

El impacto de las estrategias lúdicas para mejorar la indisciplina escolar y el control de las emociones de los niños y niñas del grado primero del Colegio Evangélico Pentecostal

Merys Yamalis Blanco Galvis

Asesor

Merlys María Monterrosa Monterrosa

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el Colegio Evangélico Pentecostal de la ciudad de Valledupar específicamente a los estudiantes del grado primero, cuyo objetivo general es mejorar la disciplina y el ambiente escolar de los estudiantes del grado primero a través de la implementación de estrategias lúdico pedagógicas orientadas a fortalecer el buen comportamiento en el aula de clases, la metodología se fundamentó en la investigación acción y se utilizó un enfoque cualitativo y experimental donde se puso en juego la búsqueda de nuevas alternativas para solucionar algunas problemáticas de la realidad educativa entorno a la disciplina y el comportamiento escolar cuyo propósito fue la implementación de estrategias lúdicas enfocadas al control de las emociones, comportamiento y trabajo en equipo, reconociendo que al implementar estas estrategias se lograron evidenciar cambios importantes en su forma de actuar ya que la disciplina mejoró notablemente. Se concluye que la indisciplina debe ser vista no como un problema sino como una oportunidad para enseñar a corregir algunos comportamientos que pueden ser el reflejo de algunas necesidades de atención, frustración o problemas emocionales al no saber cómo regularlos, las estrategias más efectivas para el manejo de la indisciplina son aquellas que incluyen un enfoque participativo donde se integre a todo el grupo y se permita fomentar primeramente la comunicación.

Palabras clave: Disciplina, juego, emociones, aprendizaje.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Pentecostal Evangelical School in Valledupar, specifically with first-grade students. Its overall objective was to improve discipline and the school environment of first-grade students through the implementation of playful pedagogical strategies aimed at strengthening good classroom behavior. The methodology was based on action research and utilized a qualitative and experimental approach that explored new alternatives to solve some problems in the educational reality surrounding discipline and school behavior. The purpose was to implement playful strategies focused on the control of emotions, behavior, and teamwork. It was recognized that implementing these strategies led to significant changes in the way they behaved, as discipline improved significantly. It is concluded that indiscipline should be viewed not as a problem but as an opportunity to teach how to correct certain behaviors that may reflect attention needs, frustration, or emotional problems due to a lack of knowledge of how to regulate them. The most effective strategies for managing indiscipline are those that include a participatory approach that integrates the entire group and fosters communication first.

Keywords: Discipline, play, emotions, 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 Referencias.....	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	17
Referentes Técnicos	21
Referentes Legales	22
Referentes Éticos	23
Herramientas y Metodos	24
Enfoque y Tipo de Estudio.....	24
Unidad de Análisis	24
Técnicas para la Recolección de Datos	25
Categorías para el Análisis de Datos.....	28
Resultados	31
Acercamiento de la Población a La Variable	31
Experimentación.....	32
Identificación de Variaciones.....	34

Análisis y Discusión	37
Conclusiones y Recomendaciones	41
Referencias Bibliográficas	43
Apéndices.....	46

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	45
--	----

Introducción

¿Has pensado en como el juego puede ser una herramienta poderosa para transformar el comportamiento en el aula?, la indisciplina y la gestión emocional son desafíos muy comunes dentro de los entornos educativos y es fundamental encontrar maneras efectivas de abordarlos que permitan espacios de aprendizajes positivos, las estrategias lúdicas combinan diversión y enseñanza ya que son una alternativa innovadora que promueve la disciplina, al autocontrol y el bienestar emocional en los estudiantes y de eso se trata esta investigación demostrar como el uso de las estrategias lúdicas son un recurso importante para reducir la indisciplina en el aula y controlar las emociones.

La educación inicial es un periodo importante del desarrollo emocional y cognitivo de los niños pero la falta de disciplina escolar puede ocasionar dificultades en el aprendizaje, concentración, dificultad para relacionarse con otros y el autocontrol de las emociones, por esta razón estudiaremos como mejorar la disciplina escolar a través de estrategias lúdicas, esta propuesta pedagógica efectúa estudios relevantes que tratan el fortalecimiento de la disciplina a través del juego como lo es la práctica de los valores y técnicas para el control de la emociones.

El juego permite mejorar la disciplina y el ambiente escolar cuando se enfocan en el fortalecimiento de los comportamientos adecuados de un determinado grupo en este caso el grado primero del Colegio Evangélico Pentecostal, los datos recolectados en esta investigación se tomaron por medio de observación y diarios de campo luego fueron analizados y se dio forma a las estrategias efectivas para el fortalecimiento emocional y trabajo en equipo.

Por último se destaca el cambio positivo en la actitud de los estudiantes ya que se les fortaleció aspectos como el trabajo en equipo, respeto a los turnos, control de impulsos y obedecer las reglas, habilidades importantes en el desarrollo social y emocional y por su puesto

el desempeño académico, finalmente el propósito de esta propuesta pedagógica es demostrar que las estrategias lúdicas efectivas y adecuadas a las necesidades de los estudiantes logran cambios significativos lo cual se logró comprobar en la práctica de las estrategias apropiadas para abordar las necesidades específicas de los estudiantes considerando sus propios estilos de aprendizajes.

Caracterización

Este proyecto se estará realizando en el grado primero en el Colegio Evangélico Pentecostal, de la ciudad de Valledupar, en el barrio san Fernando, donde la mayoría de los habitantes del sector pertenecen al estrato uno y dos. El entorno de esta institución es residencial, aunque se pueden observar pequeños comerciantes con diferentes actividades económicas, esta institución educativa ofrece estudios de preescolar y básica primaria.

El grado primero está conformado por 16 estudiantes, que tienen una edad que oscila entre los 6 y 8 años, sin ningún diagnóstico limitante cognitivo o físico, la gran mayoría de los estudiantes vienen estudiando en esta institución desde los primeros grados, esta comunidad estudiantil cuenta con niños y niñas de grandes habilidades, intereses y estilos de aprendizajes, sin embargo se observa una diversidad en el rendimiento académico con algunos estudiantes debido a la indisciplina y falta de atención dentro del aula de clase situación que perjudica a ambas partes (docente - estudiantes) pues el avance de las actividades se ven interrumpidas por el comportamiento indebido de los alumnos indisciplinados.

Existe una problemática en el grado primero de esta institución puesto que presenta una dificultad en el comportamiento de los estudiantes debido a la indisciplina que en algún momento de la etapa escolar se manifiesta dentro del aula, es muy compleja esta situación para los docentes ya que muchas veces se dificulta tener control y mantener el orden dentro del aula lo cual implica que el aprendizaje no sea muy eficiente y efectivo en los estudiantes, La falta de compromiso de los padres con la educación de los hijos es notoria por este tipo de comportamientos ya que la base principal que es la familia, debe ir inculcando los valores como es el respeto y desde luego esto dificulta la tarea del docente. El rendimiento de los niños con indisciplina se reduce y también causa distracción para sus pares afectando a todo el grupo,

igualmente se puede observar que el tiempo de duración de las actividades académicas es muy extenso si se tiene en cuenta el rango de edad de los niños del grado primero, los cuales en esta etapa no logran durar periodos tan largos haciendo una misma actividad sin fatigarse, según la observación se puede notar las pocas pausas activas teniendo en cuenta que los ejercicios de transcripción y planas son extensos, por las razones antes mencionadas se hace necesario ejecutar una metodología adecuada a través del juego y orientada al modelo constructivista para generar en los niños el interés hacia las enseñanzas y actividades que van a ir construyendo su propio conocimiento.

La educación de las niñas y los niños empieza en el hogar y continua en la escuela, esto quiere decir que los primeros responsables de esta función son los padres de familia los cuales deben proporcionarles a sus hijos estabilidad emocional y social a través de la buena convivencia y la implementación de los valores y normas de comportamiento, puesto que la indisciplina produce falta de atención y por ende el aprendizaje es poco, es necesario la planeación de actividades lúdicas para mejorar el comportamiento ya que a través del juego los niños y niñas pueden aumentar habilidades sociales, emocionales e intelectuales permitiéndoles desarrollar un aprendizaje significativo y eficaz.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado primero del Colegio Evangélico Pentecostal son un grupo de niños y niñas con grandes capacidades y habilidades para desarrollar, demuestran creatividad en sus actividades, les agrada jugar, cantar y hacer dinámicas y también se puede notar el apego y cariño que sienten por su docente titular. Sin embargo, en algunos momentos durante el día se observan algunos de ellos el poco interés por los objetivos de estudio, se cansan de escribir y se incomodan al punto que dejan de hacer sus actividades y hablan mucho, se levantan del puesto, molestan a sus compañeros y el salón se vuelve un caos a causa de estos comportamientos.

Es importante mencionar que en la educación de los hijos prima un factor significativo y es el tiempo que los padres comparten con sus hijos, en la mayoría de los casos los padres por causas laborales no están presentes por muchas horas en el día, por lo cual los niños quedan al cuidado de algún familiar o cuidador y la situación empeora cuando los niños y niñas reciben influencias negativas de otros pares de su vecindario u entorno, lo que puede ocasionar la imitación de conductas disruptivas que son llevadas a la casa y por ende en la escuela, la no presencia de los padres en la enseñanza de los valores y la buena convivencia se ve afectada y es la causante de comportamientos no adecuados dentro de una comunidad en este caso la estudiantil, Actualmente la docente encargada de este grupo utiliza tácticas de manejo de control de la disciplina, sin embargo en su gran mayoría van enfocados al castigo y no a la motivación o reflexión lo cual cambiaría la visión y la concientización de los actos de sus estudiantes.

La disciplina se define como un programa, o conjunto de actividades de los padres que se orientan a guiar a los hijos en la mejor consecución de los objetivos de su formación tanto académica como personal y social. Puede decirse que es un proceso de creación de oportunidades para que los hijos vayan alcanzando progresiva y sucesivamente las metas

que les pertenecen en cada uno de los momentos del desarrollo evolutivo de la vida (García Correa y García, 2009. p. 475).

Para poder ayudar a este grupo de niños y lograr que haya orden e interés por parte de los estudiantes es indispensable anexar experiencias pedagógicas que vallan conducidas a través del juego con la intencionalidad de corregir los comportamientos disruptivos y el estímulo a la concentración de las clases por medio de la lúdica.

La implementación de la pedagogía de la lúdica implica la construcción y desarrollo de actividades y situaciones que promuevan el desarrollo de la atención en los niños /as/ con déficit de la misma, la creatividad que el educando realiza en las prácticas lúdicas le permite a su vez integrar dos aspectos importantes de los procesos cognitivos como son lo emocional y lo racional, ya que para que funcione lo cognitivo deben darse las emociones. (Alarcón et al. 2017, p.39).

Este proyecto está enfocado precisamente en que los estudiantes del grado primero del colegio Evangélico Pentecostal cambien su conducta a través de actividades lúdico pedagógicas diseñadas para fortalecer el manejo de las emociones y el trabajo en equipo y lograr que el desarrollo y proceso de enseñanza aprendizaje sea positivo. De ahí la importancia del tema de estudio, puesto que el proceso de enseñanza en esta etapa y los buenos hábitos de estudio son indispensables y fundamentales para alcanzar el éxito en su aprendizaje durante toda su vida, por esta razón se pretende realizar este proyecto para que los estudiantes en educación inicial aprendan las normas de conductas adecuadas, las cuales se pueden enseñar motivando a los estudiantes a través de estrategias lúdicas en donde puedan fortalecer el trabajo en equipo, la paciencia, control de las emociones y el respeto.

Pregunta de Investigación

¿Como mejorar la disciplina y el ambiente escolar de los estudiantes del grado primero del colegio Evangélico Pentecostal a través de la implementación de estrategias lúdico pedagógicas orientadas a fortalecer el buen comportamiento en el aula de clases durante el primer semestre de 2025?

Objetivos

Objetivo General

Mejorar la disciplina y el ambiente escolar de los estudiantes del grado primero del colegio Evangélico Pentecostal a través de la implementación de estrategias lúdico pedagógicas orientadas a fortalecer el buen comportamiento en el aula de clases.

Objetivos Específicos

Observar el comportamiento de los estudiantes dentro del salón de clases del grado primero del colegio Evangélico Pentecostal e identificar las causas que provocan los problemas de indisciplina y proyectar actividades lúdicas para fortalecer la disciplina y el trabajo en equipo.

Aplicar estrategias lúdico pedagógicas que fortalezcan y motiven a los estudiantes a la buena disciplina escolar y el trabajo en equipo de los niños y niñas del grado primero del colegio Evangélico Pentecostal.

Reconocer los cambios en la disciplina y el mejoramiento del ambiente escolar de los niños del grado primero a través de la implementación de las estrategias lúdico pedagógicas que fortalezcan el manejo de las emociones, la solución de conflictos y el buen comportamiento en el aula de clases.

Marcos de Referencia

Para el desarrollo del siguiente proyecto de investigación se establecen los siguientes referentes conceptuales fundamentales para el desarrollo del estudio, estos conceptos serán analizados y relacionados con el contexto educativo y la problemática que se identificó en el Colegio Evangélico Pentecostal.

Referentes Conceptuales

Disciplina: Es un elemento esencial en la vida de las personas ella proporciona la buena armonía y convivencia en la sociedad esta se debe fundar en la ejecución de valores morales, éticos, educativos y sociales, ya que en momentos se pueden observar las faltas de respeto y conductas poco apropiadas por parte de los estudiantes.

Woolfolk (2001) expresa que la disciplina en el aula son técnicas empleadas para mantener un ambiente adecuado para el aprendizaje, relativamente libre de problemas de conducta.

Lo cual significa que la disciplina establece las normas y los límites para ejecutar una labor o trabajo eficaz dentro del aula y por su puesto es necesario saber qué factores son los que la afectan.

Estrategias lúdicas: son un instrumento que proporcionan aprendizaje en los estudiantes de primera infancia las cuales tienen el propósito de generar práctica, comunicación, cooperación, aprendizajes, espontaneidad.

Moyles (2002), señala que el juego desde la parte educativa se puede concebir como una estrategia o actividad que a los estudiantes les permite lograr el aprendizaje y a demás trae un beneficio a los docentes ya que les brinda información concerniente a las necesidades de los niños de modo que se activen sus sentidos y logren ser perspicaces (p.13).

Para Jean Piaget (1956) citado por (Blanco, 2012), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego (p.2).

En ese sentido, se puede inferir que el juego contribuye con la sensibilización y atención de los niños, les ayuda a desarrollar sus capacidades las cuales van mejorando en cada etapa evolutiva.

Fortalecimiento de las emociones a través del juego: las emociones son aquellas respuestas a estímulos ante las situaciones que se presentan en un entorno. Señalan Bisquerra y Pérez-Escoda (2007) mencionan que el adquirir de competencias emocionales va a beneficiar las relaciones interpersonales y sociales, proporcionar y favorecer en la resolución de conflictos de forma positiva, una apropiada salud física y mental, así como un progreso del rendimiento académico. El establecer relaciones sociales positivas hacen parte de la inteligencia emocional la cual es importante para establecer conexiones que, con otras personas, comunicarse de forma más efectiva y expresar los sentimientos, ponerse en el lugar del otro y entenderlo.

La disciplina es necesaria desde el punto de vista de la seguridad emocional del niño. Si no se cuenta con normas sociales claras para orientar su conducta y controlar sus impulsos, el niño siente confuso e inseguro Ausubel (Plaza, 1996).

Comportamiento en el aula: es la forma como proceden o se desempeñan los estudiantes dentro del aula, a través de él se pueden expresar los sentimientos, las necesidades y los deseos de los niños. Una conducta puede ser cualquier cosa que un sujeto puede hacer o decir. En

concreto, puede definirse como cualquier actividad que pueda observarse medirse objetivamente (Porcel, 2010, p.1).

Referentes Teóricos

En la siguiente sección se presentan algunos referentes teóricos relacionados con los aspectos centrales bajo los cuales se toma esta investigación, cuyos autores han investigado sobre el tema del juego como estrategia para moldear los comportamientos y la disciplina escolar, teniendo en cuenta que de esta manera se le brinda al estúdiante una enseñanza integral con lo cual podrán fortalecer sus habilidades, controlar sus emociones, y mejorar su comportamiento y disciplina escolar.

De allí, los autores han fijado los siguientes fundamentos teóricos los cuales orientaron el desarrollo de la propuesta abordada. La disciplina dentro del aula es importante para certificar el proceso de enseñanza aprendizaje, los aportes teóricos nos ofrecen una visión solida en el desarrollo de propuestas pedagógicas efectivas que conducen y promueven entornos positivos en la construcción de los aprendizajes de los estudiantes.

La teoría constructivista; consiste en que las instituciones educativas son las encargadas de diseñar una educación que permita el crecimiento personal de los estudiantes, estos aprendizajes son satisfactorios cuando se les brinda a los estudiantes la participación en las actividades consientes, sistemáticas y planificadas las cuales han de promover una actitud mental constructivista. (Agama y crespo, 2006)

Por lo tanto, es claro que el buen comportamiento y la disciplina escolar es necesario en el proceso de enseñanza de los alumnos pues este proporciona una adecuada concentración además la disciplina es un factor primordial en las relaciones interpersonales de los alumnos puesto que se facilita el trabajo en equipo, control de las emociones y una actitud positiva.

La orientación es utilizada por la sociedad en apoyo a el aumento y la socialización del grupo implicado, y por eso se cree que es necesario un apoyo en el ordenamiento y programación de las algunas áreas que promuevan un desarrollo positivo y constructivo que les permita adquirir conocimientos colectivos en la sociedad en la cual se encuentran inmersos (Serrano y Pons, 2011). Las estrategias dentro de la teoría constructivista es fomentar y orientar a los estudiantes con la finalidad de que logren desarrollar sus actividades intelectuales desde su propio saber y como pueden aplicarlo, por lo tanto, la disciplina es una técnica importante para la construcción de construcción sus propios conocimientos.

Teniendo en cuenta que las estrategias lúdicas como el juego son un medio esencial en el desarrollo de la disciplina dentro del aula, abordaremos su importancia y como la teoría del juego simbólico logra desarrollar las capacidades sociales, y emocionales necesarias para una buena conducta escolar, según Piaget:

El juego es un ámbito entre los intereses cognoscitivos y afectivos, se inicia desde el subperíodo de dos a siete años por un apego del juego simbólico, para continuar con los juegos de construcción y reglas, que señalan una objetivación del símbolo y una socialización del yo (Piaget, 2001).

Los niños en sus primeras etapas de vida acogen el juego de manera simbólica, interpretando a través de él lo que quieren ser o lograr, representando escenas desde su propia imaginación, a través del juego y las estrategias ludicas bien estructuradas se puede lograr la construcción de aprendizajes significativos enfocados a la buena conducta y disciplina.

Según: Guzmán y Zambrano (2017), las actividades lúdicas son estrategias transcendentales que han de ser aplicadas en el aprendizaje puesto que se ha visto a través de la observación, que cuando no existen estas prácticas hay un desempeño inferior de los alumnos ya

que el juego es indispensable en la vida de todos los seres humanos y ayudan a fortalecer destrezas y habilidades en el aprendizaje significativo de los estudiantes. Se afirma que el juego simbólico es importante y necesario para el desarrollo de las habilidades y competencias sociales, cada vez que el niño juega a representar algún tipo de personaje se pone en lugar de otro lo que le ayuda a desarrollar la empatía, la cooperación y el trabajo equipo.

Para Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (Piaget, 1956; citado en Manual del Educador, 2001).

Dentro del proceso educativo se pueden encontrar individuos cuyas emociones se pueden percibir descontroladas, en algunos casos el temperamento, los problemas de aprendizajes, el entorno social y familiar, la crianza, interfieren en esta regulación de las emociones y por tal motivo los comportamientos y la conducta se ve afectada, la teoría de la regulación emocional James Gross desde el análisis del comportamiento nos dice:

Se entiende por regulación emocional al “modo en que los individuos inciden en qué emoción, cuando y como la experimentan y la expresan” (Gross, 1998, como se cita en Trías y Huertas, 2020, p. 103). Las emociones en los niños y niñas de la primera infancia, son las respuestas a situaciones o pensamientos, a través del juego se viven experiencias que los ayudan a comprender e identificar sus emociones y como las manifiestan, ellos aprenden la cooperación, la competencia, la participación y la aprobación de sus pares, este desenvolvimiento los lleva a la madurez emocional lo que les da la capacidad de comprender y controlar sus impulsos.

El modelo procesual de Gross; sustenta que es necesario reflexionar sobre lo que contrasta a las variadas formas de regulación emocional entre sí por lo cual propone las siguientes etapas secuenciales, selección (de la situación), modificación (de la situación), dirección (de la atención), cambio (cognitivo) y modulación (a la respuesta emocional), se refiere a que si se elige una situación esta evalúa se regula y se actúa. Flores (2017), asegura que la regulación emocional es una habilidad esencial y de gran impacto en el ámbito formativo.

Para prevenir las conductas antisociales hace falta una educación emocional desde la etapa de formación infantil. Los estudiantes en el salón deben formarse para trabajar en equipo siempre con respeto a la diversidad de cada sujeto y considerar las habilidades de cada uno, la educación emocional debe ser parte de la misión diaria del docente, fortalecerla e involucrarse y una de las mejores formas de hacerlo es preocuparse por los sentimientos y emociones de sus alumnos.

Al momento de escoger cada estrategia lúdica (Gross, 2012) los docentes deben considerar los criterios específicos que se desean fortalecer en este caso la disciplina escolar y el control de las emociones, tener muy presente aspectos como el espacio, recursos materiales, la cantidad de participantes, la actividad a realizar el objeto y la meta a alcanzar, las edades de los niños, el tiempo de duración, igualmente las condiciones físicas y psicológicas de los estudiantes y minimizar cualquier aspecto dentro de la planeación.

El juego es un mecanismo primordial y esencial en la configuración de nuestros pensamientos, sentimientos, actitudes y comportamientos, en pocas palabras el desarrollo del temperamento y la personalidad, la educación emocional proporciona a los niños y niñas la comprensión de las buenas conductas. El comportamiento dentro del aula tiene mucho que ver con lo que los niños ven en su casa o en su entorno una teoría muy importante para conocer

cómo influye en el comportamiento de los niños con lo que ven a su alrededor es la teoría del aprendizaje social.

Observando la conducta de los demás, uno logra entender estrategias generales que suministren guías para acciones que trasciendan los ejemplos concretos modelados (Bandura, 1982). La teoría del aprendizaje social es creada por Albert Bandura, quien llevo a cabo algunos experimentos para comprobar que las personas pueden aprender a través de la observación y por ende sus comportamientos lo manifiestan, este experimento consistió en exponer a los niños a imágenes violentas y agresivas a través del televisor y por consiguiente los niños tuvieron comportamientos agresivos, es allí donde nace la teoría del aprendizaje social, como lo menciona, Manzueta, (2022):

La teoría del aprendizaje social subraya la línea de pensamiento de que gran parte del aprendizaje en las personas ocurre en un entorno social y al observar a los demás, las personas adquieren no sólo conocimiento, sino también reglas, habilidades, estrategias, creencias y actitudes, existe una interacción constante entre el sujeto o aprendiz y su entorno. *UCE Ciencia. Revista de postgrado, 10(3)*.

Referentes Técnicos

El juego es una de las actividades rectoras de la infancia, junto con el arte, la literatura y la exploración del medio ya que se tratan de estrategias pedagógicas en educación inicial con el fin de potenciar el desarrollo integral de las niñas y los niños, también son necesarias las acciones junto con la familia involucrar a todo el entorno familiar y valorar e incorporar los juegos tradicionales que han estado presentes desde siempre. [MEN], 2012, p.16).

El juego como parte de las estrategias fundamentales en el desarrollo de las habilidades de los niños y niñas deben estar siempre presentes en el proceso educativo, los aprendizajes son más efectivos cuando se estructuran actividades que conllevan a la exploración y la lúdica.

En cuanto al entorno educativo el (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar [ICBF], 2022) manifiesta: que el juego es esencial para el desarrollo de la primera infancia beneficia un cambio de paradigma desde una perspectiva educativa examinando prácticas que promuevan el poder que ejerce el juego en el proceso de aprendizaje y desarrollo integral de los niños y las niñas.

Los docentes deben facilitar que los niños y las niñas puedan sentir que son valorados y protegidos siendo parte de una comunidad en este caso la estudiantil teniendo la posibilidad de expresar sus ideas emociones, pensamientos y sentimientos, de manera que puedan obtener respuestas a las situaciones diversas del mundo que les rodea.

Referentes Legales

Según los lineamientos de la constitución Política de Colombia y la ley 115 de 1994, se estipula que: la educación es un proceso de formación permanente, personal cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes (pág. 2). Todos los establecimientos educativos han de brindarle el derecho a los estudiantes de espacios que les permitan sentirse bien en sus diferentes entornos, lo que implica que su trato debe ser justo y apropiado. En su decreto 1411 de 2002, del ministerio nacional de Colombia, reglamenta la prestación del servicio de educación inicial como:

Un proceso educativo y pedagógico intencional, permanente, y estructurado, a través del cual se potencia el desarrollo, capacidades y habilidades, y se promueve el aprendizaje de las niñas y los niños al interactuar en diversas experiencias basadas en el juego, las

expresiones artísticas, la literatura y la exploración del medio, contando con la familia como actor fundamental de dicho proceso (pág. 17).

De acuerdo a este decreto la educación que se le debe brindar a los niños debe estar enfocada a potenciar las capacidades y habilidades de las niñas y los niños, ejecutar experiencias pedagógicas a través del juego como medio de aprendizaje y desarrollo integral en todas sus áreas.

Referentes Éticos

El proyecto está relacionado con la autorización de parte de la rectora del Colegio Evangélico Pentecostal, quien permitió el desarrollo del mismo bajo la norma del respeto y bienestar de los niños a través del trato cordial y las buenas prácticas educativas. Toda la información y evidencias recolectadas son con fines netamente académicas y se respeta la identidad de los menores respecto al registro de las evidencias fotográficas.

El código de infancia y adolescencia (ley 1098, 2006) en su artículo 18A. Derecho al buen trato. "Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al buen trato, a recibir orientación, educación, cuidado y disciplina, por medio de métodos no violentos. Este derecho comprende la protección de su integridad física, psíquica y emocional, en el contexto de los derechos de los padres o de quien ejerza la patria potestad y persona encargada de su cuidado; de criarlos y educarlos en sus valores, creencias".

Además, en el artículo 33 *Derecho a la intimidad*: los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a la intimidad personal, mediante la protección contra toda injerencia arbitraria o ilegal en su vida privada, la de su familia, domicilio y correspondencia. Así mismo, serán protegidos contra toda conducta, acción o circunstancia que afecte su dignidad.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Este proyecto se lleva a cabo a través de un enfoque cualitativo, en el cual es utilizada la recolección de datos por medio de la observación, entrevistas y diarios de campo, el tipo de estudio que se lleva a cabo es experimental. De acuerdo con Hernández, Fernández, y Baptista, (2014 pàg.399) observación cualitativa implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones. Este tipo de enfoque se interesa en conocer el punto de vista o la mirada de los participantes tales como sus emociones, experiencias y prioridades, igualmente por las interacciones entre individuos grupos y colectividades. (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014).

Con este método cualitativo se actúa desde la exploración, es importante cuando el investigador pone su atención en el significado de las experiencias y como es la visión de los participantes en grupo y particular, se puede identificar y observar cómo es el actuar de los niños antes de las actividades planeadas y los cambios que se obtienen después del desarrollo y la experimentación de ellas, permitiendo comprender las actitudes, comportamientos y emociones de los estudiantes dentro del aula, de esta manera se busca fortalecer la convivencia, trabajo en equipo, mejoramiento de las relaciones interpersonales, control de las emociones y la disciplina escolar.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por los 16 estudiantes del grado primero del Colegio Evangélico Pentecostal, con edades comprendidas entre los 6 y 7 años, los estudiantes que conforman este grupo son niños con grandes habilidades y variados estilos de aprendizajes,

sin embargo, presentan una problemática con respecto al comportamiento dentro del aula escolar, razón por la cual se hace esta investigación con el propósito de analizar mejorar la indisciplina. La muestra en este caso o la unidad de análisis según: Hernández, Fernández y Baptista (2006) Es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse o delimitarse de ante mano con precisión, este deberá ser representativo de la población.

Técnicas para la Recolección de Datos

Según: Hernández, Fernández, y Baptista, (2014), en el proceso cualitativo el investigador es quien por medio de los diversos métodos o técnicas recoge los datos, él es el observador, entrevistador y quien revisa los documentos. (397). "Las técnicas son procedimientos de actividades diseñados para obtener la información indispensable en procesos de investigación". Hurtado (2000, p. 427)

La observación: involucra entrar profundamente en escenarios sociales y conservar un papel activo, así como una reflexión permanente. Tener una mirada fija a los detalles, acontecimientos, eventos e interacciones. (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014).

En la observación exploratoria se puede describir de forma reflexiva como es el comportamiento y la convivencia de los estudiantes dentro del salón de clases, a través de los diarios de campo se describen las acciones observadas las cuales están pendientes a mejorar en cuanto a la conducta y disciplina escolar, esta actividad de observación se realizó en la visita a su salón de clases en sus actividades propias académicas lo cual facilitó la comprender la problemática de estudio.

La entrevista para Hernández, Fernández, y Baptista (2014) es más flexible y abierta; se puede definir así: es una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona y

otra (p. 403). En este proyecto se realiza la técnica de entrevistas a los estudiantes que fueron observados y que se les detecto comportamientos disruptivos y por otro lado se entrevistó a los niños afectados por estos comportamientos, todas con el propósito de identificar los aspectos y motivos de sus actos desde su apreciación, en la búsqueda de las actividades de planeación para fortalecer la convivencia escolar, el control de las emociones y el buen comportamiento en el aula.

Diario de campo: consiste en un instrumento de recolección de la información en donde el investigador toma nota de lo que observa y escucha. Con esta herramienta de toma nota de lo observado en cuanto a la descripción de las actividades que se realizan dentro del aula, las causas de los conflictos el desborde de las emociones y sentimientos que en algunos momentos interfieren con el buen ambiente escolar, igualmente se describe los comportamientos de los estudiantes antes de la aplicación de las estrategias lúdicas, durante y después.

Actividades Desarrolladas a Partir del Primer Objetivo Específico

Observar el comportamiento de los estudiantes dentro del salón de clases del grado primero del colegio Evangélico Pentecostal e identificar las causas que provocan los problemas de indisciplina y proyectar actividades lúdicas para fortalecer la disciplina y el trabajo en equipo. Investigación bibliográfica concerniente a la indisciplina escolar y conductas disruptivas.

Identificación de los elementos críticos que provocan el mal comportamiento y la indisciplina de los estudiantes, consignados en los diarios de campo.

Análisis de lo observado y recopilado en los diarios de campo y proyección de estrategias lúdicas para el mejoramiento de los comportamientos y conflictos del aula.

Segundo Objetivo Específico

Aplicar estrategias lúdico pedagógicas que fortalezcan y motiven a los estudiantes a la buena disciplina escolar y el trabajo en equipo de los niños y niñas del grado primero del colegio Evangélico Pentecostal

Análisis y selección de las estrategias ludicas más adecuadas para el fortalecimiento de la disciplina, trabajo en equipo y control de las emociones.

Diseño y aplicación de las estrategias de intervención pedagógica, juegos, técnicas y dinámicas, en este caso la actividad se centra en una secuencia de estrategias "unidos en acción: Disciplina y trabajo en equipo", donde se encuentran: la técnica de la tortuga (control de las emociones y conducta), la cartelera de la conducta, bingo de las emociones (se adapta también a bingo de letras) y la caja de los valores.

Elaboración de diarios reflexivos donde se describan el análisis de las estrategias de intervención, el desarrollo y la aceptación por parte de los estudiantes.

Tercer Objetivo Específico

Reconocer los cambios en la disciplina y el mejoramiento del ambiente escolar de los niños del grado primero a través de la implementación de las estrategias lúdico pedagógicas que fortalezcan el manejo de las emociones, la solución de conflictos y el buen comportamiento en el aula de clases.

Escogencia de las estrategias ludicas implementadas más efectivas para el fortalecimiento de la disciplina, control de las emociones y el buen comportamiento dentro del aula de los estudiantes y el trabajo en equipo del grado primero.

Valoración de las estrategias a través de entrevistas verbales de las percepciones y valoraciones de competencias, relacionadas a los estudiantes donde den a conocer sus opiniones y aceptación de las actividades realizadas.

Finalmente se establecen los cambios más notorios dentro del grupo escogido y si se fortaleció la disciplina escolar a través de las estrategias lúdicas pedagógicas.

Categorías para el Análisis de Datos

Para seleccionar las categorías de análisis se tiene en cuenta los objetivos del proyecto, donde se puede evidenciar el mal comportamiento dentro del aula, la falta de disciplina de los estudiantes, de acuerdo a estas categorías se elaboran sub categorías teniendo presente los instrumentos de recolección y las técnicas utilizadas.

Objetivo específico 1: Observar el comportamiento de los estudiantes dentro del salón de clases del grado primero del colegio Evangélico Pentecostal e identificar las causas que provocan los problemas de indisciplina y proyectar actividades lúdicas para fortalecer la disciplina y el trabajo en equipo.

Categoría: disciplina: es la que permite el desarrollo de habilidades del autocontrol y respeto a los demás, la disciplina debe enseñarse desde casa, Garmendia y Sánchez (2015) indican que, la disciplina es una herramienta que le concede a las personas obtener conocimientos, destrezas y habilidades intelectuales y emocionales el cual se desenvuelve dentro de los currículos para preparar a los estudiantes para alcanzarlos dentro de la sociedad que así lo demanda.

Subcategorías: ambiente familiar: los padres son los encargados de ayudar a desarrollar ciertos valores y hábitos de comportamiento; Falta de interés: se debe a factores, personales, de salud, emocionales o estimulación adecuada.

Emociones negativas: suelen aparecer por estrés, ansiedad, violencia familiar.

Instrumentos de recolección: observación, diarios de campo y entrevistas.

Objetivo específico 2: Aplicar estrategias lúdico pedagógicas que fortalezcan y motiven a los estudiantes a la buena disciplina escolar y el trabajo en equipo de los niños y niñas del grado primero del colegio Evangélico Pentecostal.

Categoría: trabajo en equipo: las estrategias ludicas son esenciales para fortalecer las habilidades sociales y la solidaridad. Ramírez y Supo (2019) dicen que el trabajo en equipo consiste en ejecutar acciones coordinadas con grupos pequeños, donde se reflejen la conexión según los objetivos que se deseen alcázar dentro del grupo, en el cual se demuestre el apoyo centralizado a la misma meta y se alcance las habilidades de colaboración, empatía, comunicación y entendimiento.

Subcategorías: empatía: los juegos de roles, juegos de mesa, las canciones de las emociones, la caja de las emociones, son estrategias que logran conectar con el otro y comprenderlo.

Habilidad de comunicación: juegos el teléfono roto, cuentacuentos, juego de mímicas, acercan a los niños y hace que haya una comunicación directa.

Inteligencia emocional: el juego del bingo de las emociones, la técnica de la tortuga, la ruleta de las emociones, permiten que los niños conozcan las emociones, las expresen y las controlen.

Instrumentos de recolección: observación y diarios reflexivos.

Objetivo específico 3: Reconocer los cambios en la disciplina y el mejoramiento del ambiente escolar de los niños del grado primero a través de la implementación de las estrategias

lúdico pedagógicas que fortalezcan el manejo de las emociones, la solución de conflictos y el buen comportamiento en el aula de clases.

Categoría: ambiente escolar sano: es esencial para un aprendizaje y desarrollo integral de los niños y se refleja en una convivencia sana.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) (2004) afirma que un ambiente escolar saludable puede mejorar directamente la salud de niños y jóvenes, favorecer el aprendizaje efectivo y contribuir a desarrollar adultos sanos, cualificados y productivos.

Subcategorías: interacciones: mejoramiento del compañerismo, confianza en sí mismos y seguridad emocional; Reflexión de los logros: reconocimiento de los logros e identificación de las estrategias lúdicas favorables.

Instrumentos de recolección: observación y cuestionario.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Los estudiantes del grado primero del Colegio Evangélico Pentecostal, es un grupo de 16 niños en general, los cuales fueron observados en la primera fase de exploración con el propósito de analizar las causas de las conductas no apropiadas que presentan algunos estudiantes, las cuales interrumpen el buen ambiente escolar, a través de la observación se pudo identificar el poco interés por parte de los estudiantes a las actividades principales educativas de clases, la falta de motivación y concentración generan conductas que no contribuyen con el avance en el aprendizaje, se observan mucha interrupción por parte de 4 estudiantes en específico, quienes dejan su actividad correspondiente para molestar a sus compañeros, se levantan del puesto y no escriben las planas correspondientes, algunos de los niños se molestaban ya que las interrupciones los desconcentraban y algunos dejaban de escribir. Es entonces donde se hace una intervención a través del dialogo con los estudiantes en donde se hacen unas series de preguntas para que sean contestadas por el estudiante que así lo desee, las preguntas fueron:

¿Cómo crees que es tu comportamiento en clases?

¿Conoces las normas del salón? ¿Cuáles?

¿Cómo es tu vida en casa?

¿Alguna vez te han castigado? ¿Por qué?

¿Te gusta jugar juegos de mesa?

¿Quieres aprender las letras con un juego?

¿Quieres aprender a conocer tus emociones y como controlarlas?

En medio del dialogo con los estudiantes se pudo evidenciar y constatar la necesidad de una intervención estratégica de motivación hacia el buen comportamiento, disciplina y trabajo en

equipo a través del juego ya que los niños presentan desmotivación a las clases impartidas por la docente y hay poca intervención de la misma. Los estudiantes manifestaron el deseo de aprender por medio del juego y actividades lúdicas que les permitan divertirse y al mismo tiempo aprender.

En términos generales la observación descrita en los diarios de campo y en diálogo con los estudiantes a través de la entrevista verbal, se logra esclarecer la primera categoría siendo la *disciplina* escolar ausente en algunos estudiantes, el *ambiente familiar* influye ya que algunos niños manifestaron que en casa los padres pasan poco tiempo con ellos, *la falta de interés* a las clases se puede evidenciar debido a las pocas estrategias o metodologías tradicionales por parte de la docente lo que conlleva a manifestar *emociones* negativas que repercuten en los comportamientos agresivos.

Medina y Tobón (2010) revela que las planeaciones didácticas son importantes y necesarias como aliadas para la organización de actividades que permitan pensar en las necesidades de los alumnos donde se utilicen los recursos más asertivos para cada contexto.

Experimentación

Las secuencias de las estrategias pedagógicas utilizadas están compuestas por tres actividades cada una dividida en tres sesiones o momentos, inicio, desarrollo y cierre, una fue aplicada el día 25 de marzo con una duración de 40 minutos, la siguiente actividad el 26 de marzo con una duración de 30 minutos y el día 28 de marzo con una duración de 40 minutos.

Se aplicó la primera actividad el día 25 de marzo titulada "la técnica de la tortuga" se inició con la canción de las emociones en donde los niños debían cantar al ritmo de la música repitiendo cada emoción mencionada, seguido de la canción se les explicó las emociones y se les preguntó cuáles de ellas han sentido.

En el desarrollo de la actividad de la técnica de la tortuga se empezó contándoles la historia de la tortuga peleonera, los niños estuvieron atentos a cada parte de la historia, después se les practico los pasos de relajación para el control de la conducta impulsiva y regular las emociones negativas, realizado cada paso con los ojos cerrados: stop, respira, piensa y actúa, de esta manera se hizo la actividad como terapia de relajación, se observó cómo los niños realizaron la actividad de manera tranquila y participativa.

Para el cierre de la actividad se les pidió a algunos de los niños más problemáticos que pasaran al frente y expresaran lo que aprendieron de la lectura y cada uno dibujó una tortuga como ellos la imaginaron. En esta actividad se pudo evidenciar el entusiasmo de los niños cuando se les trabaja con estrategias lúdicas se les dio la oportunidad a todos de expresar lo que sentían en situaciones de enfado y como podían controlar esa situación.

La segunda actividad se llevó a cabo el día 26 de marzo, la estrategia a realizar fue: "la caja de las emociones". Para el inicio de esta actividad se empezó con la canción "soy una taza" buscando de esta manera que los niños practiquen el lenguaje corporal y emocional, preparándolos para la actividad a desarrollar, los niños estuvieron enérgicos y participantes en esta dinámica.

La actividad de la caja de las emociones consistió en que cada niño por turno sacaría una tarjeta de la cajita la cual tenía una imagen de una emoción el niño debía imitar esta emoción y decir cuándo o en qué momento siente esa emoción, de esta manera todos los niños participan respetando el turno de cada quien y reconociendo la emoción representada.

Para el cierre de la actividad se realizó una ronda dónde cada niño debía decir cuál es su emoción favorita y porqué, se terminó cantando la canción de las emociones.

La tercera actividad se realizó el día 28 de marzo y consistió en un "bingo de letras" y se les pidió a los niños trabajar en equipo haciendo grupos de dos o tres compañeros, a cada grupo se les entregó su respectivo cartón y las fichas, la actividad se desarrolló en su totalidad y los niños estuvieron muy contentos, aunque se pudo notar falencias en los aprendizajes del abecedario, algunos niños al momento de poner las fichas se molestaban entre ellos pero se les decía que recordaran a la tortuga y se calmaban por medio de la respiración, los niños se divirtieron y la maestra del grupo los acompañó alentándoles a ganar y culminar la actividad.

Para el cierre de la actividad se hizo un repaso del abecedario con participación de los niños y la maestra indicando que palabras se escriben con esa letra, como recompensa se les otorgó a cada niño un sticker de carita feliz o la emoción de alegría.

Los juegos escogidos fueron asertivos para el fortalecimiento de la convivencia y control de las emociones y así lograr mejorar el ambiente escolar dentro del aula, los temas tratados se conectan a las categorías descritas en el segundo objetivo como *la inteligencia emocional, la disciplina, el trabajo en equipo, la empatía y habilidades de comunicación*. las actividades lúdicas permitieron el desarrollo y fortalecimiento de las categorías con el objetivo de mejorar la indisciplina dentro del aula y la sana convivencia.

Identificación de Variaciones

En los cambios observados y llamados en el diario reflexivo se puede reflejar las actitudes de los estudiantes ya que al cambiar las rutinas diarias e implementar las estrategias de juego los alumnos se sienten más seguros y motivados con nuevas expectativas al experimentar una nueva manera de confrontar y reconocer sus emociones, ser tolerantes, cooperativos, amigables, valores que se van interiorizando poco a poco y se van reflejando en su comportamiento.

En relación a las estrategias anteriores los resultados que se obtuvieron fueron positivos puesto que se vio el cambio reflejado en el comportamiento de los estudiantes ya que la propuesta de secuencias pedagógica "unidos en acción: Disciplina y trabajo en equipo" realizada basada en el juego siempre estuvo encaminada con el propósito de alcanzar los objetivos de aprendizaje los cuales se relacionaron con el aspecto ontológico en este caso la indisciplina escolar, logrando que las interacciones y el trabajo en equipo se fortalecieran.

Las actividades desarrolladas permitieron a los estudiantes reflexionar y actuar sobre sus impulsos emocionales y como controlarlos, fue satisfactorio observar cómo los niños se concentraron en las actividades y las llevaron a cabo, se reconoce el esfuerzo y el interés por aprender a tener un comportamiento adecuado, junto con los estudiantes se reflexionó sobre las actividades experimentadas y se llevó a cabo un cuestionario donde los participantes respondieron a cada pregunta utilizando las emociones socializadas en las actividades experimentadas, dando respuesta a lo importante que es para ellos aprender a través del juego y las estrategias lúdico pedagógicas, (ver anexo B).

Con respecto a los cambios y variaciones que la maestra titular observó en los niños después de la secuencia lúdico pedagógica "unidos en acción: Disciplina y trabajo en equipo", comentó que las técnicas utilizadas lograron la modificación de la conducta de los niños especialmente en aquellos cuyas emociones eran más descontroladas y por ende sus comportamientos eran muy impulsivos, logró percibir el interés que los niños tuvieron con respecto al aprendizaje a través del juego y la motivación que generó este tipo de actividades.

La triangulación: se llevó a cabo entre las categorías de análisis, los teóricos y los descubrimientos de la investigación, teniendo en cuenta la información recopilada a través de las observaciones y los diálogos con los estudiantes, se plantearon las estrategias lúdicas a

desarrollar y se continuo con la implementación del juego con base a los objetivos para fortalecer la disciplina escolar, el control de las emociones y el trabajo en equipo. Se comparó con los teóricos investigados la importancia de la lúdica en esta fase de la vida y su implementación adecuada para obtener un resultado exitoso en este caso el uso de las estrategias lúdico pedagógicas para fortalecer la disciplina escolar a través del control de las emociones, los resultados se evidenciaron en los cambios de las actitudes de los alumnos con respecto a los comportamientos disruptivos y la indisciplina, todo esto se evidencio a partir de la observación, diarios de campo y el cuestionario realizado a los estudiantes.

Análisis y Discusión

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha podido evidenciar un cambio positivo en el comportamiento y conducta escolar por parte de los estudiantes del grado primero, al trabajar el control de las emociones a través de la técnica de la tortuga. Se observó nuevas actitudes efectivas en la reacción de los niños con respecto a la expresión emocional y la disciplina dentro del aula. Este análisis se orientará en cómo los hallazgos se relacionan con la variable del juego desde el aspecto pedagógico y ontológico. Asimismo, se demostrará como la planeación y ejecución de las estrategias lúdicas no solo optimizan el ambiente escolar, sino que permiten el fortalecimiento del trabajo en equipo, control emocional y la empatía en los estudiantes. El poder conocer técnicas de respiración permite que los niños se relajen en momentos de ansiedad, enojo, frustración y por ende hay control en sus actuaciones ya que logran canalizarlas y se refleja en ambiente escolar sano.

Al inicio, los estudiantes mostraban un comportamiento inadecuado, se levantaban de sus puestos, molestaban a sus compañeros, poca empatía y descontrol de las emociones lo que les causaba actitudes agresivas, cuyos comportamientos ratificaron la necesidad de una intervención y diagnóstico que permitiera identificar, analizar y comprender los problemas y las causas de dichas conductas al igual que la planeación de estrategias lúdicas que logran mejorar la disciplina escolar. El primer acercamiento a este grupo consintió en examinar y registrar el comportamiento a través de la observación lo que permitió facilitar el diagnóstico para diseñar las estrategias lúdicas significativas, el diálogo con la docente titular validaron la necesidad de esta intervención del control de las emociones y el trabajo en equipo.

En el transcurso de la implementación, estrategias como el bingo de letras y la caja de las emociones permitieron trabajar en grupo, fortalecer conocimientos y el reconocimiento de las

emociones cuyas actividades descritas refuerzan los postulados teóricos de Jean Piaget (el juego entre los intereses cognoscitivos y afectivos) y (las formas de regulación emocional) de Gross y (la seguridad emocional) de Ausubel. El reconocimiento de las letras a través del bingo logró afianzar vínculos y confianza entre los niños, el trabajo colaborativo evidencio, la empatía y la solidaridad al ayudarse y animarse unos a otros. Esta secuencia estratégica se constituyó como un proceso vital para el cambio de comportamiento dentro del aula, desarrollo de habilidades cognitivas, reconocimiento del otro y el respeto, en la medida que se fue avanzando con las actividades, los niños fueron sinceros y expresaron sentimientos e interiorizaron valores los cuales se reflejaron en el transcurso de las actividades.

Se observaron cambios con respecto a la capacidad de reflexionar antes de actuar, ya que comprendieron que se debe tomar las cosas con calma y que las reacciones apresuradas pueden causar daño al otro, se generó lazos de confianza entre compañeros, los valores aprendidos generaron respeto por las reglas del salón, el juego orientado a respetar los turnos potencializaron la disminución de las conductas agresivas y el desorden, las acciones encaminadas al trabajo colaborativo generaron el reconocimiento de la diversidad de caracteres y personalidad. Las adaptaciones de las estrategias en cuanto al reconocimiento de los valores permitieron reforzar la educación del hogar en la formación de la integridad y la ética.

Los resultados coinciden con las investigaciones de Jean Piaget (1956) citado por (Blanco, 2012), donde dicen: que el juego contribuye con la sensibilización y atención de los niños, les ayuda a desarrollar sus capacidades las cuales van mejorando en cada etapa evolutiva. Asimismo, Bisquerra y Pérez-Escoda (2007) destaca que el adquirir de competencias emocionales beneficia las relaciones interpersonales y sociales, proporcionan y favorecen en la resolución de conflictos de forma positiva. Al integrar la teoría con la práctica nos damos cuenta

como el juego a través de las estrategias lúdicas, generan aprendizajes cognitivos y también sociales es importante ya que ellos pasan del elemento asimilador a la imaginación creadora lo que les permite ir construyendo sus propios conocimientos. Así mismo a través del juego aprenden a crear vínculos con los demás, resolver conflictos y compartir.

Las limitaciones que se presentaron durante la investigación fueron con respecto al tiempo limitado para las actividades ya que se debía respetar el tiempo que cedió la docente para la llevar a cabo cada estrategia y no extenderse más de lo acordado, igualmente las pocas actividades aplicadas, ya que una investigación como esta debe estar desarrollándose en un tiempo más extenso, sin embargo la aceptación de los niños y su interés por experimentar nuevas estrategias permitieron muy buenos resultados. Es necesario que para futuras investigaciones las actividades puedan aplicarse secuencialmente en un tiempo más extenso.

Las aplicaciones de este método de enseñanza utilizado a través de estrategias lúdicas influyen de manera significativa en los aprendizajes de los niños ya que logran desarrollar competencias y habilidades cognitivas, comunicativas y sociales, logrando aprender mientras se divierten, de esta manera se contribuye no solo a desarrollar un buen comportamiento en las aulas sino también en toda la comunidad estudiantil.

Los hallazgos de este estudio de investigación aportan la comprensión e importancia de la motivación a los niños dentro del proceso de aprendizaje por medio de las estrategias lúdicas, las cuales despiertan interés y la atención en los estudiantes en esta etapa inicial como aporte a una disciplina escolar que va desarrollando el niño poco a poco, lo cual se ve reflejado en los conocimientos construidos por ellos mismos a través del juego. Una pregunta que surge a partir de esta investigación es: ¿Cómo pueden los educadores identificar y apoyar a los niños que luchan con el control de sus emociones? Y ¿Cómo varían las estrategias de disciplina entre

diferentes culturas y su efectividad en el contexto escolar? Entre los posibles enfoques a futuras investigaciones se propone: inclusión y diversidad en el aula, el impacto de la tecnología y desarrollo de habilidades socioemocionales.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación permitió comprobar que la secuencia de estrategias lúdicas “unidos en acción” disciplina y trabajo en equipo, la cual consistió en la experimentación de juegos y técnicas enfocadas al control de la emociones y trabajo colaborativo proporcionó mejoras importantes en la disciplina y la convivencia escolar del grado primero del colegio Evangelio Pentecostal, cumpliendo así con los objetivos específicos se logró identificar las causas que provocaban problemas de indisciplina y se aplicaron estrategias lúdicas que fortalecieron el buen comportamiento, el control de emociones, la empatía y la solidaridad, estos resultados responden a la pregunta de investigación la cual busca mejorar través del juego el buen comportamiento de los estudiantes en el aula escolar.

Esta investigación permitió movilizar el aspecto ontológico en los estudiantes, puesto que se evidenció la transformación de los aspectos negativos que interferían con los comportamientos positivos en nuevas actitudes e inteligencia emocional, los estudiantes demostraron que son capaces de hacer pausas de respiración y tomar las cosas con calma, entendieron la importancia de los valores y como se deben reflejar, el trabajo colaborativo permitió reconocer la importancia del otro para alcanzar las metas, estos hallazgos confirman que son posibles y efectivas las intervenciones pedagógicas cuando se organizan metodologías apropiadas para la transformación de agentes en formación en este caso los niños.

El impacto del juego en los niños ha sido positivo, las estrategias lúdicas implementadas mejoraron el control de las emociones ya que encontraron un mecanismo que les ayudo a regular y pausar el enojo y la ansiedad, lo que significa la reducción de conflictos dentro del aula y la práctica del valor del respeto, igualmente empezaron a tener en cuenta las normas de comportamiento del salón, una estrategia efectiva es la competencia en grupo porque fortaleció

los vínculos afectivos y la cooperación, entre los límites que se encontraron fueron la intervención a algunos estudiantes de forma individual por el tiempo.

Los resultados de este estudio permiten constatar sobre la importancia del juego orientado y con reglas establecidas logran disminuir las conductas disruptivas y contribuyen en el fortalecimiento de la convivencia escolar y control de las emociones, siendo capaces de límites compartir con sus pares respetuosamente lo que permite lograr resultados académicos favorables como lo menciona Vygotsky (1932) citado en Montañez et al. (2000) Cuando dice que “El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica”.

Se recomienda que las instituciones permitan la práctica de estrategias y técnicas de regulación de las emociones como educación emocional desde la educación infantil para favorecer el desarrollo de los niños ya que esto promueve actitudes de empatía, aceptación y respeto mutuo lo que crea un ambiente emocionalmente seguro.

Para las próximas intervenciones se sugiere que los tiempos de intervención sean más extensos para poder hacer observaciones más profundas y que permitan un acercamiento asimismo con los padres de familia, también sería pertinente que los grupos o grados a estudiar se les aplique instrumentos cuantitativos complementarios como encuestas, escalas de actitudes. Igualmente, que las instituciones brinden a los docentes apoyo y capacitación a quienes pretendan implementar estas estrategias que favorezcan fortalecer la disciplina y la convivencia escolar.

Referencias Bibliográficas

- Agama-Sarabia, Adiel, & Crespo-Knopfler, Silvia. (2016). Modelo constructivista y tradicional: influencia sobre el aprendizaje, estructuración del conocimiento y motivación en alumnos de enfermería. *Index de Enfermería*, 25(1-2), 109-113.
http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962016000100025&lng=es&tlng=es.
- Alarcón Gallego, E. C., & Guzmán Grijalva, M. L. (2017). potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2 de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1112/guzm%c3%a1ngrijalvamartalucia.pdf?sequence=2&isallowed=y>
- Bandura, A. (1982). *Teoría social del aprendizaje*. obtenido de <http://www.lazoblanco.org/wp-content/uploads/2013/08manual/adolescentes/0086.doc>.
- Bisquerra, R., y Pérez-Escoda, N. (2007). *Las competencias emocionales*. Educación XXI, 10, 61-82.
- Candela, M y Benavides, J. (2020) Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. Rehouse [online]. vol.5, n.3, pp.90-98. Epub 04Dic-2020. ISSN 2550-6587. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>.
- Congreso de la Republica (2006). *ley 1098*. obtenido de [ley 1098 de 2006 | portal icbf - instituto colombiano de bienestar familiar icbf](#)
- Flores, D. (2017). Desregulación emocional y emociones morales en educación: aportaciones desde la neuropsicología [versión electrónica]. *revista de la escuela de ciencias de la educación*, 1(14).83-98.

- García Correa, A., & García Martínez, V. (2009). *La disciplina familiar*. International Journal of Developmental and Educational Psychology, 2(1), 473-484. Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y Mayores. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832321052>
- Garmendia, F., & Sánchez, E. (2015). La disciplina y el aprendizaje como valores en la actividad docente. *Revista Cubana de Reumatología*, 17(2), 157- 161.
- Gross, k (2012) *Teorías del juego*. obtenido de <https://actividades ludicas 2012. wordpress.com/>
- Guzmán, D., y Zambrano, N. (2017). Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica de la Unidad Educativa Jorge Icaza Coronel Zona 8 distrito 4 provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Pedro Carbo, periodo lectivo 2016-2017. (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6a. ed.). México D.F.: McGraw-Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hurtado, J. (2000). Metodología de la Investigación Holística. Tercera Edición. Caracas: Fundación Sypal
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Ley 115*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2002). *Ley 115*. Obtenido de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=191187>
- Manual del Educador (2001) El educando y el centro educativo. "Recursos y técnicas par la información en el siglo XXI". Barramón Ediciones S.A. Barcelona-España. Volumen 2.

- Manzueta, A. M. N. (2022). Teoría del aprendizaje desde las perspectivas de Albert Bandura y Burrhus Frederic Skinner: vinculación con aprendizaje organizacional de Peter Senge. UCE Ciencia. Revista de postgrado, 10(3).
- Moyles, J. (2002). El juego en la educación infantil y primaria. Morata.
- Organización Mundial de la Salud (OMS) (1998). Promoción de la salud. Glosario. Ginebra: OMS. Disponible en: <http://goo.gl/rnxrco> .
- Porcel, A. (2010). conductas Disruptivas en el aula. revista digital innovación educativas, (34),1-10.
- Ramírez, K. y Supo, M. (2019). Trabajo en equipo para fortalecer la identidad cultural en la educación primaria. Universidad ciencia y humanidades, Lima – Perú.
- Serrano, J., & Pons, R. (enero de 2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. Revista electrónica de investigación educativa, 1(13).
- Woolfolk, Anita (2001). *Psicología Educativa*. Ed. Prentice Hall. México.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

<https://docs.google.com/document/d/1wYxqRQjeibe4m93M89SveZ0lo1V-V348/edit?usp=sharing&oid=108630130390852841652&rtpof=true&sd=true>