aprendizaje activo y colaborativo. En la propuesta pedagógica desarrollada por el maestro investigador, esto se reflejará a través del uso de actividades lúdicas que permitirán a los estudiantes desarrollar competencias de convivencia, respetando su rol activo en la construcción de su aprendizaje. Este enfoque es coherente con la perspectiva ontológica de la investigación, donde el estudiante es considerado como un sujeto en constante interacción con su entorno social y académico.

Además de los estándares la educación basada en competencias se define como un método educativo que aspira a fomentar en los estudiantes no solo saberes teóricos, sino también destrezas prácticas y valores fundamentales que les permitan actuar de manera efectiva en diferentes contextos. Este enfoque promueve un aprendizaje significativo, donde los estudiantes son vistos como participantes activos en su proceso de formación, lo que les permite desarrollar un sentido de pertenencia y responsabilidad sobre su propio aprendizaje.

Estas competencias deben permitir a los estudiantes desenvolverse en situaciones reales y resolver problemas de manera eficaz. En este sentido, se espera que el aprendizaje trascienda la memorización de contenidos, fomentando habilidades prácticas y valores como la responsabilidad, la convivencia y la resolución pacífica de conflictos. Esto es particularmente relevante en el contexto escolar, donde las competencias socioemocionales juegan un papel crucial en el desarrollo integral. La propuesta pedagógica, que propone el uso de juegos como

estrategia pedagógica para fortalecer las normas de convivencia en el aula de 1B, está alineada con estas expectativas. A través de actividades lúdicas, los estudiantes no solo desarrollan habilidades cognitivas, sino también competencias sociales como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos, elementos esenciales para una sana convivencia. El maestro investigador reconoce que, aunque el cambio en las actitudes de los estudiantes puede ser evidente en el aula, la medición objetiva del progreso en las competencias sociales puede requerir herramientas de evaluación más especializadas.

En relación con el desarrollo integral de los estudiantes, los estándares básicos de competencias en educación inicial (MEN, 2002) buscan promover no solo el crecimiento cognitivo, sino también el social, emocional y físico. Para los estudiantes de primer grado, las competencias sociales y emocionales son cruciales, ya que se encuentran en una etapa de desarrollo en la que las interacciones con sus pares y la interiorización de normas básicas de convivencia son fundamentales para su formación futura. La propuesta pedagógica aquí presentada, basada en el uso de juegos, responde a este propósito, ya que fomenta el aprendizaje activo y participativo. A través de la lúdica, los estudiantes no solo practican las normas sociales, sino que también desarrollan habilidades como la negociación, el respeto y la cooperación, que corresponden a los pilares del saber, saber hacer y saber ser en la formación por competencias

Tobón (2010) sostiene que las competencias deben ser vistas como un modelo para mejorar la calidad educativa, sin caer en la idea de que son la solución a todos los problemas del sistema. El autor describe las competencias como un proceso integral que incluye tres dimensiones: el saber (conocimiento teórico), el saber hacer (habilidades prácticas) y el saber ser (valores y actitudes). Este enfoque permite que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen habilidades que les permitan actuar de manera ética y responsable

en su vida cotidiana. Sin embargo, como advierte Tobón, el contexto sociocultural de los estudiantes influye significativamente en el éxito de este modelo, lo que implica la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas a las realidades particulares de cada grupo.

En este sentido, la propuesta pedagógica del maestro investigador, que utiliza los juegos como medio para fortalecer las normas de convivencia, busca no solo el saber hacer, sino también promover el saber ser, fomentando valores como la empatía, el respeto y la cooperación dentro del aula. Esta propuesta reflexiona sobre la importancia de que las competencias no se limiten únicamente a habilidades cognitivas o técnicas, sino que consideren también el desarrollo ontológico de los estudiantes, es decir, la formación de su identidad y sus valores éticos. Si bien se coincide con Tobón en que las competencias no son la solución a todos los problemas educativos, se reconoce su valor como herramienta para mejorar la calidad educativa de manera significativa cuando se adaptan a las particularidades de cada contexto.

Por último, esta propuesta pedagógica integra el saber, saber hacer y saber ser mediante la mediación del aprendizaje a través del juego, lo que permite que los estudiantes no solo adquieran un conocimiento más profundo sobre las normas de convivencia (saber), sino que también practiquen habilidades sociales como la resolución de conflictos y el trabajo en equipo (saber hacer) en un entorno participativo. Estas actividades permiten que los estudiantes internalicen valores fundamentales como el respeto y la empatía (saber ser), esenciales para su formación como ciudadanos responsables. La variación en la mediación de los juegos, además, promueve una reflexión consciente sobre las acciones y decisiones de los estudiantes, lo que facilita la transferencia de estas competencias a otros espacios más allá del aula.

En cuanto a la tendencia educativa que se refleja en esta propuesta, se adopta el enfoque de aprendizaje basado en proyectos (ABP). Esta metodología innovadora, tal como se describe

en el Tecnológico de Monterrey (s.f.), promueve que los estudiantes trabajen en proyectos significativos que involucren la resolución de problemas reales, la colaboración y la reflexión crítica. En esta propuesta, el uso del juego en el aula de 1B no solo enseña normas de convivencia, sino que también propicia la formación de competencias sociales en un entorno activo y colaborativo. Esta tendencia se alinea con la necesidad de preparar a los estudiantes para enfrentarse a los desafíos del mundo contemporáneo, donde se requiere no solo conocimientos, sino habilidades para la vida en comunidad.

La variable seleccionada en esta investigación, que se enfoca en el uso del juego como estrategia pedagógica, está directamente relacionada con el criterio metodológico al buscar una forma de aprendizaje activa y participativa. Esta variable permite abordar el aspecto ontológico de la convivencia en el aula porque contribuye a reducir la brecha existente entre los conocimientos previos de los estudiantes sobre normas de convivencia y su internalización de estas normas a través de la práctica lúdica. El juego se convierte así en un medio importante para fomentar la comprensión y el respeto mutuos, los pilares esenciales para establecer un ambiente de aprendizaje colaborativo y respetuoso.

Por lo tanto, la metodología utilizada invita al lector a investigar más a fondo cómo se estructura esta secuencia didáctica basada en actividades lúdicas para lograr los objetivos. El apartado de planificación didáctica sigue y detalla las actividades y métodos utilizados para mejorar la convivencia en el salón de clases. Esto demuestra cómo la propuesta metodológica se alinea con los principios ontológicos planteados al principio.

### **Plantación Didáctica**

En termino metodológicos, la investigación se lleva a cabo bajo acciones en calidad de secuencia didáctica conocida como “La isla de la convivencia: Explorando a través del juego” para logra la meta de fortalecer las normas de convivencia en los estudiantes del grado 1B de la escuela primaria Pequeño Genios, en el municipio de Banco, Magdalena, a través del juego como estrategia lúdica durante el último periodo del año 2024. De manera precisa, las actividades preparadas cumplen con la seria meta establecida y alcanzar los objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en explorar el acercamiento de los estudiantes de 1B de la escuela primaria pequeños genios al juego como estrategia lúdica. Se estableció una actividad inicial denominada exploración del acercamiento al juego como estrategia lúdica. Durante esta actividad, los estudiantes participaron en una sesión dividida en dos partes: una observación de juegos y la aplicación de un cuestionario diagnóstico. La actividad inicio con una dinámica en la que cada uno de los estudiantes compartió su nombre en un círculo, seguida de canciones infantiles para crear un ambiente de confianza. Posteriormente, se introdujo el concepto del juego en el aula, invitando a los estudiantes a debatir sobre los tipos de juegos que conocen y sus experiencias al jugar en la escuela. Para evaluar esta actividad, se realizaron observaciones de las respuestas iniciales y de la participación verbal de los estudiantes. A lo largo del transcurso de la actividad, se usaron fichas didácticas con imágenes de juegos cooperativos para fomentar el trabajo en equipo. Además, los estudiantes compartieron verbalmente sus opiniones sobre sus juegos favoritos, y se les aplicó un cuestionario diagnóstico sencillo para evaluar su percepción sobre el juego como herramienta de aprendizaje y como producto propicio para el estudio, se obtuvieron las respuestas al

cuestionario diagnóstico y se documentaron las actitudes y comportamientos de los estudiantes en el contexto lúdico.

Paso seguido, en relación al segundo objetivo específico que consiste en movilizar el conocimiento y la práctica de las normas de convivencia en los estudiantes, a través de la experimentación con actividades lúdicas, se estableció una actividad denominada el tesoro de la convivencia. Esta actividad, que se relaciona con la exploración inicial del juego como estrategia lúdica, consiste en una búsqueda del tesoro que requiere de trabajo en equipo, resolución de conflictos y la aplicación de las normas de convivencia.

La actividad se inicia con una breve historia sobre un "tesoro de la convivencia" que solo puede ser encontrado si se respetan ciertas normas. A los estudiantes se les explica que deben superar tres retos, cada uno enfocado en aspectos de la convivencia como respetar turnos, escuchar y colaborar. Divididos en dos equipos diferenciados por cintas de color (azul y rojo), se embarcan en una serie de estaciones de desafíos: en la estación de la comunicación, los estudiantes pasan una pelota de un compañero a otro sin dejarla caer, usando la comunicación para coordinarse; en la estación de la cooperación, cada miembro del equipo coloca una pieza de un rompecabezas, promoviendo el trabajo colaborativo; y en la estación de resolución de conflictos, los equipos deben analizar y resolver una situación problemática a través del diálogo.

Para encontrar el "tesoro escondido", los equipos siguen un mapa encontrado al final de la última estación. El tesoro, que contiene mensajes sobre valores como respeto, amistad y colaboración, simboliza la importancia de las normas de convivencia en la vida diaria. Esta actividad fue evaluada a través de la observación directa de la participación activa y el uso de las normas de convivencia en cada estación y como producto propicio para el estudio incluye un

registro visual mediante videos y fotografías, además de una rúbrica que documenta cómo los estudiantes lograron demostrar cooperación y respeto a lo largo de la búsqueda del tesoro.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en reconocer los cambios en el conocimiento y la práctica de las normas de convivencia en los estudiantes de 1B, luego de haber implementado estrategia pedagógica basada en actividades lúdicas, se estableció la actividad denominada evaluación de la convivencia a través del juego. Esta actividad se conecta con las dos actividades anteriores, en las que se utilizaron juegos para fortalecer las normas de convivencia. En esta etapa, se evaluarán los cambios que los estudiantes han experimentado en cuanto a su conocimiento y práctica de estas normas.

La actividad comienza con una dinámica de reflexión en grupo, recordando las normas de convivencia trabajadas previamente. A través de preguntas abiertas, se invita a los estudiantes a expresar qué significa para ellos respetar las normas en el salón de clases, cómo se sienten cuando todos las siguen y si pueden compartir ejemplos concretos de situaciones en las que se respetaron estas normas. Esto permite recuperar sus conocimientos previos y establecer el propósito de la actividad.

En el desarrollo de la actividad, los estudiantes participan en un juego de roles, en el que representan situaciones cotidianas de convivencia en el aula, siguiendo las normas discutidas. Mientras un grupo actúa, el resto evalúa si las normas se respetaron y cómo podrían mejorarse. Se utilizan fichas didácticas con imágenes de situaciones relacionadas con la convivencia y el respeto, para estimular la reflexión y el análisis. Los estudiantes comparten sus puntos de vista sobre cómo aplicarían las normas de convivencia en cada situación presentada.

Para cerrar, se realiza una socialización grupal en la que los estudiantes comparten lo aprendido sobre la importancia de las normas de convivencia, cómo se sienten al jugar y trabajar

con otros, y los cambios que perciben en sí mismos y en sus compañeros después de haber participado en estas actividades. A través de preguntas guiadas, se profundiza en las experiencias y emociones de los estudiantes, promoviendo una reflexión sobre su evolución en la convivencia. Como producto propicio para el análisis un árbol de convivencia grupal que refleja los aprendizajes adquiridos sobre las normas de convivencia y cómo estas se han fortalecido a lo largo de la secuencia didáctica. Este árbol se convierte en un símbolo tangible de los cambios positivos en el comportamiento y las actitudes de los estudiantes hacia la convivencia.

Es importante destacar que, debido a que este estudio es una indagación educativa, el diseño y recuperación de la información se llevaron a cabo a través de una mediación pedagógica con el objetivo de ayudar a los estudiantes a aprender más. Estos resultados incluyeron que los estudiantes reconocieron y practicaron las normas básicas de convivencia, mostraron respeto hacia los compañeros durante el juego, siguieron instrucciones y respetaron los turnos en las actividades.

### **Enfoque Didáctico**

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al desarrollo de competencias, particularmente orientadas hacia la construcción de ciudadanía y el fortalecimiento de habilidades de convivencia (Ministerio de Educación Nacional, 2013). En este sentido, la secuencia didáctica titulada "La isla de la convivencia: Explorando a través del Juego" facilitará conquistas relacionadas con el desarrollo emocional, el trabajo en equipo y la corresponsabilidad, e mediante actividades lúdicas, los estudiantes pueden reflexionar sobre el valor de las normas de convivencia y el respeto mutuo en un ambiente interactivo y colaborativo.

Los referentes técnicos clave son esenciales para guiar el desarrollo de competencias en convivencia en los estudiantes de primer grado al implementar la secuencia didáctica en el aula. En este sentido, se tiene en cuenta el Ministerio de Educación Nacional (2013), que estableció la promoción de las competencias ciudadanas como un enfoque clave para formar estudiantes capaces de participar y ser democráticos. De igual manera, libros como el Manual de Convivencia Escolar (MEN, 2006) y las Competencias Ciudadanas (MEN, 2004) establecen pautas claras para crear ambientes de aprendizaje que fomenten el respeto, la empatía y la resolución pacífica de conflictos. Estos marcos técnicos no solo ofrecen una estructura normativa, sino también pautas prácticas para la creación de actividades lúdicas diseñadas para fortalecer los estándares de convivencia en el aula de clases. La secuencia didáctica "La isla de la convivencia: Explorando a través del juego" tiene como objetivo formar estudiantes capaces de interactuar de manera respetuosa y colaborativa, en sintonía con los objetivos de transformación social promovidos por el sistema educativo nacional al adoptar estos lineamientos.

El uso del juego como herramienta para fomentar el aprendizaje de normas de convivencia en el aula es el enfoque principal. Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia

didáctica "La isla de la convivencia: Explorando a través del juego" utiliza esta estrategia basada en teorías que resaltan el papel del juego en el desarrollo social y cognitivo de los estudiantes. Esta base es respaldada por autores como Piaget (1936) y Vygotsky (1978), quienes destacan que el juego no solo es un medio para el desarrollo de habilidades cognitivas, sino también un espacio de interacción social donde los estudiantes aprenden a respetar reglas y normas, lo que les ayuda a desarrollar su identidad social. Según Ausubel (1963), el aprendizaje significativo se facilita cuando se conecta con conocimientos previos y experiencias personales; en este sentido, el juego permite a los estudiantes vincular sus vivencias cotidianas con las normas de convivencia, logrando una comprensión más profunda. Además, Bruner (1983) señalan que el aprendizaje es más efectivo cuando es contextualizado y activo, como en las actividades lúdicas que están directamente relacionadas con la experiencia del estudiante. Gardner (1983) agregan que el juego, al involucrar diversas actividades, permite a los estudiantes explorar distintas inteligencias, como la interpersonal e intrapersonal, esenciales para el desarrollo de competencias de convivencia. El juego facilita el aprendizaje significativo a través de la interacción social; la convivencia escolar se construye mediante la práctica de normas que los estudiantes internalizan de manera lúdica; el desarrollo de competencias de convivencia fomenta las habilidades necesarias para la vida en comunidad; y el juego, finalmente, fomenta el aprendizaje mediante la práctica lúdica.

La secuencia didáctica se enfocó en actividades con énfasis en el juego como estrategia lúdica como medio de aprendizaje, considerado desde un enfoque innovador que busca cerrar brechas educativas en la formación de competencias ciudadanas y de convivencia en niños de primer grado. Esta tendencia innovadora se basa en la necesidad de un aprendizaje significativo y contextualizado en el que los estudiantes puedan experimentar y practicar activamente las

normas de convivencia. El juego estructurado permite a los estudiantes aprender a colaborar y respetar las normas en un entorno seguro y lúdico, ya que la educación tradicional no siempre aborda eficazmente las habilidades sociales necesarias para una vida en comunidad. Por lo tanto, se plantea la hipótesis de que esta estrategia puede ser útil para ayudar a los estudiantes a desarrollar su identidad social al experimentar roles y situaciones de convivencia dentro del juego, lo que les da un sentido de pertenencia y responsabilidad hacia los demás, lo que contribuye a fortalecer las normas de convivencias.

Esto se debe a que, a nivel de diagnóstico, el grupo de referencia del estudio comprendió y reconoció normas de convivencia fundamentales, como respetar el turno de palabra y seguir las instrucciones en las actividades grupales. Los estudiantes todavía enfrentan desafíos de aprendizaje relacionados con la internalización de valores sociales más complejos, como la empatía y la resolución pacífica de conflictos, según las observaciones iniciales y los cuestionarios diagnósticos utilizados en la primera actividad de la secuencia didáctica. Los retos se relacionan de manera directa con las normas de convivencia, ya que implican la construcción de una identidad social más sólida y un sentido de pertenencia al grupo, aspectos fundamentales para su crecimiento integral como miembros activos de la comunidad escolar.

Para comenzar la secuencia y establecer el primer objetivo específico como marco de identificación de los intereses de los estudiantes, se buscó investigar su enfoque en el juego como herramienta de aprendizaje y convivencia. Se pueden identificar los ritmos particulares y los intereses individuales de los estudiantes en cuanto a su disposición y comprensión de las normas de convivencia a través de una actividad de diagnóstico lúdico basada en la observación de juegos estructurados. Esta actividad evaluó cómo cada estudiante responde a situaciones de

cooperación y sigue las reglas del juego, lo que permite identificar patrones de comportamiento y áreas en las que necesitan apoyo para mejorar su participación en la comunidad escolar.

En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con las normas de convivencia, tendrá un impacto significativo en la vida de los estudiantes, ya que responde directamente a sus intereses y motivaciones reales por el aprendizaje. Al basarse en el juego y la interacción social, estas actividades permiten a los estudiantes conectar su aprendizaje con situaciones de la vida diaria, promoviendo el desarrollo de un sentido de pertenencia y responsabilidad hacia su comunidad escolar. Esto no solo fortalece su comprensión de las normas de convivencia, sino que también facilita la construcción de una identidad social basada en valores compartidos y en el respeto mutuo, elementos que son esenciales para su crecimiento integral y su capacidad para relacionarse de manera constructiva con los demás.

En última instancia, es importante destacar que el proceso de diseño de la secuencia didáctica que proporciona este estudio posibilita al investigador profundizar en las reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con la importancia de adaptar las estrategias de enseñanza a las necesidades y realidades de los estudiantes, reconociendo que cada estudiante trae consigo un conjunto único de experiencias y habilidades que deben ser valoradas en el proceso de aprendizaje. Como docente investigador, se aprende a fomentar un ambiente inclusivo y participativo que estimula el respeto y la colaboración, elementos esenciales para la convivencia en el aula. Por otro lado, como intelectual transformativo, se reflexiona sobre la responsabilidad que tenemos los educadores de promover cambios significativos en el entorno escolar, utilizando la investigación como herramienta para identificar y abordar los desafíos que enfrentan los estudiantes. Este proceso no solo enriquece la práctica docente, sino que también

contribuye a una comprensión más profunda de cómo la educación puede ser un motor de transformación social. Al impulsar cambios positivos en las dinámicas del aula, se fomenta el desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo habilidades como el respeto, la empatía y la resolución de conflictos. Además, permite al docente asumir un rol activo como agente de cambio, comprometido con la formación de ciudadanos críticos y participativos que aporten al mejoramiento de su entorno social y cultural.

## **Implementación**

La primera actividad denominada exploración del acercamiento al juego como estrategia lúdica, se invitó a los estudiantes a participar en una dinámica grupal que incluyó el uso de canciones infantiles y la presentación de nombres en círculo, lo que creó un ambiente relajado y agradable para la interacción. La actividad fue diseñada para satisfacer las necesidades educativas de los estudiantes, quienes en su mayoría tienen un alto nivel de socialización, pero tienen variaciones en su participación verbal. Se utilizaron una combinación de estímulos visuales fichas didácticas con imágenes de juegos cooperativos y auditivos para promover la inclusión de todos los estudiantes. Esto posibilitó que tanto los estudiantes más activos como los más reservados encontraran formas de participar.

La distribución del espacio fue fundamental para la evolución de la sesión, los estudiantes se agruparon en círculos para facilitar la interacción visual y la comunicación directa, lo que promovió una dinámica de respeto y escucha activa. El uso del círculo también mantuvo a los estudiantes concentrados en la actividad y redujo las distracciones.

Los materiales planificados, como las fichas didácticas, se implementaron de acuerdo con las expectativas, lo que fomentó el trabajo en equipo y ayudó a los estudiantes a comprender los conceptos clave. Aunque fue necesario ajustar el ritmo de la actividad en función del nivel de atención de los estudiantes, el tiempo previsto para esta sesión fue suficiente para lograr los objetivos propuestos. Para que todos los participantes entendieran el propósito de la actividad, se necesitó una explicación adicional en algunos momentos, especialmente para aquellos que inicialmente no mostraron interés en hablar sobre sus experiencias de juego.

La táctica de valoración, fundamentada en la observación y el uso de un cuestionario simple para el diagnóstico, se ajustó a las características del grupo. Las primeras percepciones de

los estudiantes sobre el juego como herramienta de aprendizaje se pudieron determinar observando. Aunque algunos estudiantes tuvieron dificultades con la lectura y necesitaron apoyo para completar sus respuestas, el cuestionario proporcionó una visión más clara de sus percepciones. Esto demuestra la existencia de ajustar tácticas de evaluación futuras a las capacidades de los participantes, agregando más elementos gráficos o preguntas orales.

La puesta en marcha de esta sesión tuvo como resultados los aprendizajes previstos. Ya que permitió explorar la percepción inicial de los estudiantes sobre el juego y su disposición a participar en actividades cooperativas. Según las observaciones y las respuestas al cuestionario diagnóstico, los estudiantes ven el juego como una actividad recreativa pero no necesariamente como una herramienta educativa. Esto se discutirá en sesiones posteriores. Los materiales educativo utilizados, especialmente las fichas con imágenes de juegos cooperativos, facilitaron la participación de los estudiantes y sirvieron como un puente entre la experiencia diaria de los estudiantes y los conceptos más abstractos del juego como estrategia lúdica. Estos recursos cumplieron con su función de motivar la participación activa y reflexiva de los estudiantes.

En términos de evaluación de competencias, aunque esta primera sesión se centró más en la percepción inicial y la actitud frente al juego, los resultados obtenidos permiten establecer una base sobre la cual se evaluarán los avances en sesiones posteriores. El cuestionario diagnóstico y las observaciones realizadas durante la actividad brindaron información útil para planificar las intervenciones futuras y garantizar que se satisfagan las necesidades educativas de los participantes.

En la segunda actividad llamada "el tesoro de la convivencia", creada para fomentar el conocimiento y la aplicación de las reglas de convivencia a través de la búsqueda del tesoro que demandaba trabajo en equipo, solución de conflictos y la observancia de las reglas de

convivencia. Los estudiantes, organizados en dos grupos señalados por cintas de colores, se involucraron en tres torneos de desafíos que fomentaban la comunicación, la colaboración y la solución de conflictos. El acto se inició con una corta narración acerca del "tesoro de la convivencia" y su ubicación, que dependía del cumplimiento de las reglas.

La actividad cubrió las demandas educativas de los estudiantes al estructurar los retos de forma accesible y motivadora, permitiendo que los integrantes de cada grupo aplicaran habilidades de convivencia de manera concreta. Los retos se adaptaron al nivel de evolución cognitiva y emocional de los estudiantes, quienes pudieron trabajar en equipo respetando los turnos, escuchando a sus compañeros y colaborando de manera efectiva.

La disposición de los materiales y el espacio resultó esencial para el movimiento constante de la actividad. Las cintas de distintos colores facilitaron la identificación de los equipos y promovieron un sentimiento de identidad. Los recursos empleados, tales como balones para la estación de comunicación, elementos de rompecabezas para la estación de colaboración, y escenarios problemáticos para la solución de conflictos, facilitaron que los estudiantes se involucraran de manera activa en las actividades. Además, la disposición de las estaciones en el campo de juego permitió que cada equipo se desempeñara sin interrupciones, lo que propició la concentración y el progreso de la actividad.

El tiempo destinado en la planificación fue apropiado para las demandas de los participantes, dado que cada fase se llevó a cabo con el tiempo necesario para que los estudiantes entendieran las dinámicas y llevaran a cabo las tareas sin experimentar presión. Pese a que uno de los equipos requería más tiempo en la estación de solución de conflictos, el ritmo general de la actividad permitió que los alumnos meditaran sobre las reglas mientras disfrutaban de la actividad.

La táctica de evaluación, fundamentada en la observación directa y la utilización de una rúbrica, resultó eficaz para evaluar la aplicación de las reglas de convivencia. Se valoró la implicación proactiva de los estudiantes, cumplimiento de normas, colaboración, respeto por los demás, resolución de conflicto y responsabilidad. La rúbrica se calificaba de 1 a 5 y al finalizar se sumaban las cantidades y se les dio el total de puntos que obtuvieron cada uno de los estudiantes, facilitando así una valoración en consonancia con los propósitos de la actividad.

La ejecución de la actividad proporcionó los aprendizajes previstos, dado que posibilitó que los estudiantes aplicaran habilidades de convivencia en un entorno de juego. Los desafíos representaron una ocasión para que los niños implementaran las reglas de convivencia y evidenciaran su entendimiento de la relevancia de estas reglas en el día a día. Adicionalmente, la táctica de evaluación simplificó la detección precisa del éxito de la competencia, al observar cómo los estudiantes colaboraron en equipo, solucionaron disputas y se comunicaron de forma eficaz.

Las medidas adoptadas durante la intervención, como guiar a los estudiantes en los retos y facilitar la reflexión sobre sus comportamientos, fomentaron el aprendizaje anticipado al ofrecer un entorno seguro para la experimentación y el aprendizaje a partir de los errores. Esto reforzó el objetivo de movilizar el conocimiento de las normas de convivencia.

Finalmente, los materiales educativos empleados, tales como balones, rompecabezas y pistas, contribuyeron de manera significativa a alcanzar el objetivo de aprendizaje previsto. Estos recursos volvieron la actividad más animada y cautivadora, fomentando una mayor implicación de los estudiantes. Los recursos cumplieron con lo previsto, pues promovieron la interacción entre los estudiantes y simplificaron la implementación de las reglas de convivencia de forma palpable.

En esta última sesión, se llevó a cabo la fase final de la estrategia educativa, cuyo propósito particular era identificar las variaciones en el entendimiento y la aplicación de las reglas de convivencia en los estudiantes de 1B. La actividad denominada "evaluación de la convivencia a través del juego" se vinculó con las dos actividades anteriores, donde se emplearon juegos para consolidar las reglas de convivencia. Esta sesión se inició con una actividad de reflexión en grupo, en la que los estudiantes rememoraron las reglas aprendidas y manifestaron sus reflexiones y emociones acerca del cumplimiento de estas reglas en el salón de clases.

La actividad toma en cuenta las demandas educativas de los estudiantes al brindar una oportunidad para manifestar sus pensamientos y meditar sobre sus vivencias a través de cuestionamientos abiertos. La implementación de fichas educativas visuales, sumadas al juego de roles, permitió que los estudiantes, con distintos ritmos de aprendizaje, entendieran y apliquen las reglas de convivencia de forma tangible y práctica. Esto fomentó el estudio de circunstancias diarias en el salón de clases, lo que facilitó que se sintieran implicados en el proceso.

Respecto a la disposición del espacio y los recursos, la agrupación de los alumnos en grupos reducidos promovió la interacción y el trabajo en equipo, factores cruciales para la evaluación. Los materiales empleados, como las fichas educativas ilustradas y los recursos para el "árbol de convivencia", resultaron eficaces para fomentar la reflexión y el aprendizaje visual, lo que contribuyó a que los estudiantes entendieran de manera más efectiva los conceptos. La organización del salón de clases propició un entorno activo, en el que los estudiantes pudieron moverse de manera autónoma durante el juego de roles, lo que favoreció la ejecución de la actividad tal como se había previsto.

La cantidad de tiempo destinado para cada etapa de la actividad fue adecuada, ya que permitió que cada estudiante participara activamente sin sentirse apresurado. Se respetaron los

ritmos de participación, asegurando que todos tuvieran la oportunidad de reflexionar y compartir sus ideas.

La metodología de evaluación empleada en esta sesión se adaptó a las demandas educativas de los estudiantes, pues contempló una valoración visual y práctica mediante el "árbol de convivencia". Esta herramienta les facilitó manifestar de forma simbólica los conocimientos obtenidos, reforzando el trabajo hecho en las sesiones previas. Por otro lado, el juego de roles brindó una evaluación dinámica, donde los estudiantes evidenciaron la implementación de las reglas de convivencia en contextos reales.

La evaluación cumplió con lo previsto, puesto que se centró en observar el comportamiento de los estudiantes y su habilidad para implementar las reglas de convivencia en situaciones diarias. Los estudiantes demostraron progresos notables en su entendimiento de las reglas y en su voluntad para cumplirlas, lo que señala que el objetivo específico se logró de forma exitosa.

La puesta en marcha de esta actividad resultó en los aprendizajes previstos, dado que facilitó la observación de modificaciones en la postura de los estudiantes respecto a la convivencia. Mediante la reflexión colectiva y el juego de roles, se demostró que los estudiantes habían asimilado las reglas de convivencia y las implementaban de forma deliberada en el salón de clases.

Finalmente, la estrategia de evaluación posibilitó reconocer de manera clara la consecución de la competencia de convivencia, dado que los estudiantes evidenciaron, tanto en la interacción grupal como en la actividad de roles, su habilidad para identificar, respetar y poner en práctica las reglas. Las medidas tomadas en el transcurso de la intervención impulsaron el aprendizaje anticipado, al incentivar la implicación activa y la reflexión tanto individual como

grupal acerca de las reglas de convivencia. Los materiales educativos empleados fueron esenciales en este proceso, ya que simplificaron la comprensión y el estudio de las reglas, lo que favoreció la consecución del aprendizaje previsto.

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

La puesta en marcha de la secuencia didáctica produjo resultados prometedores, notándose un incremento en la aplicación de las reglas de convivencia entre los estudiantes. Actividades como "El tesoro de la convivencia" fomentaron la cooperación y la empatía entre los asistentes, favoreciendo la solución de disputas y potenciando la comunicación en grupo. Los estudiantes demostraron progresos en el respeto hacia sus pares, acatando las directrices de cada estación y venciendo desafíos con un enfoque de colaboración.

El desarrollo de estas actividades evidenció cómo el ambiente social y las interacciones en grupo promueven el aprendizaje relevante, dado que los estudiantes asimilaban de manera práctica las normas de convivencia. Durante este proceso, el juego no solo funcionó como un recurso de motivación, sino también como un enlace para entender y aplicar valores esenciales para la interacción en el salón de clases.

Uno de los puntos fuertes de esta práctica es el efecto beneficioso del juego en el aprendizaje de las reglas de convivencia. La estructura de juego resultó ser motivadora y eficaz, dado que los estudiantes se involucraron de manera activa y fomentaron competencias para el trabajo colaborativo. No obstante, uno de los aspectos a mejorar fue la administración del tiempo y el enfoque diferenciado hacia estudiantes con distintos métodos de aprendizaje. Por ejemplo, algunos estudiantes requerían ayuda extra para entender las normas de cada actividad, lo que puso de manifiesto la relevancia de ajustar la intervención a la diversidad del grupo.

Para optimizar la práctica pedagógica en futuras planeaciones, se implementan diversas medidas específicas. Primero, resultaría beneficioso llevar a cabo una preparación más detallada de cada actividad para garantizar que todos los estudiantes entiendan las normas antes de comenzar. Además, es posible ajustar la utilización de más recursos visuales y auditivos que

potencien la comprensión, por otra parte, se podrían establecer pausas y reflexiones cortas entre las actividades para consolidar los aprendizajes de cada una y enfrentar interrogantes o problemas que surjan.

Las tareas de la secuencia didáctica promovieron el aprendizaje de los estudiantes al involucrarlos de manera activa en su proceso de asimilación de reglas. Este método recreativo fomentó un entendimiento profundo y práctico de los valores de convivencia, dado que los estudiantes no solo escuchaban acerca del respeto y la cooperación, sino que los aplicaban en cada desafío.

Algunos elementos fundamentales que impactaron de manera positiva en los resultados académicos fueron la organización clara y consistente de las actividades, que facilitó que los estudiantes se concentraran en la meta de cada una, y el enfoque recreativo, que fomentó motivación y dedicación. Estas vivencias subrayan la relevancia de una planificación adaptable y de disponer de los recursos apropiados para la ejecución.

Las principales fortalezas de la implementación fueron el alto nivel de compromiso y participación de los estudiantes, así como la capacidad del juego para facilitar la comprensión y práctica de normas de convivencia. Entre las dificultades, se destacaron los retos en la atención a la diversidad en ritmos de aprendizaje y la gestión del tiempo, ya que algunos estudiantes requerían más apoyo que otros. Como recomendación, sería valioso contar con el apoyo de personal auxiliar para brindar un acompañamiento más personalizado, así como realizar un ajuste en la duración de las actividades para lograr una atención equitativa.

Respecto a la pregunta de investigación, reforzar las normas de convivencia en el aula demostró ser clave para fomentar competencias como el respeto, la empatía y la cooperación, creando un ambiente favorable para el aprendizaje. Durante la implementación, se observó que

los estudiantes del grado 1B respondieron positivamente a las actividades lúdicas, interiorizando valores esenciales de manera práctica y significativa. El juego posibilitó convertir el aprendizaje en una experiencia dinámica, incentivando la participación de los estudiantes y promoviendo modificaciones significativas en su conducta. Además, la organización a corto plazo ajustada facilitó la adaptación a las demandas del grupo y posibilitó la valoración de resultados específicos, resaltando el efecto beneficioso de esta táctica en el robustecimiento de la coexistencia en la escuela.

Desde el rol como docente, se considera que la planificación minuciosa de la secuencia didáctica resultó crucial para el triunfo de la intervención. La organización y transparencia de las actividades posibilitaron prever posibles desafíos, tales como la variedad en el ritmo de aprendizaje y la administración de conflictos durante las actividades lúdicas. No obstante, esta vivencia también resalta la importancia de mantener la adaptabilidad en la planificación, pues es crucial ajustarse a las dinámicas reales del aula y modificar las tareas de acuerdo a las respuestas y requerimientos emergentes de los estudiantes.

La planificación es un elemento crucial en la práctica educativa, pues facilita la organización y definición de metas precisas y la previsión de posibles retos en el salón de clases. Se considera que una adecuada planificación debe balancear estructura y flexibilidad, ofreciendo una orientación para la ejecución sin restringir la habilidad de adaptación según las demandas de los estudiantes. Así, la planificación se transforma en un instrumento estratégico que asegura que las actividades sean coherentes y en concordancia con los objetivos de aprendizaje, además de facilitar una reacción rápida y eficaz ante circunstancias inesperadas.

La planificación es esencial ya que ofrece una base firme en la que se edifica y lleva a cabo la intervención educativa. Una planificación adecuadamente estructurada posibilita al

docente establecer y ordenar los objetivos, tareas y recursos requeridos para lograr los resultados esperados, maximizando el tiempo y simplificando el monitoreo y valoración del avance. Dentro del marco de esta intervención, la planificación facilitó la organización de una serie de actividades consistentes y en concordancia con los valores y reglas de convivencia, garantizando que cada actividad posea un objetivo definido y aporte al propósito global de la propuesta.

## Conclusiones

Respecto a la planificación realizada para este proyecto, se considera que fue apropiada para la población y el contexto particular del salón de clases de primer grado en la institución educativa Pequeños Genios. Al elegir el juego como estrategia principal, se consideró la importancia de que los estudiantes desarrollaran habilidades de convivencia de forma práctica y vivencial. La estrategia lúdica permitió ajustar los contenidos a su grado de desarrollo, lo que resultó crucial para atraer su interés y promover el aprendizaje de las normas de convivencia de manera natural. La planificación se ajustó de manera eficaz a las demandas educativas detectadas en el grupo, como la necesidad de potenciar en elementos de respeto recíproco, colaboración en equipo y una comunicación eficaz.

En gran medida se alcanzaron los objetivos propuestos en esta propuesta pedagógica. Desde el comienzo, la meta principal consistió en fortalecer las normas de convivencia en los estudiantes de primer grado a través de actividades lúdicas que fomentaran el respeto, la cooperación y la comunicación. Durante la implementación, los estudiantes demostraron progresos notables en su entendimiento y uso de estos valores en sus interacciones cotidianas. Se demostró la eficacia de la propuesta en actividades.

Los principales obstáculos en la puesta en marcha de la propuesta fueron la resistencia inicial de ciertos estudiantes a involucrarse en actividades de cooperación y la ausencia de competencias para autocontrolar situaciones de conflicto. Para vencer estos retos, se potenciaron las dinámicas de comunicación y empatía en el equipo, incluyendo actividades de escucha activa y métodos de solución de conflictos.

Desde el comienzo del diplomado hasta el presente, se han vivido transformaciones importantes en la práctica docente, en particular la perspectiva sobre el aprendizaje y la

coexistencia. Uno de los cambios fundamentales ha sido la inclusión del juego como un recurso esencial en el aula, no únicamente como actividad lúdica, sino como una estrategia organizada para fomentar competencias sociales y normas de convivencia. Esta visión lúdica que ha facilitado la creación de un entorno de aprendizaje más activo, donde los estudiantes adquieren conocimientos de manera activa y participativa.

La proyección de esta propuesta educativa es ampliar su uso en otros grados de educación primaria y ajustarla a diversos entornos escolares. Los hallazgos logrados en los estudiantes de primer grado indican que el juego es un recurso efectivo para promover normas de convivencia y competencias sociales. Por ende, este método podría favorecer a estudiantes de diferentes niveles, adaptando las actividades a su nivel de crecimiento.

Los elementos que demuestran que se alcanzaron los objetivos de la resignificación de las prácticas pedagógica son principalmente los progresos notados en los estudiantes respecto a su entendimiento y uso de las normas de convivencia. Uno de las señales más evidentes fue el progreso en su interacción cotidiana: los estudiantes empezaron a fomentar valores como el respeto, la cooperación y la empatía en sus interacciones con sus pares.

Finalmente, la puesta en marcha de esta propuesta pedagógica, enfocada en la utilización del juego como estrategia para fortalecer las normas de convivencia, resultó exitosa y produjo transformaciones positivas tanto en los estudiantes como futuro proceso de docente. Mediante actividades recreativas, los estudiantes no solo entendieron y pusieron en práctica las normas de convivencia, sino que también cultivaron competencias socioemocionales fundamentales, como la empatía, la solución de conflictos y la cooperación.

### Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton.
- Bruner, J. S. (1983). *Child's talk: Learning to use language*. W.W. Norton & Company
- Catalán Cueto, J.P. (2020). *La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica*. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 15(esp4).  
<https://doi.org/bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaae.v15iesp4.14534>.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Gardner, H. (1993). *Multiple intelligences: The theory in practice*. Basic Books.
- 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, *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2), 90-95.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>.
- Mera Rodríguez, A. (2019). *La sistematización de experiencias como método de investigación para la producción del conocimiento*. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(1), 113-123.  
[http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2550-65872019000100113](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872019000100113).
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos por competencias*. Ministerio de Educación Nacional. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf).

Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Lineamientos curriculares y derechos básicos de aprendizaje*. Ministerio de Educación Nacional.

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869\\_archivo\\_pdf7.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf7.pdf).

Piaget, J. (1936). *La naissance de l'intelligence chez l'enfant* [El nacimiento de la inteligencia en el niño]. Delachaux et Niestlé

Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. W.W. Norton & Company.

Pérez Gómez, A. I. (2003). *La cultura escolar en la sociedad neoliberal*. Morata.

Shulman, L. S. (1983). *Paradigms and research programs in the study of teaching: A case for content knowledge*. En P. L. Peterson, L. F. Adler y E. E. Chisholm (Eds.), *Research on teaching: Concepts, findings, and implications* (pp. 3-30). AERA.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press

## Apéndice

### Apéndice A

*Carpeta de la Práctica Pedagógica*

<https://drive.google.com/drive/folders/1i3oMDDuPpzOtJIRPBJwAi-iTs1kI0uk5>