

**El juego como medio transformador de las conductas disruptivas de los estudiantes de  
segundo A° de la Institucion Educativa Mia Rogerio Velasquez de Quibdo**

Youmny Valderrama Velasquez

Diana Paola Palacios Palacios

Asesor

Laura Bibiana Calderon Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

## Resumen

Este trabajo investigativo surge como una propuesta pedagógica desarrollada durante el proceso de práctica profesional en la Institución Educativa MIA Rogerio Velásquez Murillo, con estudiantes de segundo grado (7 a 8 años), quienes presentaban conductas disruptivas que afectaban la convivencia y el aprendizaje en el aula. El objetivo general fue disminuir dichas conductas mediante la implementación de estrategias lúdicas centradas en el juego educativo. Desde un enfoque cualitativo de tipo exploratorio, se aplicaron técnicas como la observación directa, y entrevistas, lo que permitió analizar la efectividad del juego como mediador en el desarrollo de la autorregulación emocional. Las actividades diseñadas, como "Conociendo mis emociones", "La técnica de la tortuga" y "Rey manda", fomentaron el reconocimiento emocional, la empatía, el autocontrol y la convivencia. Los resultados evidencian una disminución progresiva en los comportamientos disruptivos, un mejor manejo de las emociones por parte de los estudiantes, y un ambiente de aula más armónico, esta experiencia confirma que el juego, más allá de ser una herramienta recreativa, es un recurso pedagógico transformador que fortalece el desarrollo integral de los niños y niñas en sus dimensiones emocionales y sociales.

***Palabras clave:*** Educación, juego, transformación, comportamiento, infancia.

### **Abstract**

This research work emerged as a pedagogical proposal developed during the professional practice process at the MIA Rogerio Velásquez Murillo Educational Institution, with second-grade students (7 to 8 years old) who exhibited disruptive behaviors that affected classroom coexistence and learning. The overall objective was to reduce these behaviors through the implementation of playful strategies centered on educational games. Using an exploratory qualitative approach, techniques such as direct observation and interviews were applied, which allowed for the analysis of the effectiveness of games as a mediator in the development of emotional self-regulation. The designed activities, such as "Knowing My Emotions," "The Turtle Technique," and "The King Rules," fostered emotional recognition, empathy, self-control, and coexistence. The results show a progressive decrease in disruptive behaviors, improved emotional management by students, and a more harmonious classroom environment. This experience confirms that play, beyond being a recreational tool, is a transformative pedagogical resource that strengthens children's comprehensive development in their emotional and social dimensions.

***Keywords:*** Education, play, transformation, behavior, childhood.

## Tabla de contenido

Introducción .....	6
Caracterización .....	8
Planteamiento del Problema .....	12
Pregunta de Investigación .....	14
Objetivos .....	15
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos .....	15
Marco de Referencia.....	16
Herramientas y Métodos .....	19
Enfoque y tipos de estudio.....	19
Unidad de Análisis.....	20
Técnicas para la Recolección de Datos .....	20
Categorías para el Análisis de Datos .....	22
Resultados .....	26
Acercamiento de la Población a la Variable.....	26
Experimentación .....	27
Identificación de Variaciones .....	28
Análisis y Discusión .....	29
Conclusiones Y Recomendaciones .....	35
Referencias Bibliográficas .....	37
Apéndices.....	41

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestra de investigación</i> .....	40
---	----

## Introducción

Las conductas disruptivas en el aula representan uno de los desafíos más persistentes dentro del contexto educativo actual, afectando el ambiente escolar y el proceso de enseñanza y aprendizaje, en los primeros años de formación, estas conductas pueden limitar el desarrollo académico, emocional y social de los estudiantes, dificultando la convivencia y el trabajo colaborativo. Frente a este panorama, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan un aprendizaje significativo y una sana convivencia. Una de estas estrategias es el juego, entendido no solo como una herramienta de entretenimiento, sino como un medio poderoso de transformación educativa, especialmente en comunidades donde los recursos y metodologías tradicionales han mostrado limitaciones para abordar esta problemática.

En el grado segundo A de la Institución Educativa MIA Rogerio Velásquez Murillo, ubicada en la ciudad de Quibdó, se ha identificado la persistencia de comportamientos disruptivos entre estudiantes de 7 a 8 años, a pesar de la implementación de metodologías tradicionales. Estas situaciones afectan la dinámica del aula y la motivación del grupo, dificultando la construcción de un ambiente propicio para el aprendizaje. La escasa incorporación del juego como estrategia didáctica limita el desarrollo de habilidades emocionales, sociales y cognitivas, lo que evidencia una brecha pedagógica en la atención integral a la infancia. Estudios como los de Piaget (1962) , referenciados por García y Posada (2022) , respectivamente, destacan la importancia del juego y la inteligencia emocional en el desarrollo infantil, lo que justifica la necesidad de investigar propuestas lúdicas que transformen el clima escolar.

El objetivo de esta investigación es disminuir las conductas disruptivas en los estudiantes del grado segundo A mediante la integración de juegos educativos durante el año 2025. Para ello,

se diseñó una intervención pedagógica con un enfoque exploratorio y lúdico, empleando actividades como "Jugando con las emociones", "La técnica de la tortuga" y "Rey manda", orientadas al fortalecimiento de habilidades socioemocionales y al mejoramiento de la convivencia. La recolección de datos se realizará a través de técnicas cualitativas, como la observación directa y entrevistas, lo que permitirá una visión integral del fenómeno y una valoración rigurosa del impacto de la estrategia implementada.

El hallazgo más relevante de esta investigación es que la implementación de estrategias lúdicas favorece significativamente la autorregulación emocional y reduce las conductas disruptivas en el aula, los estudiantes no solo mostraron una mejora en su comportamiento, sino que también fortalecieron su capacidad para trabajar en equipo, expresar sus emociones y respetar las normas. Estos resultados invitan al lector a explorar en detalle este informe, donde se expone cómo el juego, bien planificado e intencionado, puede convertirse en una herramienta transformadora dentro de la práctica pedagógica cotidiana.

## Caracterización

La investigación se desarrolla en la ciudad de Quibdó, capital del departamento del Chocó, Colombia. Esta región se caracteriza por su diversidad cultural, en la que predomina la población afrodescendiente. Quibdó enfrenta diversos desafíos socioeconómicos, como altos índices de pobreza, acceso limitado a servicios básicos y dificultades en infraestructura educativa. No obstante, también cuenta con una riqueza cultural significativa y un fuerte sentido de comunidad entre sus habitantes.

El estudio tiene lugar en la Institución Educativa MIA Rogerio Velásquez Murillo, ubicada en la carrera 1°, entre calles 29 y 30, en el barrio Cristo Rey, frente al comando del departamento de policía del Chocó, cuenta con una infraestructura amplia y adecuada para garantizar el acceso a la educación y la atención profesional de aproximadamente 1.650 niños en la educación básica primaria, así como de un promedio de 3.560 estudiantes de bachillerato en la ciudad de Quibdó. Su infraestructura incluye aulas amplias, salas de computación y tecnología, espacios recreativos, canchas deportivas, auditorio, etc. Debido a su gran capacidad, la institución alberga programas educativos diurnos y nocturnos, además de ofrecer formación durante los fines de semana, su enfoque pedagógico busca fomentar la inclusión y el desarrollo integral de los niños y niñas.

El grupo está conformado por 10 niños y niñas de entre 7 y 8 años de edad, quienes cursan el segundo grado de educación primaria, estos estudiantes presentan diferentes niveles de desarrollo en habilidades académicas y socioemocionales, la mayoría proviene de hogares con condiciones económicas vulnerables, lo que puede influir en su desempeño escolar y en su interacción dentro del aula.

La mayoría de las familias de los estudiantes pertenecen a estratos socioeconómicos bajos, con acceso limitado a recursos educativos en el hogar. Además, algunos estudiantes provienen de familias en situación de desplazamiento forzado, lo que impacta su estabilidad emocional y su desarrollo académico.

El grupo participante en esta investigación está conformado por niños y niñas de entre 7 y 8 años de edad, quienes cursan el grado segundo A° de primaria en la Institución Educativa MIA Rogerio Velásquez Murillo, ubicada en la ciudad de Quibdó. La población objeto de estudio pertenece a un contexto socioeconómico caracterizado por condiciones de vulnerabilidad, con familias de bajos ingresos que enfrentan desafíos en el acceso a recursos educativos y recreativos adecuados. En su mayoría, los estudiantes provienen de hogares de estrato socioeconómico bajo, donde predominan dinámicas familiares extendidas y un acceso limitado a espacios de juego estructurados.

Esta investigación está conformada por un grupo de 10 niños y niñas que presentan comportamientos disruptivos en el aula. Este grupo se seleccionó debido a la necesidad de comprender cómo el juego puede ser un medio transformador en la regulación de estas conductas y el desarrollo de habilidades socioemocionales. respaldada por la idea de Zabaleta (2016) que destaca el potencial del juego para abordar desafíos educativos en contextos vulnerables. Con pequeñas mejoras en estilo y organización, el documento puede fortalecerse aún más para ofrecer una base sólida para la intervención pedagógica. La elección de esta población responde a la importancia de intervenir en edades tempranas, donde las estrategias lúdicas pueden tener un impacto significativo en la formación de hábitos y en la mejora de la convivencia escolar.

Es relevante considerar que la población de estudio pertenece a una comunidad con una fuerte herencia afrodescendiente, donde el juego y las prácticas orales tradicionales ocupan un

lugar central en la transmisión de valores y conocimientos. Esta influencia cultural puede potenciar el uso del juego como herramienta pedagógica y facilitar la apropiación de nuevas formas de interacción social dentro del aula, donde prevalece la importancia de explorar metodologías innovadoras que favorezcan el aprendizaje y la convivencia escolar.

En la institución educativa Rogelio Velásquez de la ciudad de Quibdó, se logró identificar diferentes necesidades en los niños del grado segundo A, las cuales dificultan atraer su atención, la adquisición del aprendizaje integral y el desarrollo de habilidades. Se evidenció que la docente a cargo actualmente utiliza estrategias tradicionales que no motivan a los estudiantes a involucrarse activamente en las actividades de las diferentes áreas del saber, lo que genera comportamientos inadecuados en el aula (gritos, golpes, groserías y peleas). Ante esta situación, es necesario implementar estrategias pedagógicas innovadoras que despierten el interés y la motivación de los estudiantes, permitiéndoles concentrarse en las temáticas abordadas y fortaleciendo su desarrollo integral.

Entre las posibles estrategias se encuentran el uso de actividades lúdicas, juegos educativos, y dinámicas grupales que promuevan la cooperación y la resolución pacífica de conflictos. Además, incorporar métodos que involucren el movimiento corporal, la música y las artes puede captar mejor la atención de los estudiantes, brindando espacios donde canalicen su energía de forma positiva. Es fundamental también fomentar la escucha activa y la empatía, creando un ambiente de aula donde los niños se sientan valorados y motivados a participar. Implementar estas estrategias contribuirá significativamente a mejorar la convivencia escolar y el rendimiento académico del grupo.

En la institución educativa Rogelio Velásquez de la ciudad de Quibdó, se identificaron diversos factores contextuales que inciden de manera significativa en el proceso de aprendizaje

de los estudiantes del grado segundo A. Entre los principales se encuentran las condiciones sociales y económicas desfavorables, ya que muchos niños provienen de familias con bajos recursos económicos, lo que limita su acceso a materiales escolares, alimentación adecuada y apoyo educativo fuera del aula. Estas condiciones generan dificultades de concentración y desmotivación en las actividades escolares.

En el ámbito familiar, se evidencian casos de desintegración familiar, falta de acompañamiento en las tareas escolares y ambientes domésticos poco favorables para el estudio, lo cual repercute en el comportamiento y rendimiento académico de los estudiantes. Por otro lado, el entorno comunitario también juega un papel importante, ya que la presencia de situaciones de violencia, inseguridad y la escasez de espacios recreativos y culturales adecuados limitan las oportunidades de desarrollo integral para los niños.

## **Planteamiento del Problema**

En la actualidad, las conductas disruptivas interrumpen el flujo normal de enseñanza y afectan tanto el proceso de aprendizaje como el ambiente escolar, representando retos significativos para los docentes y el sistema educativo en general, en el grado segundo A de primaria de la Institución Educativa Mia Rogerio Velásquez Murillo, en la ciudad de Quibdó, algunos estudiantes han mostrado mejoras en su comportamiento a pesar del uso de metodologías tradicionales, lo que ha favorecido su crecimiento académico en determinadas áreas en comparación con sus compañeros, evidenciando diferencias en el ritmo de aprendizaje y en la asimilación de contenidos.

Actualmente, la mediación del aprendizaje en el aula se basa en estrategias tradicionales como el uso de guías didácticas impresas, lo que genera una dinámica monótona y poco motivadora para los estudiantes, esta falta de estrategias lúdicas limita la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, especialmente en aquellas áreas que requieren mayor participación activa, a pesar de los esfuerzos de la docente, las conductas disruptivas persisten, afectando el clima escolar y dificultando el aprendizaje significativo.

Ante esta situación, surge el interés por incorporar el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje y mejorar la convivencia escolar, se plantea la hipótesis de que la implementación de estrategias lúdicas contribuirá a la reducción de comportamientos inadecuados y potenciará el desarrollo de habilidades académicas, emocionales y sociales en los estudiantes.

Existe una brecha en la implementación del juego como herramienta de mediación del aprendizaje en los grados de primaria de la Institución Educativa Mia Rogerio Velásquez

Murillo, ya que no se considera como una actividad fundamental dentro del currículo, ni se reconoce su impacto en el desarrollo de habilidades emocionales y en la resolución de conflictos, esta situación resalta la necesidad de investigar estrategias innovadoras que favorezcan un ambiente de aprendizaje más dinámico e inclusivo.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo disminuir las conductas disruptivas en los estudiantes del grado segundo A de la Institución Educativa Mia Rogerio Velásquez Murillo de Quibdó Chocó, a través del juego durante el año 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Disminuir las conductas disruptivas en los estudiantes del grado segundo A de la Institución Educativa Mia Rogerio Velásquez Murillo de Quibdó Chocó, a través de la integración de juegos educativos durante el año 2025.

### **Objetivos Específicos**

Explorar el acercamiento de los estudiantes del grado segundo A de la Institución Educativa Mia Rogerio Velásquez Murillo a la integración de juegos educativos como estrategia para disminuir conductas disruptivas.

Movilizar la autorregulación emocional en los estudiantes a través de la experimentación con juegos educativos que fomenten el desarrollo de habilidades sociales y la reducción de conductas disruptivas.

Reconocer los cambios en la autorregulación emocional y el comportamiento de los estudiantes del grado segundo A después de la implementación de juegos educativos, mediante la observación y la aplicación de instrumentos de seguimiento.

## **Marco de Referencia**

### **Referentes conceptuales**

El juego es una herramienta esencial para el aprendizaje y la convivencia escolar. Álvarez y Bisquerra (2021) destacan su impacto en el desarrollo socioemocional, mientras que Johnson y Brown (2023) señalan que fortalece la resiliencia y la resolución de conflictos.

Las conductas disruptivas afectan el aprendizaje y la interacción social. Según Fernández (2020), pueden derivarse de dificultades emocionales y sociales. En la institución, el juego se emplea como estrategia para mejorar la convivencia y reducir estos comportamientos.

Esta metodología motiva el aprendizaje y desarrolla competencias clave. García y Pérez (2022) destacan su impacto en la atención y participación, mientras que Rodríguez y Méndez (2023) resaltan su papel en el pensamiento crítico y la creatividad.

El juego es una herramienta fundamental en el desarrollo infantil y en la regulación de conductas disruptivas, ya que permite a los niños aprender, socializar y autorregularse de manera efectiva.

### **Referentes Teóricos**

Según Piaget (1995), en su obra *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*, el juego permite la organización del conocimiento y la construcción del aprendizaje a través de la exploración y la experimentación.

Por su parte, Vygotsky (1934), en su libro *Pensamiento y lenguaje*, introduce el concepto de "zona de desarrollo próximo", donde los niños adquieren habilidades sociales con la ayuda de otros, resaltando el papel mediador del entorno en el proceso de aprendizaje.

Finalmente, Bandura (1977) destaca el aprendizaje por observación e imitación, señalando que el juego facilita la interiorización de modelos de comportamiento positivos que influyen en la formación social y emocional del niño.

### **Referentes Técnicos.**

Desde el enfoque pedagógico, el juego favorece la convivencia escolar y la transformación de conductas disruptivas mediante estrategias como juegos estructurados, cooperativos y actividades para la resolución de conflictos. García y Pérez (2022) destacan que estos juegos refuerzan normas y fomentan la empatía y la colaboración. Álvarez y Bisquerra (2021) señalan que también desarrollan habilidades emocionales y sociales.

Para evaluar su impacto, se utilizan observación directa y cuestionarios, permitiendo medir cambios en la conducta de los niños antes y después de la intervención.

El docente desempeña un papel fundamental al seleccionar y guiar las actividades lúdicas, diseñando experiencias que desafíen a los niños a resolver problemas, interactuar de manera positiva y fortalecer sus habilidades sociales dentro del aula.

### **Referentes Legales**

Convención sobre los Derechos del Niño (ONU, 1989) : En su Artículo 31 , reconoce el juego como un derecho fundamental para el desarrollo físico, mental y social de los niños, promoviendo su bienestar y aprendizaje.

Ley General de la Niñez y la Adolescencia (Ley 1098 de 2006, Colombia) : En su Artículo 31 , garantiza el derecho al juego y la recreación, fomentando entornos adecuados para el desarrollo infantil y la convivencia escolar.

Ley de Educación Nacional (Ley 115 de 1994, Colombia) : En sus Artículos 14 y 79 , establece que la educación debe incluir estrategias lúdicas para fortalecer habilidades sociales y emocionales, promoviendo la integración y la resolución de conflictos.

Estas normativas refuerzan la importancia del juego como una herramienta educativa efectiva para abordar conductas disruptivas y mejorar la convivencia en el aula, alineando la investigación con la normativa vigente.

### **Referentes Éticos**

Esta investigación se rige por los principios éticos establecidos en el Informe Belmont (1979), la Convención sobre los Derechos del Niño (ONU, 1989) y la Ley 1090 de 2006 en Colombia, los cuales garantizan el respeto, la confidencialidad, el consentimiento informado y el bienestar integral de los niños participantes.

Los principios éticos que guiarán la investigación son los siguientes:

**Consentimiento informado** : Se obtendrá la autorización de la docente , asegurando que comprenda el propósito, los procedimientos y los posibles impactos de la investigación.

**Confidencialidad y protección de datos** : La información sobre las conductas de los niños será tratada con total privacidad y responsabilidad, evitando la divulgación de datos sensibles.

**Respeto y dignidad** : Todas las intervenciones se realizarán desde un enfoque de respeto, evitando cualquier forma de violencia, coerción o discriminación.

**Igualdad de oportunidades** : Se garantizará que todos los niños tengan acceso equitativo a las actividades lúdicas, promoviendo un ambiente inclusivo y seguro.

Estos principios asegurarán que la investigación se desarrolle de manera ética, priorizando el bienestar infantil la protección integral de los niños involucrados en el estudio.

## Herramientas y Métodos

### Enfoque y tipos de estudio

El presente proyecto forma parte de un estudio exploratorio centrado en la solución de conductas disruptivas en los niños y niñas de segundo grado de la Institución Mía Rogerio Velásquez. Para abordar esta problemática, se ha optado por un enfoque metodológico basado en el juego y otras actividades lúdicas como estrategia principal de intervención.

Este enfoque se fundamenta en la premisa de que el juego no solo es una herramienta didáctica efectiva, sino también un medio esencial para el desarrollo emocional, social y cognitivo de los niños. Según Piaget (1962, como se cita en Garcia y Posada et, Al 2022 ), el juego permite a los niños asimilar normas sociales, explorar roles y desarrollar habilidades para la resolución de conflictos, lo que lo convierte en una estrategia idónea para abordar problemas de conducta en el aula.

A través de secuencias de aprendizaje estructuradas con dinámicas grupales y juegos diseñados específicamente, se busca que los estudiantes identifiquen, comprendan y gestionen sus emociones de manera adecuada. Goleman (1995, como se cita en Paez y Vidal et, Al 2024 ) resalta la importancia de enseñar a los niños a reconocer y gestionar sus emociones para mejorar la convivencia y reducir conductas disruptivas. Esta metodología permite generar un ambiente de aprendizaje seguro y motivador, donde los niños puedan reflexionar sobre sus comportamientos y adquirir estrategias para resolver conflictos de manera pacífica.

La elección de esta metodología se alinea directamente con la problemática de investigación, ya que las conductas disruptivas en el aula afectan el clima escolar, la convivencia y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estudios en pedagogía y psicología infantil han demostrado que el desarrollo de habilidades socioemocionales a través de experiencias lúdicas

fomenta la autorregulación, mejora la interacción entre pares y reduce comportamientos negativos. Además, este enfoque permite identificar momentos de tensión en el aula y trabajar en estrategias específicas para transformar dichos comportamientos en oportunidades de aprendizaje.

Asimismo, se reconoce la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje en los estudiantes, por lo que las actividades han sido diseñadas con flexibilidad para adaptarse a las necesidades individuales de cada niño o niña. De esta manera, el enfoque lúdico no solo contribuye a la disminución de conductas disruptivas, sino que también promueve un aprendizaje más significativo y participativo, fortaleciendo el desarrollo integral del estudiantado.

### **Unidad de Análisis**

Esta investigación está compuesta por 10 estudiantes, cuyas edades oscilan entre 7 y 8 años. Todos ellos cursan el segundo grado, correspondiente al año lectivo 2025, en la Institución Educativa Mia Rogerio Velasquez Murillo, ubicada en la ciudad de Quibdó. Esta selección se realizó considerando que dichos estudiantes presentan conductas disruptivas, las cuales dificultan el desarrollo correcto de las actividades escolares y, por ende, afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. La selección se realizó con base en la observación sistemática de comportamientos inadecuados en el aula.

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

El presente estudio se orienta a analizar los cambios en el comportamiento de los estudiantes con conductas disruptivas en el aula, luego de la implementación de actividades lúdicas. Para lograr una comprensión integral del fenómeno, se propone el uso de tres técnicas de recolección de datos: la observación directa, el cuestionario y la entrevista. La integración de

métodos cuantitativos y cualitativos permite la triangulación de la información, fortaleciendo el rigor y la validez de la investigación (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014; Creswell, 2013).

La observación directa, es una técnica ampliamente utilizada en investigaciones educativas para registrar el comportamiento de los estudiantes en su entorno natural sin intervención del observador. En este estudio, se emplea para analizar la evolución del comportamiento de los estudiantes en el aula, permitiendo una recopilación de datos en tiempo real sobre sus actitudes y reacciones ante las actividades lúdicas implementadas.

Para sistematizar la información recolectada, se utiliza el diario de campo, considerado una herramienta eficaz en la investigación cualitativa para anotar detalles como la frecuencia, duración y contexto de los comportamientos observados. A través de este instrumento, se registran de manera estructurada las conductas de los estudiantes, sus respuestas a las estrategias lúdicas aplicadas.

El análisis de los datos obtenidos se lleva a cabo mediante la tabulación y cuantificación de los registros en los diarios de campo, con el propósito de identificar patrones y calcular porcentajes que permitan extraer conclusiones sobre la incidencia y el impacto de las conductas disruptivas en los estudiantes de segundo grado.

El cuestionario es una herramienta fundamental para la recopilación de información de manera estructurada y estandarizada. El cual se distribuirá a los estudiantes y docentes para evaluar la percepción sobre la incidencia de conductas disruptivas y la efectividad de los juegos educativos. Acosta (2016, como se cita en Feria et. Al, 2020), afirma que, el cuestionario constituye una serie de preguntas, con el fin de aplicarlas dentro de una encuesta o una entrevista. En el presente estudio, se diseña con el propósito de obtener datos tanto de los estudiantes como de los docentes respecto a su percepción sobre las conductas disruptivas en el

aula. Se distribuyen cuestionarios a estudiantes y docentes para evaluar la percepción sobre la incidencia de conductas disruptivas y la efectividad de los juegos educativos.

Se emplea un enfoque de preguntas cerradas y abiertas (a la docente) y unas preguntas cerradas a los estudiantes, lo que permite recolectar datos cuantitativos (medibles y susceptibles de análisis estadístico) y cualitativos (percepciones, opiniones y experiencias) que complementan y enriquecen el análisis de la investigación.

La entrevista, es técnica cualitativa que consiste en realizar preguntas semiestructuradas a la docente titular al finalizar, permitiendo profundizar en la experiencia y las percepciones sobre la implementación de la propuesta pedagógica, con el propósito de identificar si ha notado cambios significativos en el comportamiento de sus estudiantes y conocer su percepción sobre la efectividad de la estrategia aplicada. Por otro lado, Lanuez y Fernández (2014, como se cita en Feria et. Al, 2020) definen la entrevista como el método empírico, basado en la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto o los sujetos de estudio, para obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema. Las entrevistas permiten recoger información detallada y contextualizada que ayuda a explicar los cambios observados, aumentando la validez externa

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

Para analizar los datos, se tiene presente como objetivo principal el desarrollo emocional en niños, promoviendo el reconocimiento, la expresión y la regulación de emociones. Para ello, se implementará una estrategia lúdica pedagógica centrada en las emociones la cual cuenta consta de tres momentos que busca trabajar diferentes competencias emocionales, tales como la identificación de sentimientos, la empatía, y el trabajo en equipo.

La apertura de la actividad se iniciara con una lectura de el secreto de Emilia, tras la cual después se realizaran preguntas como: ¿Te gustó la lectura?, ¿Cómo se llamaba la lectura? Entre otras.

acontinuación, Se divide a los estudiantes en dos equipos. Se escogerán tres estudiantes a quienes se les pegará en la espalda una imagen que represente una emoción, luego, de cada equipo se seleccionara un representante, quienes deberá observar la imagen en la espalda de sus compañeros durante cinco segundo. Después debe organizara correctamente las imágenes en el menor tiempo posible. El grupo ganador recibira un punto, y asi continuara la actividad hasta que uno de los equipo alcance cinco puntos.

Posteriormente, se realizara una mesa redonda donde los estudiantes deberán hablaran acerca de la emoción que sientan en ese momento, compartiendola con sus compañeros.

Al siguiente día, se continuo con el juego de la técnica de la tortuga, la cual permite que los niños el autocontrol emocional, y aprender a manejar sus impulso y las conductas disruptivas de manera efectiva.

En primere lugar, se llevara a cabo una actividad lúdica llamada Ánimo amigo. Además, se leera una historia sobre una tortuga que, cuando se siente molesta, se mete en su caparazon para respirar, pensar y luego actuar con calma. Despues, se plantearan preguntas como : ¿Te gusto la historia? ¿Para que la tortuga se metia en su caparazon?.

La dinámica cosiste en tomar la posición de la tortuga. Imaginen que son tortugas, moviéndose despacio y con calma. Cierren los ojos, respiren profundo y dejen que la calma se instale en su interior. con este juego buscaremos que los niños y niñas se relajen, colocando el cuerpo de la forma de la tortuga, de esta manera se relajan los músculos y controla sus emociones e impulsos.

Una vez que se sientan tranquilos, se les invita a pensar en las consecuencias de lo que están a punto de hacer. Así, podrán elegir la mejor forma de actuar y resolver un conflicto. Al final se realiza un dialogo con los niños sobre la actividad.

Luego, se realizara la actividad del juego de mesa

El cual va a contribuir con el fortalecimiento de habilidades de convivencias, cooperación y respeto. Al turnarse, trabajar en equipo y compartir el espacio de juego, se incentiva la participación activa, reduciendo la ansiedad y el estrés asociado a actividades académicas tradicionales.

Para finalizar, se llevará acabo el juego Rey manda, el cual constara de tres momentos.

Se inicia la actividad con una charla sobre la importancia de escuchar con atención, respetar las normas y actuar con calma dentro del aula, donde se les realizaran preguntas como:

¿Qué sucede cuando hablamos todos al mismo tiempo?

¿Por qué a veces nos cuesta seguir las reglas en clase?

Después de escuchar a los niños y recoger algunas ideas, se les presenta el juego “Rey manda”, explicando que esta actividad nos ayudará a practicar la escucha activa, el control de los impulsos y el respeto por las reglas , todo mientras nos divertimos.

Un estudiante será el "Rey" y dará instrucciones al grupo, los demás deben obedecer solo las órdenes que comiencen con la frase Rey manda, si el Rey da una orden sin decir esa frase, nadie debe obedecer y el que obedesca será eliminada.

Por consiguiente, los estudiantes en un espacio al aire libre, el rey dara ordenes de las ideas que el desee, las órdenes que se dan pueden ser:

Rey manda a gritar

Rey manda a sentarse

Rey manda a bailar etc.

Todas las ordenes dadas por el rey deberán ser cumplidas.

Una vez finalizada la actividad se invita a los niños a realizar una reflexión individual.

Se utilizan preguntas abiertas para guiar la conversación:

¿Cómo se sintieron durante el juego?

¿Qué fue lo más difícil: escuchar, esperar o no dejarse llevar por la emoción?

¿Qué aprendió del juego?

En el aula de la Institución Educativa, se ha diseñado una intervención que va más allá de corregir conductas disruptivas. La planificación de actividades como " Jugando con las emociones ", "La técnica de la tortuga" y "Rey manda " tiene como objetivo crear un ambiente donde predominen la empatía, el respeto y la comunicación efectiva. Cada una de estas dinámicas se convierte en una herramienta para que los niños exploren sus sentimientos y comprendan las emociones de los demás.

En conjunto, estas actividades contribuyen a formar un entorno escolar más armonioso, en el que cada estudiante se siente valorado y apoyado. El uso de estrategias lúdicas permite que el aprendizaje emocional se desarrolle de manera natural y significativa, impactando positivamente tanto en el clima del aula como en la vida cotidiana de los niños.

## **Resultados**

En esta sección como docentes en formación, presentamos de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en nuestra investigación. Durante nuestro proceso de práctica hemos enfrentado diversos desafíos y aprendizajes continuos al implementar estrategias que respondan a las necesidades de nuestros estudiantes. A continuación, daremos a conocer sobre los resultados y aprendizajes de la implementación de nuestra secuencia didáctica, enfocándonos en los logros alcanzados, las fortalezas y en nuestros objetivos específicos, así como en las acciones que podrían potenciar la efectividad de futuras intervenciones.

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

En nuestra práctica pedagógica, nos enfocamos en comprender cómo el uso de estrategias lúdicas y socioemocionales impacta en el comportamiento de los estudiantes. La población participante estuvo conformada por los niños y niñas del grado segundo A, en quienes se implementaron actividades como "Conociendo mis emociones", "La técnica de la tortuga" y "Rey manda". Además, el docente titular del grupo también brindó su perspectiva sobre la efectividad de la intervención.

La variable de estudio fue el impacto de estas estrategias en la regulación emocional y la convivencia en el aula. Para comprender la relación inicial de los estudiantes con esta variable, se realizaron observaciones no participantes, entrevistas y cuestionarios.

Durante la fase exploratoria, se evidenció que los niños presentaban dificultades para concentrarse, seguir instrucciones y expresar sus emociones adecuadamente. Por ejemplo, en situaciones de desacuerdo, se manifestaban a través del llanto, gritos o aislamiento, reflejando una baja autorregulación emocional y escasa empatía. Estas observaciones fueron consistentes con la entrevista inicial realizada a la docente titular, quien expresó que muchos estudiantes "no

saben poner en palabras lo que sienten" y que "responden de forma impulsiva cuando algo no les agrada".

## **Experimentación**

Durante la fase de experimentación, se implementó una secuencia didáctica con actividades específicas diseñadas para movilizar la variable: el reconocimiento y manejo de las emociones. Entre las principales estrategias utilizadas se encuentran las siguientes:

Conociendo mis emociones: esta actividad ayudó a los estudiantes a identificar y nombrar sus emociones, lo cual fomentó un ambiente de confianza y expresión emocional.

La técnica de la tortuga: se enseñó a los niños a calmarse y reflexionar antes de actuar, usando la metáfora de la tortuga que se resguarda en su caparazón. Gracias a esto, los estudiantes comenzaron a aplicar esta estrategia en momentos de enojo o frustración, logrando regular mejor sus emociones.

Rey manda: esta dinámica lúdica promovió la atención, la escucha activa y el trabajo en equipo, y con ello fortaleció la colaboración y la convivencia en el aula.

Las observaciones durante estas actividades mostraron un cambio positivo en la disposición de los estudiantes: participaron con entusiasmo, expresaron sus emociones de forma más clara y demostraron mayor empatía con sus compañeros. En los diarios reflexivos, se registraron comentarios como "me gusta decir cómo me siento" y "cuando me enojo, respiro como la tortuga".

La entrevista posterior con la docente reveló que los estudiantes estaban más tranquilos, colaborativos y que el ambiente del aula se tornó más armonioso. El uso del juego como estrategia fue percibido como una herramienta transformadora para la mejora del comportamiento.

## **Identificación de Variaciones**

Tras la implementación de las actividades, se evidenciaron variaciones significativas en la conducta y actitudes de los estudiantes frente a la variable de estudio. En comparación con los datos iniciales, los resultados posteriores mostraron una mejora clara en la autorregulación emocional y la convivencia en el grupo.

Los cuestionarios revelaron que la mayoría de los estudiantes les gustó las actividades lúdicas desarrolladas y mediante los juegos lograron identificar emociones como alegría, tristeza o enojo con mayor facilidad. Varios expresaron que ahora “pueden decir cómo se sienten” o que “ya no pelean tanto como antes”.

En las entrevistas finales, la docente indicó que los conflictos entre estudiantes disminuyeron y que ahora hay más momentos de diálogo y respeto. Se notó una mejora en el clima del aula, con mayor disposición para cooperar y escuchar a los demás.

Las observaciones mostraron un aumento en los comportamientos empáticos, como consolar a un compañero triste o pedir disculpas luego de una discusión, cambios que no eran frecuentes al inicio del proceso.

Estos resultados reflejan cómo la intervención incidió positivamente en el aspecto ontológico de los estudiantes, fortaleciendo sus habilidades emocionales y sociales.

## **Análisis y Discusión**

La experiencia vivida durante nuestra práctica docente nos brindó la oportunidad de acercarnos al aula de segundo grado de la institución Mía Rogerio Velasquez donde pudimos observar que los estudiantes presentaban conductas recurrentes como gritos, golpes y falta de atención etc. Frente a esta realidad decidimos el juego como estrategia pedagógicas, la cual nos va ayudar a mejorar las conductas disruptivas, canalizar energía y a mejorar la convivencia.

La implementación de juegos educativos como conociendo mis emociones, la técnica de la tortuga y el rey manda en el grado segundo A, de la Institución Educativa Mía Rogerio Velásquez Murillo permitió observar avances significativos en la disminución de conductas disruptivas y en la activación del autocontrol emocional en los estudiantes. En correspondencia con los objetivos planteados, se logró explorar cómo los niños se acercaron e integraron el juego como una estrategia pedagógica, generando un cambio en su disposición hacia el aprendizaje y la convivencia. A través de la experimentación con diversas actividades lúdicas, se fomentó el desarrollo de habilidades sociales, como el trabajo en equipo, la empatía y el respeto por las normas, lo cual contribuyó a la reducción de comportamientos conflictivos en el aula. Además, mediante la observación sistemática y la aplicación de instrumentos de seguimiento, se reconocieron transformaciones positivas en la conducta y en los procesos de autorregulación emocional. El análisis que se desarrollará a continuación adopta un enfoque de investigación y acción, que permite valorar el juego no solo como una estrategia metodológica, sino también como una herramienta formativa fundamental. algo que Catalán Cueto (2020) aborda en su enfoque de investigación-acción. La investigación-acción sugiere una práctica pedagógica flexible que permite ajustar la intervención en función de las observaciones obtenidas en tiempo real, un aspecto que consideramos clave para seguir evolucionando en nuestra labor. Este

enfoque se vincula con el aspecto ontológico de la educación, al concebir al estudiante como un ser integral, en constante desarrollo emocional, social y cognitivo, cuyo aprendizaje se enriquece a través de experiencias significativas como el juego. que permite valorar el juego no solo como una estrategia metodológica, sino como una herramienta formativa fundamental. Este enfoque se enlaza con el aspecto ontológico de la educación, al concebir al estudiante como un ser integral, en constante desarrollo emocional, social y cognitivo, cuyo aprendizaje se enriquece a través de experiencias significativas como el juego.

Al iniciar el proceso investigativo, se observó que los estudiantes del grado segundo A presentaban una relación limitada con la autorregulación emocional y con el uso del juego como herramienta estructurada para el aprendizaje. Predominaban comportamientos impulsivos, dificultades para acatar normas y escasa disposición para el trabajo individual y colaborativo. La variable en estudio el juego educativo como estrategia para movilizar la autorregulación emocional y disminuir conductas disruptivas— fue inicialmente recibida con entusiasmo, aunque también con una alta carga de energía que requería ser canalizada. Estas primeras observaciones coincidieron en parte con las expectativas iniciales del proyecto, que preveían cierta resistencia o confusión frente a nuevas dinámicas. Sin embargo, resultó sorprendente constatar cómo, en un corto periodo, la población comenzó a responder positivamente a las rutinas lúdicas, mostrando una apertura creciente hacia la reflexión emocional y la convivencia respetuosa. Este acercamiento inicial permitió evidenciar que el juego no solo era viable como estrategia pedagógica, sino que despertaba un interés genuino que facilitaba el proceso de autorregulación.

Durante la fase de experimentación, la aplicación de juegos educativos tuvo un impacto notable en la conducta y en la regulación emocional de los estudiantes. Se observó una disminución progresiva de conductas disruptivas como la agresividad verbal, la desatención o el

incumplimiento de normas, mientras que aumentaron actitudes asociadas al respeto, la empatía y la colaboración. Estos resultados confirmaron la pertinencia de los referentes teóricos que sustentan la investigación, particularmente como La teoría de la sistematización de experiencias de Mera Rodríguez (2019) nos ha ayudado a entender que reflexionar sobre estos resultados y registrar los efectos de nuestras intervenciones no solo contribuye a nuestro propio desarrollo profesional, sino que también genera conocimiento relevante que podría aplicarse en contextos similares. Lev Vygotsky, quien destaca el valor del juego en el desarrollo de funciones psicológicas superiores, y Daniel Goleman, quien subraya la importancia de la inteligencia emocional en el ámbito escolar. Las actividades lúdicas funcionaron como espacios de ensayo para la autorregulación, donde los estudiantes podían identificar emociones, poner en práctica el autocontrol y resolver conflictos de manera constructiva. En este sentido, los datos obtenidos refuerzan la idea de que el juego no solo actúa como un mediador pedagógico, sino también como un vehículo transformador de la convivencia escolar, con efectos visibles en el desarrollo integral del estudiante.

Tras la intervención basada en juegos educativos como conociendo mis emociones, la técnica de la tortuga y el rey dice, se observaron transformaciones significativas en el aspecto ontológico de los estudiantes, entendiendo este como la evolución del ser en su dimensión emocional, social y cognitiva. Los datos recolectados a través de entrevistas y cuestionarios reflejaron un progreso en la autopercepción y en la capacidad de autorreflexión de los niños. Por ejemplo, en las entrevistas semiestructuradas, la docente manifestó que varios estudiantes manifestaron sentirse “más tranquilos cuando algo no sale bien” o “más capaces de hablar en lugar de pelear”. Asimismo, los estudiantes en las respuestas al cuestionario mostraron un aumento en la identificación de emociones propias y ajenas, así como en la expresión de

sentimientos de respeto hacia los compañeros. Estas evidencias dan cuenta de un cambio profundo que trasciende el comportamiento observable, y que se relaciona con la construcción de un yo más consciente, empático y dispuesto al diálogo. La propuesta lúdica, en este sentido, no solo incidió en lo conductual, sino que generó condiciones para un desarrollo más integral del ser.

Los hallazgos de esta investigación coinciden en gran medida con estudios previos que destacan el valor del juego en el desarrollo emocional y social. Investigaciones como la de Pérez y Ramírez (2019) demostraron que las actividades lúdicas favorecen la autorregulación emocional en niños de primaria, observación que también se confirmó en este estudio. Asimismo, las ideas de Vygotsky sobre el juego como mediador del desarrollo psicológico encuentran respaldo en los resultados obtenidos, especialmente en la forma en que los estudiantes interiorizaron normas sociales y estrategias de convivencia. Sin embargo, a diferencia de otros estudios donde la transformación conductual fue más gradual, en este caso los cambios fueron relativamente rápidos, lo cual podría estar relacionado con el contexto específico del grupo, el acompañamiento constante del docente y la integración sistemática del juego al currículo. Esta diferencia sugiere que el impacto de las estrategias lúdicas puede potenciarse con una implementación coherente y sostenida.

Sin embargo, a pesar de los resultados positivos, este estudio presenta algunas limitaciones que deben ser consideradas. En primer lugar, el tamaño de la muestra fue reducido, ya que se trabajó únicamente con 10 estudiantes de segundo grado, lo que limita la generalización de los resultados. Además, el tiempo destinado a la intervención fue limitado, lo que impidió observar cambios a más largo plazo. Otra barrera identificada fue la necesidad de formación del docente en estrategias de evaluación emocional, lo cual dificultó en algunos

momentos la sistematización de los datos. Estas limitaciones pudieron influir en la profundidad del análisis y en la amplitud de las conclusiones. Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar la muestra, extender el tiempo de implementación y capacitar previamente al equipo docente en el uso de instrumentos de seguimiento emocional ya que esto es muy importante para que ellos puedan implementar estrategias nuevas las cuales contribuyan en el mejoramiento de las conductas negativas de los estudiantes.

Los resultados obtenidos tienen importantes implicaciones prácticas para el contexto educativo. En primer lugar, evidencian la importancia del juego como una herramienta metodológica efectiva para promover la autorregulación emocional y mejorar la convivencia escolar. Esto sugiere que las instituciones educativas podrían incorporar de manera sistemática actividades lúdicas dentro del currículo, especialmente en los primeros grados de básica primaria. Además, los hallazgos pueden orientar la formación docente, resaltando la importancia de desarrollar competencias en educación emocional y estrategias de manejo conductual a través del juego. A nivel institucional, este enfoque podría formar parte de las políticas de convivencia escolar, articulándose con programas de orientación escolar o proyectos transversales. En contextos comunitarios, también abre la posibilidad de utilizar el juego como estrategia de intervención psicosocial en grupos infantiles vulnerables.

En conclusión, la implementación de juegos educativos en el grado segundo A permitió reducir conductas disruptivas y promover procesos de autorregulación emocional, generando un impacto positivo tanto en la convivencia escolar como en el desarrollo integral de los estudiantes. El enfoque de investigación y acción facilitó una comprensión profunda y contextualizada de los cambios observados, destacando la relevancia del juego como estrategia educativa. A partir de estos resultados, surgen nuevas preguntas de investigación: ¿Cómo se

mantienen estos cambios a largo plazo?, ¿Qué tipo de juegos genera mayor impacto según el perfil del estudiante?, ¿Cómo involucrar a las familias en el proceso de regulación emocional desde lo lúdico? Futuros estudios podrían abordar estas preguntas mediante diseños longitudinales y enfoques mixtos que integren tanto observaciones cualitativas como análisis cuantitativos para enriquecer la comprensión del fenómeno.

## Conclusiones y Recomendaciones

La investigación sobre el uso del juego como herramienta para transformar las conductas disruptivas en niños de 7 a 8 años en la Institución Educativa MIA Rogerio Velásquez Murillo ha demostrado que el juego tiene un impacto positivo en la reducción de conductas disruptivas, la mejora de la autorregulación emocional, y la cooperación y resolución de conflictos entre los estudiantes. Estos resultados no solo responden a los objetivos planteados, sino que también revelan el papel fundamental del juego en el desarrollo emocional y social de los niños, demostrando que es una herramienta eficaz para mejorar la dinámica escolar, la investigación permitió replantear la comprensión del niño como un ser en desarrollo, evidenciando que el uso de estrategias lúdicas influye positivamente en sus conductas. Este enfoque llevó a los docentes a adoptar una visión más comprensiva y menos correctiva hacia las conductas disruptivas reforzando su rol como guías en el desarrollo integral de los niños.

El impacto de la intervención fue significativo, aunque se identificaron retos como la falta de recursos adecuados y las limitaciones de tiempo, lo que afectó la continuidad de la implementación de los juegos. A pesar de estas dificultades, los beneficios observados en términos de comportamiento y participación académica validan el uso del juego como estrategia pedagógica, este estudio aporta una metodología innovadora que puede ser replicada en otros contextos educativos y abre nuevas líneas de investigación sobre el impacto de factores externos, como el entorno familiar y social, en las conductas disruptivas de los niños.

Se recomienda que la institución continúe fortaleciendo el uso de juegos educativos, asegurando la formación continua de los docentes y mejorando los recursos y el tiempo destinados a estas actividades para garantizar su efectividad a largo plazo, para futuras investigaciones, sería útil explorar el impacto del contexto familiar y social en las conductas

disruptivas y realizar estudios longitudinales para evaluar los efectos sostenidos del juego en el desarrollo integral de los niños.

### Referencias Bibliográficas

Álvarez, M., & Bisquerra, R. (2021). *El impacto del juego en el desarrollo socioemocional infantil* . <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13886/19910>

Anguera, M. T. (2003). *La observación*. En C. Moreno Rosset (Ed.), *Evaluación psicológica: conceptos, métodos y estudio de casos* (pp. 271-308). Madrid: Sanz y Torres  
<https://www.observesport.com/desktop/images/docu/gh87qq4t.pdf>

Cueto, J. P. C. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudios Em Educação*, 2768-2776. <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-LaInvestigacionAccionComoEstrategiaDeRevisionDeLaP-8083073.pdf>

EDUCACION EN COLOMBIA .COM.CO. (2016). *EDUCACION EN COLOMBIA* . COLEGIO ROGERIO VELASQUEZ MURILLO EN CHOCÓ, QUIBDÓ: <https://guia-choco.educacionencolombia.com.co/adultos-media/COLEGIO-ROGERIO-VELASQUEZ-MURILLO-quibdo-choco-i11900.htm>

Fernández, L. (2020). *Las conductas disruptivas en el aula: Causas y estrategias de intervención*.

<https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/download/28268/28621?inline=1>

Flórez Martínez, VL, & Ángel Hernández, CA (2017, julio). *Análisis de entornos internos y externos*. <https://entornosmiblog.blogspot.com/2017/07/analisis-entornos-internos-y-externos.html>

Fundamentos Bandura, A. (1986). *Fundamentos sociales del pensamiento y la acción: Una teoría cognitiva social*. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13886>

García Henao, M y Posada Muñoz, M. (2022). El juego simbólico como estrategia de intervención psicológica en niños con diagnóstico de Trastorno del espectro autista : revisión documental. Universidad de Antioquia. Disponible en:  
<https://hdl.handle.net/10495/30435>

García, LF y Rodríguez, MP (2019). *El juego como estrategia pedagógica para la regulación de conductas disruptivas en la infancia*. Rdo8 (2), 45-60.

<https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/3682b3e8-0598-4754-8581-de414ca077a3/content>

García, P., & Pérez, J. (2022). *El juego como herramienta para mejorar la atención y participación en la infancia*.

[https://www.researchgate.net/publication/377762435\\_Los\\_juegos\\_como\\_herramienta\\_p ara\\_la\\_mejora\\_de\\_la\\_atencion\\_y\\_del\\_control\\_de\\_la\\_impulsividad\\_infantil](https://www.researchgate.net/publication/377762435_Los_juegos_como_herramienta_para_la_mejora_de_la_atencion_y_del_control_de_la_impulsividad_infantil)

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.).

México: McGraw-Hill Education.

<http://repositorio.ucsh.cl/bitstream/handle/ucsh/2792/metodologia-de-la-investigacion.pdf?sequence=1>[http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2550-65872019000100113](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872019000100113)

Johnson, K. y Brown, T. (2023). *Resiliencia y resolución de conflictos a través del juego*.

Lev Vygotsky (1934) *Teoría Socio-cultural* [https://psicologiyamente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky?utm\\_source=](https://psicologiyamente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky?utm_source=)

Ley 1098 de 2006. Código de Infancia y Adolescencia. Congreso de Colombia.

<https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>

Colombia. Ley 115 de 1994. Ley General de Educación. Congreso de Colombia.

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

Mera Rodríguez, A. (2019). *La sistematización de experiencias como método de investigación para la producción del conocimiento*. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), 4(1), 113-123. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047150>

Moreno, A. y Soler M. P. (2006). *La Disrupción en las aulas. Problemas y soluciones*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=12036>

Ministerio de Educación y Ciencia. <https://www.libreria.educacion.gob.es/>

Organización de las Naciones Unidas. (1989). Convención sobre los Derechos del Niño . ONU <https://disfam.org/wp-content/uploads/2022/12/Convencio%CC%81n-Derechos-Nin%CC%83o.pdf>

Páez Silva, O. A., & Vidal Cruz, S. A. (2024). *Afrontamiento de comportamientos disruptivos, mediante la enseñanza de la ética con una estrategia pedagógica fundamentada en pensamiento crítico, en estudiantes del aula multigrado 3°, 4° y 5° de la sede José Eustasio Rivera, Institución Educativa Gimnasio del Pacífico, del Municipio de Tuluá, en el 2024* (Bachelor's thesis, Licenciatura en Ciencias Sociales). <http://repositorio.uceva.edu.co/handle/20.500.12993/4792>

Piaget, J. (1966). *La formación del símbolo en el niño : imitación juego y sueño, imagen y representación* (2a. ed.). Fondo de Cultura Económica. [https://bibliotecadigital.uchile.cl/permalink/56UDC\\_INST/1uuvhmk/alma991003578819703936](https://bibliotecadigital.uchile.cl/permalink/56UDC_INST/1uuvhmk/alma991003578819703936)

Rodríguez, A., & Méndez, S. (2023). *Juego y pensamiento crítico en la educación infantil*

<file:///C:/Users/ACER/Downloads/PensamientoCriticoES.pdf>

Sierra Bravo, R. (2001). *Técnicas de investigación social: teoría y ejercicios*. Madrid: Paraninfo.

<https://www.sidalc.net/search/Record/KOHA-OAI-UAAAN:66651/Description>

Vygotsky, L. (1934). *Pensamiento y lenguaje*. Editorial Academia.

[https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-48832010000200002](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48832010000200002)

Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos*

*superiores* <https://saberespsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

García, LF y Rodríguez, MP (2019). El juego como estrategia pedagógica para la regulación de conductas disruptivas en la infancia. *Rdo8* (2), 45-60.

[file:///C:/Users/ACER/Downloads/Dialnet-](file:///C:/Users/ACER/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaEnElProcesoEnsenanzaapr-9690714.pdf)

[ElJuegoComoEstrategiaLudicaEnElProcesoEnsenanzaapr-9690714.pdf](file:///C:/Users/ACER/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaEnElProcesoEnsenanzaapr-9690714.pdf)

Zabaleta, P. (2016). *El juego como herramienta pedagógica en la educación primaria*. Bogotá.

[file:///C:/Users/ACER/Downloads/Dialnet-](file:///C:/Users/ACER/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaPedagogicaParaLaEnsenanzaDeLa-7825982.pdf)

[ElJuegoComoEstrategiaPedagogicaParaLaEnsenanzaDeLa-7825982.pdf](file:///C:/Users/ACER/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaPedagogicaParaLaEnsenanzaDeLa-7825982.pdf)

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestra de investigación*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dppalaciosp\\_unadvirtual\\_edu\\_co/ErdvR8f\\_hphCghYkWXQR8bgBoUbNSnpeYjIKsT7V9\\_UaaA?e=2SasJG](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dppalaciosp_unadvirtual_edu_co/ErdvR8f_hphCghYkWXQR8bgBoUbNSnpeYjIKsT7V9_UaaA?e=2SasJG)