

**Promoviendo la práctica de valores éticos en los estudiantes de grado 2° del Centro Educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel, a través de juegos colaborativos para el mejoramiento del trabajo en equipo en el primer periodo del año 2025**

Lisdany Reyes Lara

Vanessa Lucia Mercado Jaraba

Asesora

Merlys María Monterrosa Monterrosa

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

## Resumen

La presente investigación aborda el tema del trabajo en equipos en un establecimiento educativo, puesto que, se presentan dificultades en la socialización, comprensión y desarrollo de actividades de carácter grupal. Es así como este estudio busca identificar las causas y efectos que ha generado esta problemática en los estudiantes del grado 2° en el Centro Educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel, en el municipio de Corozal Sucre. Es posible mencionar que, uno de los factores que ha influido en esta situación es el individualismo, ya que, los infantes demuestran poco interés por el trabajo en equipo y por compartir sus ideas y aceptar la opinión de los demás, dado a que cada uno desarrolla sus compromisos persiguiendo su propio objetivo y no el del grupo, lo que limita su capacidad para trabajar colaborativamente. Por tal motivo, se diseña una propuesta para contrarrestar dicha situación, la cual se basa en promover los valores éticos a través del juego como recurso educativo, esto con el fin de brindar aprendizajes significativos a los niños y niñas y una convivencia armónica dentro del aula de clases, además, se resalta que, esta investigación tiene un plus, y es que también es un trabajo interdisciplinario, debido a que, interviene la necesidad estudiantil desde el área de ética, donde los niños y las niñas aprenderán valores, tales como la cooperación, la empatía, el respeto y la solidaridad.

***Palabras clave:*** trabajo en equipo, valores éticos, juego, socialización, aprendizaje

### **Abstract**

This research addresses the issue of teamwork in an educational institution, since there are difficulties in socialization, comprehension, and development of group activities. Thus, this study seeks to identify the causes and effects that this problem has generated in second-grade students at the San Miguel Pedagogical Gymnasium Educational Center, in the municipality of Corozal, Sucre. It is possible to mention that one of the factors that has influenced this situation is individualism, since children show little interest in teamwork, sharing their ideas, and accepting the opinions of others, given that each one develops their commitments pursuing their own objective and not that of the group, which limits their ability to work collaboratively. For this reason, a proposal is designed to counteract this situation, which is based on promoting ethical values through play as an educational resource, this in order to provide meaningful learning to boys and girls and a harmonious coexistence within the classroom, in addition, it is highlighted that, this research has a plus, and that is that it is also an interdisciplinary work, because, it intervenes the student need from the area of ethics, where boys and girls will learn values, stories such as cooperation, empathy, respect and solidarity.

***Keywords:*** teamwork, ethical values, play, socialization, learning.

## Tabla de contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación .....	13
Objetivos .....	14
Objetivo General .....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia .....	15
Referentes Conceptuales .....	15
Estrategias Lúdicas .....	15
Convivencia .....	15
Valores Éticos .....	16
Las Relaciones Interpersonales y el Trabajo en Equipo. ....	16
Referentes Teóricos .....	17
Referentes Técnicos .....	20
Referentes Legales .....	20
Referentes Éticos .....	21
Herramientas y Métodos .....	22
Enfoque y Tipo de Estudio .....	22
Unidad de Análisis .....	23
Técnicas para la Recolección de Datos.....	23
Categorías para el Análisis de Datos .....	25

Aptitudes de Socialización.....	25
Escucha Activa.....	25
Capacidad para Interactuar .....	26
Resultados.....	27
Acercamiento de la Población a la Variable .....	27
Experimentación .....	28
Identificación de Variaciones .....	29
Análisis y Discusión .....	33
Conclusiones y Recomendaciones .....	37
Referencias Bibliográficas .....	40
Apéndices.....	44

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de investigación</i> .....	44
--	----

## Introducción

En el contexto educativo, la formación académica no solo debe centrarse en el desarrollo intelectual de los niños y niñas, sino también que es muy necesario la inclusión y el fortalecimiento de valores éticos y el trabajo en equipo, pues, estos conceptos son clave en su proceso de desarrollo integral, debido a que, les permite construir su conciencia moral, vivir en armonía con su entorno y estar preparados para enfrentar los desafíos del día a día en la sociedad. Esta temática es importante en la actualidad debido a que vivimos en un mundo más diverso y globalizado, por lo que se requiere que exista una sana convivencia, respeto por los demás y la capacidad de trabajar conjuntamente en pro de un beneficio común, por lo tanto, el hecho de formar individuos con valores desde las primeras edades ayuda a la creación de una sociedad donde haya empatía, responsabilidad y compromiso por parte de sus habitantes, capaces y dispuestos a afrontar los retos que se presenten con una actitud positiva y justa.

La problemática abordada, es el bajo desempeño de los estudiantes en las actividades colaborativas, es importante poder estudiar los fenómenos asociados al trabajo en equipo. Rojas et al. (2018) menciona que, el trabajo en equipo, hace referencia a personas que pertenecen a un grupo y tienen objetivos o metas compartidas, se rigen por reglas y normas previamente establecidas. Con el desarrollo de esta investigación se mejoraron situaciones que se presentaban en el aula de clases, tales como discusiones, individualismo, falta de cooperación, no aceptación del compañero, poca empatía y faltas de respeto entre los integrantes del grupo. Logrando fortalecer las relaciones interpersonales, establecer normas de convivencia, mejorar las aptitudes de socialización, la escucha activa y la capacidad para resolver conflictos, favoreciendo el aprendizaje colaborativo en la población.

En este estudio, el objetivo general busca promover la práctica de valores éticos en los estudiantes de grado 2° del Centro Educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel, en el municipio de Corozal Sucre, a través de estrategias lúdicas para el mejoramiento del trabajo en equipo, en el primer periodo del año 2025, haciendo uso de técnicas como la observación, planeaciones pedagógicas, diarios de campo y grupo focal, con el fin de recolectar y analizar detalladamente los datos e información y así poder identificar las categorías que se debían potencializar en los niños y niñas, para dar paso al diseño e implementación de estrategias dinamizadoras que impacten positivamente en la población y por ende arrojen los cambios necesarios que den cumplimiento a los objetivos propuestos.

Finalmente, en los hallazgos encontrados, se comprobó que el juego es una herramienta fundamental para fortalecer cualquier competencia educativa, emocional y social en los niños y las niñas, además las estrategias de planeaciones pedagógicas mediadas por la lúdica son más afectivas para que los infantes adquieran conocimientos de una forma más significativa, de igual forma se llegó a la conclusión de que la práctica de los valores éticos, son un pilar para establecer relaciones sanas y productivas en cualquier entorno. Para analizar y comprender mejor la información expuesta, se le invita a consultar en su totalidad la investigación para comprender el proceso sistemático desarrollado.

## Caracterización

El estudio se desarrolla en el centro educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel, ubicado en el municipio de Corozal Sucre, en el barrio Ospina Pérez. Esta institución, ofrece programas académicos, desde el nivel preescolar hasta la básica primaria. Las metodologías y estrategias de enseñanza se centran en la pedagogía activa, resolución de problemas y el aprendizaje de la cultura propia de la región, a través de la formación en escuelas de música en donde los estudiantes aprenden a tocar instrumentos como tambores, maracas, gaitas y desarrollan habilidades de canto.

El grupo seleccionado para el estudio, es el grado segundo de primaria, el cual está conformado por 24 estudiantes, los cuales 14 son niños y 10 son niñas, y oscilan en edades entre los 6 a 8 años. Estos estudiantes provienen de familias en su gran mayoría compuestas por ambos padres, sin embargo, también hay núcleos donde solo está presente la figura materna, abuelos o algún familiar cercano. Gran parte de los estudiantes provienen de familias de clase media y baja, lo cual refleja la diversidad socioeconómica de la comunidad.

Los estudiantes presentan dificultades para poner en práctica valores como la cooperación, el respeto mutuo y la comunicación efectiva, lo cual afecta su buen desempeño al momento de realizar trabajos en equipos, lo cual, ha generado un clima tenso en el salón de clases, pues, se hace difícil la construcción de buenas relaciones sociales entre ellos. A pesar de que se promueven actividades para fortalecer el compañerismo y la colaboración, ellos continúan demostrando debilidades al momento de ponerse de acuerdo para tomar una decisión que sea conveniente para todos y que favorezca su unión como equipo. Además, se evidencia que las estrategias utilizadas actualmente por la docente orientadora, no son innovadoras, lo cual no causan motivación e interés en los infantes.

De acuerdo a lo anteriormente mencionado, es necesario diseñar e implementar estrategias lúdico pedagógicas innovadoras orientadas desde la asignatura de ética, donde a través del juego colaborativo y de roles, se pueda fomentar la práctica de valores como la empatía, la solidaridad, el respeto, la cooperación, compromiso, coordinación, comunicación, entre otros, que ayuden al fortalecimiento de las relaciones interpersonales y las habilidades sociales de los niños y las niñas, con el fin de mejorar el trabajo en equipo.

Finalmente, es indispensable mencionar que existen varios factores que influyen en el comportamiento de los estudiantes del grado 2°. En primer lugar, el individualismo es una de las conductas que más está presente en los procesos de socialización, lo cual es una actitud normal y propia de su edad, pero se deben orientar y poner en práctica valores y buenas acciones de socialización para ir forjando la personalidad de cada uno de ellos. En segundo lugar, la falta de conocimiento sobre la existencia de normas y reglas que se deben tener en un equipo de trabajo para que haya un ambiente agradable y que exista una relación recíproca entre los participantes. Además, se considera que la falta de estrategias innovadoras y el conductismo se conjugan con los factores anteriormente mencionados y generan consecuencias en las actitudes de los infantes. Por lo antes mencionado, se recalca la importancia de la enseñanza de los valores en el área de ética, promoviendo espacios lúdicos a través de juegos colaborativos y de roles para favorecer el trabajo en equipo en los niños y las niñas, ofreciendo una educación integral e inclusiva que responda a las necesidades educativas y sociales.

## **Planteamiento del Problema**

Actualmente, en diferentes campos sociales se promueve el trabajo en equipo como una estrategia para obtener resultados más eficaces en cualquier tipo de actividad que se lleve a cabo. Según Rojas et al. (2018) el trabajo en equipo, hace referencia a personas que pertenecen a un grupo y tienen objetivos o metas compartidas, se rigen por reglas y normas previamente establecidas y, lo más relevante es que cada uno de sus integrantes contribuye con sus saberes y destrezas en la realización de los objetivos establecidos.

Los estudiantes del grado segundo del centro educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel, ubicado en el municipio de Corozal Sucre, han demostrado que son niños y niñas comprometidos con el aprendizaje y dispuestos a adquirir nuevos conocimientos, pero se evidencia una dificultad a la hora de trabajar en equipos, lo cual afecta su proceso de aprendizaje, ya que demuestran deficiencias para colaborar entre ellos, son individualistas, tienen ausencia de cooperación y empatía, se les complica trabajar con sus amigos y algunas veces se sienten incapaces de desarrollar la tarea dispuesta y al final no la cumplen, solo porque tienen apatía por el trabajo en equipo y por compartir sus ideas y aceptar la opinión de los demás, dado a que cada infante lleva a cabo sus tareas persiguiendo su propio objetivo y no el del grupo, lo que limita su capacidad para trabajar colaborativamente.

Actualmente, se implementan en el aula de clases estrategias que promueven en los niños y las niñas un pensamiento crítico, donde a partir de actividades interdisciplinarias, se desarrollan talleres, dinámicas, trabajos en clase, debates, entre otras. Las cuales han permitido que los estudiantes aprendan a tomar decisiones propias. Sin embargo, la falta de compañerismo, respeto mutuo y tolerancia, dificultan en los infantes las buenas relaciones interpersonales y por ello no cumplen con los objetivos y metas propuestas en las actividades colaborativas.

Para lo anteriormente descrito, se plantea desarrollar estrategias pedagógicas mediadas por el juego, ya que el juego es una de las actividades rectoras más importantes de la primera infancia, donde los niños y las niñas aprenden jugando y adquieren conocimientos significativos. Específicamente, se trabajará en área de ética, donde los niños y las niñas aprenderán valores, tales como la cooperación, la amistad, la convivencia, la aceptación, entre otros. Según el MEN (2021) los juegos están lejos de ser instrumentos, más bien se transforman en ese recurso relevante para transmitir conocimientos de forma lúdica y recreativa, donde el niño tiene la capacidad de producir nuevos y profundos saberes. Es por ello que el juego colaborativo y de roles, le permite al estudiante adquirir la capacidad de convivir entre compañeros, descubriendo sus propias fortalezas y las de su equipo de trabajo.

Se ha identificado una brecha en el desempeño de los infantes al momento de realizar trabajos en equipos, lo cual limita sus habilidades sociales y su proceso de aprendizaje. Es por ello que se requiere implementar estrategias pedagógicas mediadas por el juego colaborativo y de roles, orientado a través del área de ética y valores, para fomentar en los niños y las niñas la capacidad de socialización, resolución de conflictos y comunicación efectiva. Propiciando ambientes sanos y agradables en los cuales se practique el respeto, la solidaridad y la empatía, que le permita a los infantes desarrollarse plenamente, tanto a nivel académico como personal, es decir, un ambiente inclusivo donde se pongan en prácticas todos los valores y principios que debe poseer una persona para convivir en la sociedad.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo promover la práctica de valores éticos en los estudiantes de grado 2° del Centro Educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel, en el municipio de Corozal Sucre, a través de juegos colaborativos para el mejoramiento del trabajo en equipo, en el primer periodo del año 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Promover la práctica de valores éticos en los estudiantes de grado 2° del Centro Educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel, en el municipio de Corozal Sucre, a través de estrategias lúdicas para el mejoramiento del trabajo en equipo, en el primer periodo del año 2025.

### **Objetivos Específicos**

Observar las actitudes frente al trabajo en equipo de los estudiantes del grado 2 del centro educativo Gimnasio pedagógico san Miguel, del municipio de Corozal Sucre durante la implementación de juegos colaborativos que fortalezcan los valores éticos.

Fortalecer el trabajo en equipo en los estudiantes del grado 2 del centro educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel del municipio de Corozal Sucre a través de estrategias dinamizadoras basadas en valores éticos para lograr un aprendizaje significativo y convivencia armónica en el aula.

Reconocer los aprendizajes sobre el trabajo en equipo de los estudiantes del grado 2 del centro educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel del municipio de Corozal Sucre, a partir de la implementación de juegos para el fortalecimiento de valores éticos como el respeto, cooperación y empatía.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

A continuación, se describen los conceptos que dan sentido a la presente investigación, proporcionando una orientación clara y coherente sobre la importancia de fomentar la práctica de valores éticos a través del desarrollo de estrategias lúdicas (juegos colaborativos y de roles) para fortalecer el trabajo en equipo de los niños y las niñas del grado 2°.

### ***Estrategias Lúdicas***

Cuando los niños y las niñas aprenden a través de las actividades lúdicas, disfrutan cada una de las experiencias que se desarrollan, ya que se divierten y adquieren competencias educativas y sociales. Según Zamora et al. (2023) “el juego y las estrategias lúdicas, son los instantes perfectos para fomentar competencias sociales que les permitan evolucionar su personalidad, comprender los valores sociales que contribuyan a sostener relaciones interpersonales más sanas” (p.17). De acuerdo con lo anteriormente mencionado, el desarrollo de actividades a través de estrategias lúdicas, ayuda a los infantes a convertirse en mejores individuos, ejerciendo la solidaridad, el respeto, la comunicación asertiva, la empatía, entre otros. Estas estrategias serán efectivas para el fortalecimiento de los valores como la cooperación, la empatía, el respeto que son fundamentales a la hora de desarrollar actividades en equipos.

### ***Convivencia***

La convivencia es fruto de las interrelaciones entre todos los integrantes de la comunidad educativa, sin importar el papel que jueguen. Por lo tanto, todos son, no solo miembros de la convivencia, sino también administradores de esta. Según Banz (2008) “la convivencia no es un ente estable, sino una estructura colectiva y cambiante, susceptible a transformaciones según las interacciones de los participantes a lo largo del tiempo” (p.23). De acuerdo a la anteriormente

expuesto, se considera importante que los niños y las niñas tengan una interacción sana y respetuosa, donde puedan tener libre expresión y aceptar las ideas de los demás sin que haya diferencias entre ellos, ya que esto es fundamental para alcanzar las competencias y dimensiones en cada área del desarrollo y fortalecer la práctica de los valores éticos.

### ***Valores Éticos***

Los valores son modelos que representan una orientación para la vida de los seres humanos. Según Medina (2007) “los valores éticos son estructuras del saber, mediante las cuales un individuo adopta actitudes que le permiten escoger y llevar a cabo acciones de una forma específica” (p.45). Es fundamental mencionar la importancia de promover los valores éticos desde temprana edad en el ámbito familiar, ya que a partir de la puesta en práctica de estos se garantiza una buena convivencia en sociedad. De igual forma en la escuela se debe enfatizar en la enseñanza de normas y conductas que garanticen un ambiente armónico y la adquisición de habilidades sociales y personales, es por ello que las estrategias lúdicas que se llevaran a cabo en este proyecto se desarrollaran en la asignatura de ética y valores, ya que, al fortalecer esta área, se impulsará el mejoramiento de las relaciones interpersonales y por ende el trabajo en equipo será más efectivo.

### ***Las Relaciones Interpersonales y el Trabajo en Equipo.***

El trabajo en equipo, también conocido como aprendizaje colaborativo, facilita alcanzar metas compartidas y exige el desarrollo de la creatividad y la resolución de problemas. Según Arias et al. (2020) “la cooperación promueve que las relaciones interpersonales sean más positivas, con el objetivo de alcanzar un ambiente emocional idóneo para la realización de la tarea asignada” (p.45). De acuerdo con lo mencionado, es importante destacar vínculo que existe entre las relaciones interpersonales y el trabajo en equipo, ambos son favorables para los niños y

las niñas, ya que, al socializar y coincidir, se les permite reconocer que sus otros compañeros pueden tener una perspectiva distinta. Es por ello que en el desarrollo de esta investigación se promoverá la práctica de valores éticos, durante los procesos de socialización que se lleven a cabo al tiempo de implementar las estrategias lúdicas.

### **Referentes Teóricos**

A continuación, se exploran una serie fundamentos teóricos que están directamente relacionadas con el trabajo en equipo, el juego como estrategia educativa y el aprendizaje de valores éticos, lo cuales sustenta la importancia de la investigación.

El trabajo en equipo y el aprendizaje de valores éticos, son considerados competencias fundamentales en la formación integral de los individuos. En el campo de la educación, se ha venido reconociendo la importancia desarrollar las habilidades sociales y valores que le permitan a los educandos convivir de forma armónica y colaborar de manera efectiva en diferentes contextos sociales. Según Torrelles et al. (2011) "Trabajar en equipo implica la movilización de recursos internos y externos, de determinados saberes, destrezas y aptitudes, que posibilitan a una persona ajustarse y lograr un objetivo junto a otros en un contexto y situación específica" (p.4). De lo anterior es posible deducir que, los alumnos que son capaces de interactuar e involucrarse en equipos de trabajo, se les facilita comprender sus roles y los de los demás, respetando y teniendo en cuenta los múltiples puntos de vista que existen entre cada uno de los participantes, obteniendo así un mejor desarrollo en sus habilidades interpersonales.

Del mismo modo, se resalta que, el juego como método educativo favorece el aprendizaje tanto autónomo como activo. De acuerdo con Piaget (1972) & Vygotsky (1978) el juego es importante para el crecimiento cognitivo y social de los niños, ya que, ofrece un ambiente seguro y organizado donde los estudiantes pueden probar y descubrir nuevas ideas. Por tal motivo, se

plantea que, en el ámbito del trabajo en equipo, los juegos que son cooperativos fomentan la creación de relaciones sociales, estimulando la negociación y la colaboración en los infantes; y esto ocurre mientras se divierten, experimentan, se comunican y se encuentran motivados. Los juegos de colaboración son un proceso donde una persona adquiere conocimientos en equipo mediante la incorporación de otros miembros del grupo a través de la reciprocidad entre varios alumnos que diferencian y aportan conocimiento (Revelo et al, 2018).

En este orden de ideas, también es importante resaltar que, aprender sobre valores éticos como el respeto, la responsabilidad, la cooperación y la empatía son indispensables en la formación educativa de los individuos. Es por esto que la lúdica cumple un rol importante, puesto que, es un recurso útil para enseñar y orientar estos valores, los cuales son beneficiosos a la hora de trabajar en equipo, pues, fortalecen las relaciones entre los integrantes del grupo y se mantiene un ambiente enriquecido y significativo. Teniendo en cuenta lo que afirma el enfoque de la pedagogía crítica, “el juego no solo debe considerarse como simple diversión, sino también como un espacio donde los estudiantes interroguen, analicen y puedan obtener valores intrínsecos para su crecimiento personal y social” (Freire, 1996, p. 36).

Por otro lado, existen diferentes teorías del aprendizaje que le dan soporte al proyecto investigativo, el cual se centra en promover los valores éticos a través de juegos colaborativos que mejoren el trabajo en equipo de los estudiantes, algunas de estas son:

Teoría del aprendizaje social de Bandura (1977): sostiene que, los individuos son capaces de aprender observando e imitando el comportamiento de los demás. En el entorno escolar, los estudiantes pueden aprender sobre los valores éticos al observar y colaborar con sus compañeros.

Teoría constructivista de Vygotsky (1978): menciona que, el aprendizaje se origina a partir de un contexto social y cultural, es decir, que el trabajo colaborativo, se relaciona con el juego y facilita en los niños y niñas el aprendizaje a partir de la colaboración.

La teoría del aprendizaje cooperativo de Johnson et al. (2013) indica que el aprendizaje es exitoso, cuando los individuos pueden trabajar en grupos colaborativos. Además, se resalta que, el trabajo en equipo y el aprendizaje académico, forman una combinación homogénea que influye directamente a la hora de desarrollar competencias sociales y valores como el respeto y solidaridad.

La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (1983) afirma que para lograr un aprendizaje verdaderamente significativo los alumnos deben partir de sus presaberes y unirlos con las nuevas experiencias aprendidas. También, recalca que el juego es un factor que estimula y refuerza los valores a través de la práctica.

Teoría de la inteligencia emocional de Peter Salovey & John D. Mayer (1990): sostiene que la inteligencia emocional se considera como la capacidad que tiene el ser humano de identificar, manejar y expresar las emociones personales y ajenas. Asimismo, el juego y el aprendizaje de valores éticos facilitan el desarrollo la inteligencia emocional en los alumnos.

A partir de lo mencionado anteriormente, se destacan las ventajas que tiene el enfoque integrado de trabajo colaborativo, en el cual la lúdica y los valores éticos no se centran únicamente en brindar aportes al área cognitiva y social de los niños y niñas, por el contrario, también origina un mejor ambiente escolar. Por último, es posible concluir que, impulsar el trabajo en equipo a través del juego y el aprendizaje de valores éticos es un acierto en el ámbito educativo, debido a que, esta unión se transforma en un factor fundamental para el desarrollo

integral de los estudiantes. Las estrategias lúdicas crean un espacio apto para la práctica de habilidades sociales, tomar decisiones y la colaboración efectiva.

### **Referentes Técnicos**

A continuación, se describen las normas que guían la planificación, ejecución y monitoreo de las acciones destinadas a mejorar la calidad educativa, en relación a la presente investigación. Según El Ministerio de Educación Nacional (MEN) en sus lineamientos curriculares para el área de educación ética y valores humanos, donde se definen los criterios, programas académicos, metodologías y procesos que favorecen la educación integral y la construcción de la identidad. De igual forma, El Ministerio de Educación Nacional (MEN) en su documento N°22. El juego en la educación inicial, promueve el juego como una de las actividades rectoras más importante.

A nivel internacional, UNICEF, establece una Guía de educación y desarrollo infantil, donde se describen bases para garantizar el bienestar, el aprendizaje y la participación de los infantes. De igual forma, la UNESCO (2019) promueve el aprendizaje a través del juego en la educación infantil para reforzar el aprendizaje. Finalmente, a nivel local, el manual de convivencia del Centro Educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel, en el municipio de Corozal Sucre (2004), establece que los estudiantes deben tener principios y valores éticos, respetar la diversidad, practicar buenos modales y regirse a las leyes establecidas por el plantel educativo.

### **Referentes Legales**

A continuación, se describen las leyes, reglamentos, normas y decretos que regulan y dan sustento a la ejecución y cumplimiento del proyecto y que garantizan su legalidad y transparencia. Según la Ley 115 de 1994 – Ley General de educación en Colombia, todos los niños y las niñas tienen derecho a la educación, de igual forma la Ley 115 de 1994 – Ley General

de educación en Colombia, en su CAPITULO 1 – SECCIÓN TERCERA – Educación básica – Artículo 25. Formación ética y moral, se fomentará en el centro educativo mediante el plan de estudios, los temas académicos sobre la conducta y la honestidad, tal como lo establece la Ley 1098 de 2006 – Código de Infancia y la Adolescencia. Artículo 43. Obligación ética fundamental de los establecimientos educativos, donde se define el deber ético esencial de los centros educativos de educar a niños, niñas y adolescentes en el respeto por los derechos humanos y la dignidad. Finalmente, en el Decreto 1860 de 1994 – Regulación de metodologías pedagógicas – Artículo 17. Reglamento o manual de convivencia, establece que todas las instituciones educativas deben contar con un reglamento o manual de convivencia como un componente esencial de su proyecto educativo, estableciendo los derechos y obligaciones de los alumnos y sus vínculos con la comunidad educativa.

### **Referentes Éticos**

La institución educativa, Centro Educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel del municipio de Corozal Sucre, autorizó el desarrollo del proyecto de investigación en el grado 2°. De igual forma los padres de familia y/o acudientes de los niños y niñas participantes, expresaron su mutuo acuerdo con la implementación de las actividades y la toma de evidencias, ya que solo será con fines académicos e investigativos. Del mismo modo, a los estudiantes se les respetó su espacio y su privacidad, sin infringir sus derechos, se promovieron entornos inclusivos y aptos para la libre expresión y finalmente en las evidencias fotográficas no se muestran los rostros, para tranquilidad de ellos, de sus padres y del plantel.

## Herramientas y Métodos

### Enfoque y Tipo de Estudio

El presente proyecto de investigación se basa en un enfoque cualitativo ya que se centra en comprender las experiencias, interacciones y cambios de comportamiento de los estudiantes como resultado del uso del juego como herramienta educativa y el aprendizaje de valores éticos. El objetivo de este enfoque es desarrollar un proceso de recolección de datos que apunte a aportar respuestas a la pregunta problematizadora del presente estudio ¿Cómo promover la práctica de valores éticos en los estudiantes de grado 2° del Centro Educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel, en el municipio de Corozal Sucre, a través de juegos colaborativos para el mejoramiento del trabajo en equipo, en el primer semestre del año 2025?

Ahora bien, es importante destacar que, el enfoque cualitativo se adapta correctamente a esta investigación, debido a que, más allá de medir si los estudiantes trabajan en equipo, este ayuda a identificar como desarrollan sus habilidades y relaciones interpersonales y como interiorizan valores como el respeto, la empatía y la cooperación a través del juego. “La investigación cualitativa ofrece datos exhaustivos, difusión, riqueza interpretativa, contextualización del entorno, detalles y experiencias únicas. Del mismo modo, aporta un punto de vista fresco, natural y holístico de los fenómenos, así como flexibilidad” (Hernandez et al.,2014, pág. 16).

Por otro lado, se empleó un tipo de investigación experimental, teniendo en cuenta que, se identificó la variable la cual se colocó en experimentación en relación con el aspecto ontológico, por ende, se aplica dicha variable, para establecer relaciones de causa y efecto en el grupo de estudio y así poder identificar como esta afectando las relaciones interpersonales y el trabajo en equipo en los estudiantes del centro educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel,

ubicado en el municipio de Corozal Sucre. Hernandez et al. (2014) mencionan que “la investigación experimental se caracteriza por la manipulación intencionada de variables independientes para analizar sus efectos sobre otras variables dependientes, en una situación rigurosamente controlada para eliminar influencias extrañas” (p.155).

### **Unidad de Análisis**

El desarrollo de este proyecto de investigación, se llevará a cabo en el Centro Educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel del municipio de Corozal Sucre. Con los estudiantes del grado segundo de primaria, el cual está conformado por 24 estudiantes, los cuales 14 son niños y 10 son niñas, y oscilan en edades entre los 6 a 8 años, esta muestra fue escogida porque es el salón de clases que ha presentado algunos inconvenientes con respecto al buen trabajo en equipo y la práctica de valores, de igual forma es una edad potencial para fortalecer sus habilidades sociales desde la Pedagogía Infantil y por ello no se incluyen otros procesos que pueden hacer parte de este fenómeno y se recomienda que se investiguen en otros proyectos que cuenten con más tiempo para analizar la influencia del entorno familiar y comunitario en las actitudes de los infantes.

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

En este estudio se utilizaron técnicas para la recolección de información teniendo en cuenta los alcances propuestos en cada uno de los objetivos específicos planteados. Bavaresco (2001) expresa que “estas técnicas conducen a la verificación del problema planteado. Cada tipo de investigación determinará las técnicas a utilizar y cada técnica establece sus herramientas, instrumentos o medios que serán empleados” (p.95).

Con el primer objetivo, se busca identificar las actitudes frente al trabajo colaborativo de los estudiantes, y para ello, se articulan desde lo pedagógico y lo educativo, las planeaciones

pedagógicas complementadas con la observación participante. Hernandez et al. (2014) menciona que “este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (p. 252) y a partir de ellas se logra un acercamiento e interacción con los estudiantes, ayudando a descubrir las aptitudes de socialización que caracterizan a la población participante.

En el segundo objetivo, se va a fortalecer el trabajo en equipo en los estudiantes, implementando estrategias dinamizadoras (juegos colaborativos y de roles) sobre los valores éticos, diseñadas en planeaciones pedagógicas las cuales se articularán con los diarios de campo. Hernandez et al. (2014) menciona que “el investigador escribe lo que observa, escucha y percibe a través de sus sentidos, mediante dos herramientas: anotaciones y bitácora o diario de campo (p. 370) en los diarios de campo se consignarán las observaciones frente a la capacidad que tienen los estudiantes para interactuar positivamente con sus compañeros.

En el tercer objetivo, para reconocer los aprendizajes alcanzados por los niños y las niñas sobre el trabajo en equipo y los valores éticos, se realizará un grupo focal, donde se orientará una reflexión grupal, que le permita a cada participante establecer un diálogo abierto para expresarse. Según Hernandez et al. (2014) los grupos focales “se consideran como una especie de entrevistas grupales, las cuales consisten en reuniones de grupos pequeños o medianos, en las cuales los participantes conversan a profundidad en torno a uno o varios temas en un ambiente” (p. 409) durante el desarrollo de esta técnica, se buscará que los niños y las niñas de forma libre y natural reconozcan las habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo de las sesiones, como recurso se hará uso de la grabación donde queden evidenciadas sus opiniones y percepciones con respecto al impacto de las actividades desarrolladas.

## **Categorías para el Análisis de Datos**

A continuación, se describe por cada objetivo específico, las categorías para el análisis de la presente investigación, las cuales serán indispensables para reconocer tendencias y simplificar la comprensión de los hallazgos sobre los cambios en percepciones, emociones y conocimientos. Según Rojas (2019) las categorías “son agrupaciones de conceptos que soportan el sentido ideológico de la estructura emergente, así como su respectiva coherencia, presentación en la historia” (p.4).

En el primer objetivo específico, observar las aptitudes frente al trabajo colaborativo de los estudiantes durante la implementación de juegos colaborativos que fortalezcan los valores éticos. La categoría asignada es:

### ***Aptitudes de Socialización***

Son destrezas y capacidades que habilitan a las personas para interactuar y establecer relaciones efectivas con los demás. Estas habilidades son esenciales para construir y preservar relaciones sanas y productivas en diversos entornos, tales como la educación, la familia y la comunidad. Las aptitudes de socialización las adquieren los niños y las niñas mientras crecen y se relacionan en su comunidad y las escuela, en el salón de clases es indispensable optar por cumplir las normas de convivencia establecidas por el colegio y por el docente.

En el segundo objetivo específico, fortalecer el trabajo en equipo en los estudiantes a través de estrategias dinamizadoras basadas en valores éticos para lograr un aprendizaje significativo y convivencia armónica en el aula. La categoría asignada es:

### ***Escucha Activa***

Es una habilidad fundamental, la cual requiere que la persona preste atención a lo que otros están expresando. De igual forma, respetar la opinión de los demás y ser conscientes de lo

que se está trabajando para intentar entender el mensaje sin interrumpir, sino promoviendo un ambiente de respeto y colaborativo. Es fundamental promover en los niños y las niñas la capacidad de expresarse y despertar su sentido crítico ante la toma de decisiones donde ellos puedan analizar las ventajas y desventajas de cada una de las opciones propuestas, escogiendo la más conveniente y que busque el bien común.

En el tercer objetivo específico, reconocer los aprendizajes sobre el trabajo en equipo de los estudiantes a partir de la implementación de juegos para el fortalecimiento de valores éticos como el respeto, cooperación y empatía. La categoría asignada es:

### ***Capacidad para Interactuar***

Es la habilidad para comunicarse y relacionarse con los demás de manera efectiva, expresando sus pensamientos, adaptándose a situaciones que vivencien sus compañeros, esto hará que haya interacciones saludables y productivas entre los niños y las niñas, logrando crear equipos funcionales que trabajen juntos en busca del bien común, proporcionando sus habilidades y destrezas, complementándose entre sí, sin egoísmo sino compartiendo ideas, conocimientos y recursos que sean necesarios para alcanzar sus objetivos comunes.

## **Resultados**

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

Esta investigación se llevó a cabo con los estudiantes del grado 2° del centro educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel, en el municipio de Corozal Sucre. A través de la observación y de planeaciones pedagógicas mediadas por estrategias lúdicas se logró un acercamiento con los participantes, creando así una intervención pedagógica, la cual tenía como objetivo identificar como era el comportamiento y las actitudes de los niños y niñas a la hora de trabajar en equipos y a partir de allí recolectar y analizar los datos obtenidos para poder así diseñar e implementar actividades dinamizadoras basadas en el juego.

La implementación de la estrategia requería que los participantes estuvieran atentos y motivados, pues, al ser una dinámica grupal era necesario la colaboración de todos para lograr cumplir con la meta trazada. Durante la ejecución de la planeación, se pudo observar que los estudiantes demuestran individualismo y falencias durante las actividades cooperativas, sin embargo, son niños y niñas que disfrutan del juego y crean aprendizajes significativos a través de este, por ende, se resalta que el uso de este recurso educativo es apto para abordar la problemática identificada.

Finalmente, es posible mencionar que, los participantes tuvieron una gran aproximación a la variable que se está trabajando, en este caso, es el juego, puesto que, se debe tener en cuenta que este recurso es de vital importancia dentro del contexto escolar, ya que, brinda espacios enriquecidos en donde los estudiantes adquieren aprendizajes significativos mientras exploran, conocen y viven diferentes situaciones que aportan a su crecimiento y desarrollo integral, mejorando así sus habilidades y competencias tanto sociales como personales.

## **Experimentación**

La fase de experimentación tuvo como objetivo fortalecer el trabajo en equipo en los estudiantes a través de estrategias dinamizadoras basadas en valores éticos para lograr un aprendizaje significativo y convivencia armónica en el aula. Por medio de las diversas intervenciones relacionadas con los niños y niñas se obtuvieron los siguientes resultados.

En primer lugar, se implementó una planeación pedagógica mediada por el juego, en donde, los estudiantes debían trabajar colaborativamente para resolver una sopa de letras. En este momento, se observó que los participantes interactuaron de forma dinámica y activa entre ellos, generando un espacio bastante armónico y en donde todos se esforzaron para alcanzar la meta trazada, por ende, es posible mencionar que, los niños y niñas respondieron de forma adecuada a dicha planeación, mostrando avances positivos respecto a la problemática que se había detectado.

Del mismo modo, se implementó otra estrategia grupal en donde los estudiantes debían estar concentrados y hacer uso de la capacidad de la escucha activa y de la toma de decisiones, puesto que, la actividad de experimentación requería de ambas categorías, ya que, era necesario crear un ambiente propicio en donde ellos y ellas pudieran expresarse y despertar su sentido crítico, además, de llegar a acuerdos que beneficiaran a todos y lograr un bien común.

De igual forma, se desarrolló otra planeación pedagógica donde los niños y niñas debían trabajar colaborativamente para alcanzar un objetivo. En la cual cada equipo le tocó transportar un globo con una palabra dentro y al llegar a la meta explotarlo para conocer el valor ético escrito, luego debían armar un rompe cabeza y finalmente trabajar una pequeña reflexión y un dibujo sobre el valor ético que les correspondió.

Es preciso mencionar que, durante el desarrollo de la actividad se pudieron notar cambios en los niños y las niñas, quienes ya trabajan de forma más amena y conjunta, sin reproches, ya

aceptan a sus compañeros y deciden integrarse de forma propia, como también tienen conocimientos más específicos y claros sobre el trabajo en equipo, su importancia y sobre los valores éticos, como la empatía el respeto y la cooperación. Del mismo modo, se puede decir que el juego ha sido fundamental, ya que los infantes disfrutaban y se divierten y están prestos a participar activamente durante la sesión de trabajo.

### **Identificación de Variaciones**

Con respecto a las aptitudes de socialización los niños y las niñas, les costaba mucho trabajo formar equipos con otros compañeros que no fueran sus amiguitos de siempre, había gritos y peleas porque querían hacer las cosas de manera diferente, se les dificultaba la resolución de conflictos, ya que los infantes no tenían la habilidad de mediar entre ellos para llegar a acuerdos y tener una mejor interacción, siempre tenía que la docente estar presente para poder establecer límites y recordar las reglas establecidas. Los estudiantes no tenían la capacidad de prestar atención a las indicaciones, lo cual desfavorecía la realización de las actividades, ya que no comprendían lo que se les orientaba, por ello se les dificultaba la toma de decisiones, puesto que al no tener la información clara no podían evaluar las opciones que tenían al elegir una acción. En cuanto a la capacidad de interactuar, a los niños y las niñas carecían de habilidades para establecer comunicaciones sólidas, ya que al no estar con sus compañeros de preferencias no se relacionaban efectivamente y no querían hablar o participar, lo cual afectaba en gran manera la consecución del objetivo, porque no eran equipos funcionales, ni trabajaban juntos para lograr un bien en común, sino que primaba la rivalidad y el egoísmo entre ellos.

Después de la fase de experimentación mediante la variable (el juego) y el desarrollo de un grupo focal para reconocer los aprendizajes alcanzados por los estudiantes, fue evidente notar cambios, ya que, gracias a la implementación de planeaciones pedagógicas lúdicas, los niños y

las niñas adquirieron conocimientos sobre la importancia del trabajo en equipo y la práctica de valores éticos. Durante el desarrollo sistematizado de las sesiones, se pudo observar que los estudiantes aprendieron a aceptar a sus compañeros, los conflictos disminuyeron, hubo un avance en cuanto a la conformación de los equipos porque ya los asumen sin discriminar a los demás integrantes, son más empáticos, respetuosos, cooperantes y entre ellos se recuerdan que deben poner en práctica buenas acciones para poder hacer las cosas bien, se relacionan de manera más efectiva, logran conversar entre ellos y llegar a acuerdos que los beneficien a todos, aunque todavía se presentan algunos problemas con respecto a la escucha activa, los avances han sido muy positivos porque logran tomar una decisión en conjunto.

De igual forma, es evidente que los infantes, se expresan de forma diferente y el trabajo en equipo es más funcional, ya que no se centran en quienes son los integrantes, sino en cómo van a lograr hacer las cosas bien para poder alcanzar sus objetivos, del mismo modo están prestos a aceptar los resultados y han mejorado la capacidad de aceptar que en ocasiones se pierde y en otras se gana, también expresan que les gusta jugar, lo cual es fundamental, ya que ellos se centran en divertirse, pero están aprendiendo de una manera significativa y obtendrán conocimientos para toda la vida y que son necesarios para convivir en la sociedad. Todo lo anteriormente descrito puede evidenciarse en los diarios de campo y la grabación del grupo focal.

Para analizar los resultados obtenidos en los distintos instrumentos usados para la recolección de la información (observación, diarios de campo y grupo focal) y donde se han identificado las siguientes categorías de análisis: aptitudes de socialización, escucha activa y la capacidad para interactuar. A partir de la triangulación de los datos se puede evidenciar como la

intervención ha logrado que la población fortalezca el trabajo en equipo, específicamente en los tres ejes mencionados anteriormente.

En la observación inicial, se pudo evidenciar que los niños y las niñas no querían trabajar en equipo, eran muy egoístas y selectivos con los integrantes que debían conformar su grupo, lo cual infería en las aptitudes de socialización, después de la intervención y en contrastaste con los diarios de campo, se encuentra evidenciado que los estudiantes durante la fase experimentación, fueron aprendiendo a aceptar a los demás compañeros, abriéndose a la posibilidad de crear nuevas amistades y valorar la presencia y ayuda de los demás y aprendieron valores éticos fundamentales para llevar una convivencia sana. En la escucha activa, es posible mencionar que, durante la observación fue notable que los estudiantes no acataban las instrucciones de forma correcta, lo cual incidía en la ejecución y buen desarrollo de las actividades, sin embargo, a través de las intervenciones pedagógicas implementadas fue posible reconocer una serie de cambios en los participantes, debido a que, en cada estrategia se procuraba brindarles orientaciones y espacios lúdicos en donde pudieran convivir de forma grupal, armónica y significativa, siendo así, como se reflejaban acciones positivas a la hora de trabajar cooperativamente.

En cuanto a la capacidad para interactuar, inicialmente se pudo observar que existían dificultades significativas al momento de poner en práctica los valores éticos como el respeto, la empatía y la cooperación, lo cual afectaba el proceso de socialización y el buen funcionamiento del grupo, pero al finalizar la intervención, se llevó a cabo un grupo focal donde se pudo reconocer los aprendizajes alcanzados por los niños y las niñas, donde ellos expresaron que aprendieron a resolver conflictos, a tomar decisiones y a ser equipos más funcionales, como también hablan con mucha propiedad la práctica de valores éticos y lo importante que son

durante el trabajo en equipo, hacen comparaciones y ejemplos de la vida cotidiana. Finalmente, la triangulación de los resultados deja evidenciado los avances positivos que han tenido los infantes, que la intervención logró mejorar el trabajo en equipo en los estudiantes del grado 2° del Centro Educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel, en el municipio de Corozal Sucre. Los infantes han logrado reconocer y poner en práctica valores éticos, como también la escucha activa, la capacidad para resolver conflictos y la comunicación asertiva, los cuales son fundamentales para lograr un excelente trabajo en equipo.

Por lo anteriormente mencionado, se sugiere que se pueda continuar desarrollando actividades colaborativas en las distintas áreas académicas, integrando el juego como estrategia fundamental para motivar a los infantes a aprender de forma diferente, de igual forma se considera necesario hacer seguimientos donde se pueda observar, tomar nota y reflexionar sobre el actuar de los infantes y de la labor docente para reconocer las competencias que necesitan seguir siendo fortalecidas. Del mismo modo, se resalta que, movilizar el aprendizaje de valores éticos en los infantes por medio del juego y el trabajo en equipo resulta importante porque brinda aprendizajes a través de experiencias activas, afectivas y significativas.

### **Análisis y Discusión**

Los resultados obtenidos evidencian cambios significativos en la efectividad del trabajo en equipo en los estudiantes del grado segundo del Centro Educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel, al trabajar juegos cooperativos y de roles para fortalecer los valores éticos como la empatía, el respeto y la cooperación. Se observó un cambio positivo en las aptitudes de socialización, escucha activa y en la capacidad para relacionarse, mejorando la resolución de conflictos y la toma de decisiones. Este análisis se hará desde un enfoque cualitativo experimental, con el objetivo de observar, fortalecer y reconocer cada uno de los aprendizajes alcanzados durante la implementación de planeaciones pedagógicas mediadas por el juego para mejorar el trabajo en equipo.

Al inicio, los estudiantes presentaban dificultades para trabajar en equipo: no aceptación del compañero, individualismo, rivalidad y poca cooperación. Estos diagnósticos evidenciados fueron fundamental para saber que había una problemática y que era necesario enfocarse en ella. Cabe resaltar que los estudiantes no reconocían que tenían malos comportamientos, pero si aceptaban que muchas veces en la conformación de los equipos de trabajo siempre eran los mismos y no se daban la oportunidad de estar con otros compañeros y cuando lo hacían los resultados no eran buenos, ya que no ponían en práctica los valores éticos, lo cual fue esencial para iniciar cambios en dicho aspecto.

El primer acercamiento con la población, permitió reconocer la importancia de lo observado, el diagnóstico realizado y el análisis de los diarios de campo, como punto de inicio para diseñar e implementar planeaciones pedagógicas significativas mediadas por el juego, ya que este es una herramienta fundamental para que los niños y las niñas desarrollen habilidades sociales mientras juegan, se relacionan y participan activamente en la construcción de

aprendizajes, siendo ellos los propios actores de su proceso de transformación, lo cual permitió que el infante a través de juegos colaborativos y de roles pudieran aprender a relacionarse, aceptar la opinión de los demás, y poner en práctica los valores éticos.

Durante la fase de experimentación, a través de la implementación de diversas planeaciones pedagógicas mediadas por el juego, fue posible evidenciar resultados positivos en los estudiantes en cuanto a su comportamiento a la hora de trabajar en equipos, ya que, lograron disminuir las barreras que ellos mismos ponían cuando se relacionaban con los demás compañeros, Según Torrelles et al. (2011) "Trabajar en equipo implica la movilización de recursos internos y externos, de determinados saberes, destrezas y aptitudes, que posibilitan a una persona ajustarse y lograr un objetivo junto a otros en un contexto y situación específica" (p.4). Asimismo, hubo grandes avances en la resolución de conflictos y la comunicación efectiva, desarrollando sus habilidades sociales y colocando en práctica normas como el respeto de las reglas, empatizar con los pares y la negociación (teoría del aprendizaje social de Bandura). Los resultados arrojan que los infantes usaron el juego como recurso para lograr aprendizajes significativos en áreas como la social, académica y emocional (teoría del aprendizaje cooperativo de Johnson) y (teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel).

Se observaron mejoras en la capacidad de los niños y las niñas para relacionarse positivamente y llegar a mutuos acuerdos en pro de un beneficio en común: escuchan a los demás, muestran más empatía, cooperación y respeto, actúan positivamente para alcanzar mejores resultados con su equipo de trabajo, desarrollaron la capacidad de aceptación sin discriminar a los demás y aprendieron a gestionar sus emociones cuando pierden o ganan sin buscar culpables o juzgar a los demás integrantes. Lo cual refleja la efectividad del proyecto de investigación y de la variable en experimentación, como queda evidenciado en el grupo focal, el

cual fue implementado para reconocer los aprendizajes alcanzados por los estudiantes, donde los infantes expresan que “trabajar en equipo me ayuda a hacer nuevos amigos”.

Los resultados concuerdan con investigaciones como la de Lagos Lira, C., & Labbé, C (2011) que resaltan el aprendizaje de valores éticos y el uso del juego como recurso educativo para fortalecer el trabajo en equipo en los infantes y el desarrollo de habilidades socioemocionales, además, se reafirma lo mencionado por Johnson y Ausubel, en donde el juego es un factor que estimula y refuerza los valores a través de la práctica, por ende, los estudiantes estarán absorbiendo conocimientos importantes sobre los valores éticos y el trabajo en equipo a la vez que están experimentando un espacio enriquecido en el juego y la participación.

En cuanto a las limitaciones identificadas, se puede decir que la duración del estudio fue muy corta, lo cual no permitió evidenciar los efectos a largo plazo, como también, las pocas planeaciones pedagógicas implementadas, las cuales eran fundamentales para alcanzar aprendizajes significativos en los estudiantes. Lo anteriormente descrito, pudo influir en el hallazgo de nuevas categorías que merecían ser estudiadas y vigiladas por un periodo de tiempo determinado para poder hacer un análisis exhaustivo de las variaciones que surgirían durante dicha etapa, para futuras investigaciones se recomienda, que sea más extenso en tiempo que comparta el investigador con la población y de este modo se pueda contar con información más precisa para analizarla y reconocer con exactitud los cambios generados.

Los aprendizajes alcanzados por la población, son conocimientos que son fundamental en su vida social y educativa, ya que el trabajo en equipo es funcional en diferentes entornos, como el familiar, laboral, comunitario, entre otros. De igual forma la práctica de valores éticos debe ser una cualidad propia de la personalidad de los seres humanos, la cual es desarrollada en congruencia con el progreso y el alcance de virtudes durante las relaciones interpersonales y

sociales que marcan la existencia de las personas. Las transformaciones positivas evidenciadas en la capacidad de trabajar en equipo, contribuyen al mejoramiento del comportamiento durante el desarrollo de actividades colaborativas, lo cual favorece a los estudiantes y a la institución porque el clima escolar será idóneo para aprender.

Finalmente, es posible concluir que, luego de implementar las planeaciones pedagógicas diseñadas y de analizar los datos e información recolectada, el proyecto investigativo ha arrojado resultados positivos en cuanto a la problemática detectada inicialmente, en donde es notable los avances que han tenido los estudiantes en su forma de trabajar en equipos, ya que gracias a la práctica de valores éticos y de hacer uso del juego como estrategia educativa, se ha logrado una mejoría en sus habilidades de socialización, comportamientos y expresiones. A partir de los resultados expuestos, se proponen las siguientes preguntas de investigación, así como también se sugiere que para futuras investigaciones se continúe trabajando bajo el enfoque cualitativo, pues, este permite una mejor comprensión de cómo viven, sienten y se expresan los participantes, además de que las técnicas de recolección de datos se pueden ajustar dependiendo del contexto en la que se desarrolle el estudio.

¿Cómo potenciar los juegos cooperativos al aire libre en los estudiantes de grado 2° del Centro Educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel, en el municipio de Corozal Sucre, a través de la práctica de valores éticos que fortalezcan el trabajo en equipo, en el segundo periodo del año 2025?

¿Cómo favorecer el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de grado 2° del Centro Educativo Gimnasio Pedagógico San Miguel, en el municipio de Corozal Sucre, a través del juego para el mejoramiento del rendimiento académico, en el segundo periodo del año 2025?

## Conclusiones y Recomendaciones

La investigación permitió constatar que el juego como estrategia para favorecer el trabajo en equipo, fue efectiva, ya que se observaron mejoras notables en la práctica de valores éticos durante las actividades grupales, más empatía, respeto y cooperación, favoreciendo el aprendizaje significativo y la socialización en los estudiantes. De igual forma se dio cumplimiento a los objetivos específicos: se logró un acercamiento de los niños a la variable (el juego) para favorecer la práctica de los valores éticos, también se fortaleció el trabajo en equipo a través de estrategias dinamizadoras (planeaciones pedagógicas) y se reconocieron los aprendizajes alcanzados mediante al juego, realizando un grupo focal. Los hallazgos y los resultados obtenidos, dan respuesta a la pregunta de investigación, con la que se quería saber, cómo promover la práctica de valores éticos a través de juegos colaborativos para el mejoramiento del trabajo en equipo. Del mismo modo, las evidencias obtenidas dan cuenta, de que el juego es una estrategia fundamental para orientar procesos educativos en los que los estudiantes presentan dificultad, ya que se les hace más fácil aprender mientras juegan.

El proceso de investigación permitió una ampliación del conocimiento sobre el trabajo en equipo, donde los infantes pudieron aprender a valorar a los demás compañeros y a contribuir para alcanzar los objetivos con éxito, lo cual quedó demostrado en el cambio de aptitudes frente al trabajo colaborativo, ya que al principio habían dificultades de aceptación de los compañeros, individualismo y discusiones, de lo cual se notaron cambios durante el desarrollo de las planeaciones pedagógicas, ya que las actitudes fueron mejorando, los niños eran más empáticos, respetuosos, cooperativos, aceptaban la opinión de los demás y aprendieron a gestionar correctamente sus emociones. Cabe resaltar que el juego, fue un pilar fundamental y necesario para lograr dichos avances porque permitió que los estudiantes disfrutaran cada instante mientras

aprendían significativamente. El comportamiento mientras trabajaban en equipo mejoró y por ende realizaban todo de manera más efectiva, ellos mismo se convirtieron en impulsores de la práctica de valores éticos y veedores del cumplimiento de estos. Este hallazgo permite confirmar, que es posible articular el juego en todas las áreas, haciendo adaptaciones a los contenidos educativos.

El juego como variable central de estudio, permitió tener un impacto positivo en la población, ya que, a través de las actividades propuestas, se instauraron espacios propicios para que los infantes adquirieran conocimientos sobre los valores éticos y la importancia de saber trabajar en equipo. La actividad de rompecabezas, fue la que más abrió brechas para retroalimentar y orientar sobre la cooperación, el respeto y la empatía, ya que todos debían trabajar juntos para llevar su grupo a la victoria, sin embargo se logró identificar que algunos estudiantes preferían no participar y distraerse con otras cosas, lo cual conllevó a una orientación más personalizada para que pudieran involucrarse en las actividades, quizás pudo haber sido más efectivo, reconocer los estilos de aprendizaje de cada uno de los niños para ofrecer variedad de estrategias a la hora de elaborar e implementar las planeaciones pedagógicas.

Los resultados de esta investigación aportan evidencias concretas sobre el impacto positivo que tiene vincular el juego como herramienta mediadora en la práctica de valores éticos y el mejoramiento del trabajo en equipo en los niños y niñas. Es así, como se suman a los hallazgos de autores como Johnson y Ausubel, al demostrar que, el juego es un factor que estimula y refuerza los valores a través de la práctica, por ende, los estudiantes estarán absorbiendo conocimientos importantes sobre los valores éticos y el trabajo en equipo a la vez que están experimentando un espacio enriquecido en el juego y la participación. A nivel metodológico, se resalta la innovación a la hora de diseñar e implementar las planeaciones

pedagógicas, estableciendo un nuevo enfoque interdisciplinario que sirve como una guía hacia futuros proyectos que busquen intervenir en situaciones relacionadas a las conductas, relaciones y trabajo en equipo de los infantes.

Se recomienda fomentar el uso de diversas estrategias lúdicas que mejoren las conductas de los estudiantes al momento de socializar, relacionarse y trabajar colaborativamente, además, de crear proyectos transversales que vinculen a todas las áreas establecidas en el currículo de la institución, con el fin de brindar nuevas formas y estilos de aprendizajes que satisfagan las necesidades estudiantiles y propicien en ellos y ellas la práctica de valores éticos que contribuyan a un mejor desenvolvimiento social. De igual forma, se sugiere como aspecto de mejora, ampliar el tiempo de intervención e inmersión con la población, ya que a partir de ello se pueden alcanzar resultados a largo plazo, se pueden hacer seguimientos individuales y llevar un control riguroso de los aprendizajes de cada uno de los estudiantes, adicionalmente se podría incluir la entrevista a la docente titular para tener en cuenta su opinión frente al resultado de la investigación y la efectividad de la estrategia propuesta. Además, se considera integrar nuevas variables, como el arte, la literatura y la exploración del medio para favorecer los diversos estilos de aprendizajes de los niños y las niñas.

### Referencias Bibliográficas

- Ausubel, d. Teoría del aprendizaje significativo. [https://uimseminario.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/06/aprendizaje\\_significativo.pdf](https://uimseminario.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/06/aprendizaje_significativo.pdf)
- Arias, E. A. B., Murillo, M. G. E., & Arellano, N. G. R. (2020). El uso del aprendizaje cooperativo como medio para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 5(3), 36-50.  
<file:///C:/Users/Acer/Downloads/Dialnet-ElUsoDelAprendizajeCooperativoComoMedioParaMejorar-7398409.pdf>
- Banz, C. (2008). Convivencia escolar.  
<https://centroderecursos.educarchile.cl/server/api/core/bitstreams/516e5122-cf1d-49a3-bec1-4021861d06b9/content>
- Bavaresco, A. (2001). Proceso metodológico en la investigación (cómo hacer un diseño de investigación). Maracaibo, Venezuela: Editorial de la Universidad del Zulia.  
<https://gsosa61.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/11/proceso-metodologico-en-la-investigacion-bavaresco-reduc.pdf>
- Bandura, A. A., & Walters, R. H. A. (1983). Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad.  
[http://www.soyanalistaconductual.org/aprendizaje\\_social\\_desarrollo\\_de\\_la\\_personalidad\\_albert\\_bandura\\_richard\\_h\\_walters.pdf](http://www.soyanalistaconductual.org/aprendizaje_social_desarrollo_de_la_personalidad_albert_bandura_richard_h_walters.pdf)
- Cerrón Rojas, W. J. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1-8. Universidad Nacional del Centro del Perú.  
<https://www.redalyc.org/journal/5709/570967709010/html/>

Decreto 1860 de 1994 – Regulación de metodologías pedagógicas.

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-172061\\_archivo\\_pdf\\_decreto1860\\_94.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf)

García, J. G. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas contemporáneos: Educación, política y valores*.

<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033/2090>

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula* (Vol. 4). Buenos Aires: Paidós. <https://edutic2020.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/07/b03c9-el-aprendizaje-cooperativo-en-el-aula-1.pdf>

Hernández- Sampieri, R. y Mendoza Torres, CH. P. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Ciudad de México: McGraw-Hill Interamericana. <http://www.ebooks7-24.com.iberobasesdedatosezproxy.com/?il=6443>

Ley 115 de 1994 – Ley General de educación en Colombia.

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Ley 1098 de 2006 – Código de Infancia y la Adolescencia.

<https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>

Medina, D. (2007). Estudio de la conceptualización de valor y las estrategias de transmisión y/o construcción de valores utilizadas por los maestros en centros públicos y privados del primer ciclo del nivel básico. Santo Domingo 2003. *Ciencia y sociedad*, 32(3), 364-420.

<https://www.redalyc.org/pdf/870/87032301.pdf>

Ministerio de Educación Nacional (2021). Estándares básicos de competencias. Norma 45

Flores, E; Loaiza, A. y Rojas, G. (2020). Rol del docente investigador desde su práctica

social. Revista SCIENTIFIC, 5(15)<sup>a</sup>, 106-128<sup>b</sup>. Sitio web:

<https://www.redalyc.org/journal/5636/563662155006/>

Ministerio de Educación Nacional (MEN) – Lineamientos curriculares para el área de educación ética y valores humanos. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975\\_recurso\\_9.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_9.pdf)

Ministerio de Educación Nacional (MEN) – Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. Documento N°22. El juego en la educación inicial. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Documentos/341835:Documento-N-22-El-juego-en-la-educacion-inicial>

Revelo-Sánchez, O., Collazos-Ordóñez, C. A., & Jiménez-Toledo, J. A. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *TecnoLógicas*, 21(41), 115-134. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-77992018000100008&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-77992018000100008&script=sci_arttext)

Rodríguez Arocho, W. C. (1999). El legado de Vygotski y de Piaget a la educación. *Revista latinoamericana de psicología*, 31(3), 477-490. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>

Rojas, Y. M., Mejía, M. M., Barreto, Y. A., & Vethencourt, M. (2018). El trabajo en equipo para promover la participación de los actores sociales. *Telos*, 20(2), 226-247. <https://www.redalyc.org/journal/993/99356889002/99356889002.pdf>

Salovey, P., & Mayer, J. (1990). Inteligencia emocional. *Imaginación, conocimiento y personalidad*, 9(3), 185-211. [https://resources.inei.edu.mx/pdfRecursos/1628798551\\_Inteligencia%20Emocional.pdf](https://resources.inei.edu.mx/pdfRecursos/1628798551_Inteligencia%20Emocional.pdf)

Soto Aranda, V. (2022). Aproximaciones a una pedagogía del juego como perspectiva crítica en y con los sujetos. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 48(4), 435-450.

[https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052022000400435&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052022000400435&script=sci_arttext)

UNICEF – Guía de educación y desarrollo infantil <https://www.unicef.org/lac/desarrollo-de-la-primera-infancia>

UNESCO (2019) – Aprendizaje a través del juego en la educación infantil.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Zamora, M. E. R., Pineda, J. G. U., & Borja, A. V. A. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años. *Dominio de las ciencias*, 9(2), 1618-

1638. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3363/7593>

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de investigación*

[https://drive.google.com/drive/folders/19TlzANdTKIDQ\\_YQ5d5dDKItSpvEYfoiq?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/19TlzANdTKIDQ_YQ5d5dDKItSpvEYfoiq?usp=drive_link)