

El juego colaborativo como herramienta para mejorar la convivencia escolar

Claudia Patricia Tobar Solarte

Suleima Andrea Guerrero Navia

Asesor

Eliana Cruz Carvajal

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 la institución Educativa Antonio Nariño, sede Alto llano, trabajando con niños y niñas del grado primero, en las edades de 7 a 8 años. El objetivo general fue fortalecer la sana convivencia mediante la implementación del juego colaborativo utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en práctica el juego colaborativo reconociendo sus efectos en la práctica de estrategias creadas con el fin de fortalecer la convivencia en los niños. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que los estudiantes carecen de estos momentos en los que el juego es un aliado fundamental para fortalecer los lazos afectivos y de esta manera la práctica y creación de estrategias nuevas y llamativas para ellos es indispensable para mejorar y lograr en ellos cambios significativos.

Palabras clave: Convivencia escolar, juego colaborativo, comunicación, relaciones interpersonales, comportamiento.

Abstract

This document is the result of a formative research project, developed as a degree option, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Institución Educativa Antonio Nariño, sede Alto llano, working with children from the first grade, aged 7 to 8 years old. The general objective was to strengthen healthy coexistence through the implementation of collaborative play using a qualitative and experimental approach in which the collaborative play was applied in practice, recognizing its effects in the practice of strategies created with the purpose of reinforcing coexistence in children. As a result of this research, the conclusion was that students are lacking these moments in which the game is a fundamental tool to fortify the affective relationships. Thus, the practice and creation of new and attractive strategies for them is essential to improve and achieve significant changes.

Keywords: School coexistence, collaborative play, communication, interpersonal relationships, behavior.

Tabla de Contenido

Introducción.....	7
Caracterización.....	9
Planteamiento del Problema.....	12
Pregunta de Investigación.....	14
Objetivos.....	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marco de Referencia.....	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos.....	16
Referentes Técnicos.....	20
Referentes Legales.....	21
Referentes Éticos.....	22
Herramientas y Métodos.....	23
Enfoque y Tipo de Estudio.....	23
Unidad de Análisis.....	23
Técnicas para la Recolección de Datos.....	24
Categorías para el Análisis de Datos.....	25
Resultados.....	28
Acercamiento de la Población a la Variable.....	28
Experimentación.....	29
Identificación de Variaciones.....	30

Análisis y Discusión.....	32
Conclusiones y Recomendaciones.....	37
Referentes Bibliográficas.....	40
Apéndices.....	43

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	43
--	----

Introducción

La investigación se realizó en la Institución Educativa Antonio Nariño, ubicada en la sede Altos Llano, en un entorno rural del municipio de San Pablo, Nariño. Las características de este contexto educativo, marcado por comportamientos conflictivos y dificultades en la convivencia escolar, sumado a la necesidad de estrategias efectivas para promover un ambiente positivo, afectan el clima escolar y el bienestar de los estudiantes. En este marco, fomentar la convivencia escolar se vuelve una necesidad fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas

El grupo poblacional está compuesto por niños y niñas de seis a siete años del grado primero, quienes enfrentan problemas en la convivencia escolar debido a comportamientos conflictivos y dificultades para trabajar en equipo. Los estudiantes se enfrentan a un contexto educativo caracterizado por la falta de estrategias efectivas para promover la convivencia escolar, lo que afecta negativamente al proceso de aprendizaje y el bienestar de los estudiantes. Por lo tanto, resulta crucial identificar y atender las necesidades específicas de estos estudiantes en términos de convivencia escolar, considerando el contexto rural y las características socioeconómicas de sus familias, con el fin de implementar estrategias pertinentes como el juego colaborativo que promueva un ambiente positivo y respetuoso.

El objetivo general de esta investigación es evaluar el impacto del juego colaborativo en la mejora de la convivencia escolar en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Antonio Nariño. Para lograr este objetivo, se implementará un enfoque de investigación-acción, que incluirá la observación participante, notas de campo y cuestionarios para recopilar datos sobre la convivencia escolar antes y después de la implementación del juego colaborativo. Los datos recopilados se analizarán utilizando

técnicas de análisis cualitativo para identificar patrones y tendencias que permitan comprender el impacto del juego colaborativo en la convivencia escolar.

Los resultados de esta investigación revelan que la implementación del juego colaborativo en el grado primero de la Institución Educativa Antonio Nariño tuvo un impacto positivo significativo en la mejora de la convivencia escolar, reduciendo los comportamientos conflictivos y aumentando las relaciones interpersonales, sociales y desarrollando habilidades como la cooperación, comunicación, empatía y el respeto entre los estudiantes. Para conocer en detalle cómo se llegó a este resultado y comprender las implicaciones de la investigación, invitamos al lector a revisar el contenido completo de este informe.

Caracterización

La población estudiantil de la institución educativa Antonio Nariño, sede Alto Llano está ubicada en la zona rural del municipio de San Pablo Nariño, a una distancia aproximada de 25 minutos, cuenta con un clima templado y su vía de circulación no se encuentra pavimentada, esta institución está conformada por niños y niñas de la misma vereda; sus instalaciones son modernas, construidas y diseñadas pensando en el bienestar de los niños y niñas. Muchos de los estudiantes cuentan con hogares constituidos por una familia nuclear común; se evidencia que cuentan con el acompañamiento de sus padres que, en su mayoría trabajan en la agricultura, ambos para traer sustento a sus hogares; la recolección de café es la actividad que se emplea y genera en ellos un bienestar económico; cabe resaltar que no todos cuentan con las mismas comodidades, sus estratos socioeconómicos varían, pero siempre tratan de acomodarse a las necesidades de los niños pensando en su bienestar.

El grupo de grado primero en el que se enfocara esta investigación está compuesto por 10 estudiantes, de los cuales son 7 niños y 3 niñas; con edades que van de los 6 a 7 años. Su desempeño académico es bueno, muchos de sus padres se comprometen en complementar el rendimiento de los niños desde sus casas. Sin embargo, dentro del grupo de grado primero lo que impacta de manera negativa es la convivencia escolar, los estudiantes se distraen de manera constante por el comportamiento de algunos niños, las peleas se pueden mirar de manera reiterativa, obstruyendo las clases y en ocasiones haciendo caso omiso a lo que la docente pretende hacer en cada actividad propuesta. Pese a que sus padres se preocupan por su rendimiento académico, esto no quiere decir que sus comportamientos se basen en la manera permisiva que tengan desde sus hogares; es por esto necesario reconocer las diferencias y necesidades de cada niño desde un inicio. De esta manera establecer estrategias

o herramientas que le permitan crear un ambiente acorde para los niños, es necesaria para que su proceso avance de manera significativa y sea correspondiente a las edades y etapas de los estudiantes, mejorando la convivencia escolar y de esta manera aportando a su rendimiento académico y social. García (2001) afirma que “la preocupación surge por la frecuencia con la que se suceden hechos que alteran y rompen la buena armonía y convivencia en las aulas y centros educativos y por la dificultad de encontrar soluciones idóneas y eficaces para superar el problema” (p.71).

Las demandas de educación son diversas, pues sus diferencias y sus estilos de aprendizaje varían, cada uno tiene acompañamientos diferentes, algunos cuentan con herramientas y espacios que permiten avanzar de manera fundamental mientras que para otros su acompañamiento u oportunidades son mínimas. A pesar de su comportamiento su rendimiento es bueno, pero este provoca que la convivencia y el ambiente educativo no sea el adecuado para cada proceso y etapa al que deban acoplarse, así mismo esto hace que la docente se vea en la necesidad de buscar estrategias que le permitan avanzar y mejorar estos comportamientos; pues cabe resaltar que son niños activos, participativos y dinámicos a la hora de ejecutar las actividades propuestas. Su enseñanza se basa en una educación tradicional que muchas veces no logra ser llamativa para los estudiantes y consecuentemente no logra captar su atención, generando que su ambiente se torne inadecuado. De igual manera, el acompañamiento docente es mínimo en las actividades rectoras, como lo es el juego, pues permite aprender y llegar de manera significativa a los niños mediante estrategias que motiven y dispersen su mente, logrando que se adentren en un mundo de aprendizaje y diversión. “El juego constituye una micro sociedad a través de la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social” (Unesco, 1980, p.14). Sin embargo, esta actividad no se

realiza adecuadamente, debido a la elevada edad y el estado físico de los docentes, impidiendo el respectivo acompañamiento en su proceso de aprendizaje.

Muchos pueden ser los factores que afecten la convivencia escolar, pero cabe resaltar que es un factor más allá del aprendizaje que se les da desde la escuela, pues este arraiga a todos los agentes de participación presentes en la vida de los niños; la familia, los docentes, acudientes y la sociedad en general están presentes en su día a día; lo que ellos observan y oyen, dentro y fuera de su hogar, de su institución educativa e incluso en el uso de la tecnología, es el reflejo de su comportamiento en consecuencia a su participación de un mundo no acorde a sus edades. De acuerdo con esto la búsqueda de estrategias y herramientas será la clave para mejorar de manera significativa estas actitudes, aplicando las actividades rectoras en este caso, el juego, como la oportunidad de mejorar la convivencia escolar y así mismo el rendimiento de los niños y niñas de la institución educativa Antonio Nariño, sede Alto Llano.

Según Navarro, (2004):

La relación escuela-familia se plantea desde la escuela porque a esta le interesa que sus esfuerzos sean adecuadamente implementados por los actores no-escolares (la familia) que pueden, sin embargo, cumplir un rol educativo. A la inversa, para la familia, el desempeño de la escuela es importante, puesto que espera que los aprendizajes escolares sean también aprendizaje para la vida, esto es, que resulten aplicables al desempeño actual y futuro del estudiante fuera de la escuela (p.71).

Planteamiento del Problema

Se puede establecer con base a lo observado en los niños del grado primero en la Institución Educativa Antonio Nariño, sede Alto Llano, que cuentan con espacios acordes, una buena alimentación y un acompañamiento oportuno del docente. No obstante, también se evidencian problemas en la convivencia escolar, pues algunos niños tienen comportamientos que imposibilitan el desarrollo adecuado en la formación dentro del aula. A pesar de esta problemática, cabe resaltar que su promedio evaluativo no se ve afectado significativamente.

En relación con los métodos y técnicas utilizadas en el salón de clases, estos se caracterizan por ser parte de una enseñanza tradicional. Si bien esta no es la más adecuada en el mundo moderno ni la más efectiva, los estudiantes lograron adquirir conocimientos y demostrar un buen desempeño dentro de los parámetros establecidos. Pese a estos resultados positivos en su rendimiento sigue existiendo una carencia en la conexión, interacción y en el uso de herramientas que permitan una educación innovadora y significativa, logrando que el niño pueda explorar y vivenciar momentos llenos de creatividad y diversión en ambientes llamativos y nuevos para ellos.

Cabe recalcar que la problemática encontrada en este espacio educativo puede tener diversas causas, una de ellas recae en los agentes de socialización que rodean a los estudiantes, en este caso la familia. Esta funciona como base fundamental, presentándose desde el apoyo en sus hogares, en su forma de vivir, en sus comportamientos y así mismo en como corrigen cada una de esas conductas negativas. En consecuencia, es posible observar una normalización en las peleas continuas, el poco interés por las clases y la creación de un ambiente inadecuado por la bulla propiciada dentro del aula, impactando de manera negativa el ambiente escolar y por ende el proceso de enseñanza - aprendizaje.

De acuerdo con lo observado se ve necesaria la implementación de una educación innovadora con base a estrategias que permitan un avance significativo en el desarrollo infantil, donde gracias al uso de las actividades rectoras, en este caso el juego colaborativo; permitirá fortalecer la comunicación, el respeto y de esta manera una sana convivencia. Desarrollando habilidades sociales que propicien la reducción de conductas no acordes dentro y fuera del aula de clase.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la sana convivencia en niños y niñas de 6 a 7 años del grado primero de la Institución Educativa Antonio Nariño, sede Alto Llano, municipio de San Pablo (N) a través del juego colaborativo durante el primer periodo lectivo 2025, para mejorar las relaciones interpersonales?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la sana convivencia escolar en niños y niñas de 6 a 7 años del grado primero de la institución educativa Antonio Nariño, sede Alto Llano, municipio de San Pablo (N) a través del juego colaborativo durante el primer periodo lectivo 2025.

Objetivo Específico

Observar cómo interactúan los niños con el juego colaborativo mediante diferentes estrategias lúdicas que ayuden a fomentar la sana convivencia escolar en el contexto educativo.

Diseñar una estrategia pedagógica que permita la mejora de sus relaciones interpersonales para fortalecer la sana convivencia.

Implementar actividades de juego colaborativo con los estudiantes de grado primero, con el fin de mejorar la convivencia escolar mediante la observación y análisis de cambios significativos en sus interacciones sociales.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La sana convivencia es un tema fundamental en la educación, ya que influye directamente en el bienestar y en su relación con los demás, afectando de esta manera la convivencia escolar. Cada espacio y momento compartido está lleno de experiencias que dan pie a la conexión entre los niños, “se define la convivencia escolar como la acción de vivir, en el contexto escolar, en compañía de otras personas de manera pacífica y armónica” (Murillo, 2020, p.4). Tal como este lo afirma la convivencia escolar se refiere a la interacción armoniosa y respetuosa entre niños, docentes y agentes de participación desde cualquier espacio, en donde la comunicación asertiva, la empatía, la solidaridad y la solución de conflictos es la base fundamental, contribuyendo significativamente a la mejora de la calidad de vida, espacios sanos y el bienestar de todos, tal como lo refiere (Cerdeira et al. 2018, como se citó en Bustamante & Taboada, 2022) “La familia son parte o responsables de contribuir en el desarrollo de las habilidades interpersonales en sus hijos e inculcar el respeto por sí mismo y por los demás (p.6).

El juego colaborativo contribuye a la sana convivencia pues fomenta la cooperación, la empatía y la comunicación, tal como lo afirma Davila et al. (2007) “El juego es la actividad propia del niño y su forma de conocer el mundo” (p.3). Este aporta de manera significativa avances que posibilitan la sana convivencia y así mismo el desarrollo de habilidades y destrezas dentro de cada estrategia expuesta, siendo el juego la oportunidad de obtener grandes logros.

Estos dos conceptos son relevantes y abarcan el desarrollo infantil, como evidencia de sus comportamientos de acuerdo con sus etapas (infancia temprana, infancia media e infancia

tardía) y edades. Pues es de gran importancia saber precisar las necesidades y comportamientos de los estudiantes, saber dónde están enfocados, sus cambios emocionales y momentos adecuados, en donde el docente puede adentrarse y hacer parte de este proceso, con el objetivo de llegar de manera significativa al niño, en concordancia con Silva et al. (2014) “Las crisis son momentos de ruptura y, al mismo tiempo, de continuidad, pues involucran los cambios de una fase de desarrollo a otra, estableciendo nuevas formaciones psíquicas” (p.8). Todo esto permite reconocer el proceso de crecimiento físico, cognitivo, emocional y social de cada uno de los niños en donde la formación e identidad se dan de forma autónoma.

Las relaciones interpersonales están enfocadas a las interacciones y conexiones entre los niños, al igual que los anteriores conceptos que se plantean tiene un fin similar su objetivo es buscar una comunicación efectiva, conexión, apoyo, desarrollo personal y así mismo, diversión y disfrute; fortaleciendo de manera relevante la sana convivencia, el bienestar emocional y los vínculos afectivos; como lo afirma Vélez, et al. (2021) “las relaciones interpersonales se refleja en su desempeño académico y en el aspecto de comportamiento” (p.12). Con respecto a nuestro contexto se reconoce “la necesidad de desarrollar estas competencias en nuestros estudiantes como la empatía, las relaciones interpersonales, el asertividad con la finalidad de conducir a una mejor convivencia social y escolar” (Bustamante & Taboada, 2020, p.7).

Referentes Teóricos

La revista colombiana de investigación, (2020) “convivencia escolar de Latinoamérica: una revisión de literatura latinoamericana (2007 – 2017), Ignacio Leyton. Respalda la necesidad de abordar la convivencia escolar desde una perspectiva relacional y

no solo desde una visual individual, la convivencia da pie a la mejora de las relaciones lo que busca descifrar de manera asertiva las dificultades y las necesidades dentro del entorno educativo, en donde son muchos los factores que en esta pueden influir, “la convivencia escolar implica la dimensión clima, pero como una entre muchas otras antes mencionadas. Además, posee una visión sistémica, integral, que apunta al desarrollo formativo y que, por lo tanto, puede ser intencionado” (Mineduc, 2015, citado en Leyton, p.4). De lo anteriormente expuesto se puede interpretar que teóricamente la palabra convivencia es la forma en que los seres humanos interactúan en diferentes contextos, y dependiendo de la forma en la que interactúan se pueden destacar aspectos positivos y negativos de la misma. Cuando indagamos acerca de sana convivencia podemos encontrar autores como Fierro, et al., (2013) que reitera que, “La convivencia remite a la calidad de las relaciones interpersonales que se han construido en la institución y que dan lugar a un determinado clima escolar que, a su vez, influye sobre éstas” (p. 9). Buscando siempre indagar, analizar y ejecutar de acuerdo con lo encontrado; logrando de esta manera ambientes sanos que permitan una sana convivencia, abordada por Murillo, 2020, p.133, (como se citó en Bustamante & Taboada, 2022) “Se reconoce a la convivencia a la manera de compartir con los estudiantes, en las instituciones educativas, la cooperación, la solidaridad, el respeto, la obediencia a las normas (p.9).

La teoría del juego ¿hacia dónde vamos? De Neumann y Morgenstern, se basa en la idea que los seres humanos tienen la capacidad de trabajar juntos, logrando objetivos comunes, esta fomenta la colaboración y la cooperación; siendo el juego una herramienta valiosa para entender cómo los individuos pueden trabajar juntos para lograr objetivos comunes, en donde se permita lugares de esparcimiento manejando situaciones de conflicto y

asimismo de cooperación, siempre buscando avances en estrategias innovadoras más precisas, en donde “su objetivo es comprender los problemas en lugar de preocuparnos por el estatus del procedimiento metodológico” (Neuman & Morgenstern, 2002, p.126). Otros autores como Cuevas, 2019, (como se citó en Nanjari, et al. 2021) “El juego se considera como una acción espontánea de niños y niñas, que fortalece la socialización transmitiendo valores” (p.140). Es por esta razón que este se debe poner en marcha desde los primeros años de vida acoplándose a cada edad, fortaleciendo e implementando estas herramientas desde sus primeras etapas, permitiendo de esta manera evaluar el comportamiento y fortalecer las prácticas de convivencia que involucran a cada uno de los niños y niñas, favoreciendo así su desarrollo integral.

En el libro “Moverse en libertad” de Emi Pikler, se fundamenta el desarrollo infantil como algo autónomo y libre, centrándose en el desarrollo de la motricidad global en los niños, en donde el moverse y explorar se haga sin intermediaciones, permitiendo un desarrollo motor más natural y autónomo; pues cada una de sus etapas debe ser respetada de acuerdo a su ritmo, sus diferencias y necesidades permitiendo distinguir y evaluar a cada uno de los niños, pues es algo natural y placentero reconocer sus necesidades y así mismo sus diferencias, permitiéndole al niño ser él y explorar sin convicción; contribuyendo de esta manera a un mejor conocimiento de los estadios, las leyes y los factores del desarrollo funcional infantil y a un progresivo perfeccionamiento de los métodos educativos (Pikler, 1984, p.13), de igual forma Campos & Sánchez, 2023 (como se citó en Gonzales & Magallanes, 2024) indican que “la falta de compañerismo, los malos comportamientos, la carencia de valores y el incumplimiento de normas en el aula son consecuencias del deficiente uso de estrategias pedagógicas por parte de los docente” (p.19). Pues todo esto en

conjunto es el resultado de un adecuado desarrollo infantil, en donde se tenga en cuenta conceptos claves que favorezcan al niño de manera significativa, en donde el niño debe ser un niño autónomo, recrearse, explorar expresarse sin miedo, pero así mismo inculcar valores y deberes, en donde la implementación de estrategias sean el eje fundamental para alcanzar objetivos.

La teoría de las inteligencias múltiples según Gardner (2016) se relaciona de manera reiterativa con base al desarrollo interpersonal del ser humano, pues esta es definida como la capacidad de entender e interactuar con los demás (inteligencia interpersonal), permitiendo comprender las necesidades y los sentimientos de los demás, el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación y así mismo permite establecer relaciones efectivas con los demás, "especial del yo" (Gardner, 2016, p. 216). Refiriéndose a la capacidad de una persona para desarrollar una comprensión detallada y profunda de sí mismo, siendo esta la manera indicada para comprender el autoconocimiento y autonomía para lograr relaciones interpersonales sólidas y asertivas en el contexto educativo y social. Dentro del contexto educativo es preciso acentuar la importancia de las relaciones saludables en torno a los diferentes actores de la institución educativa, y aún más importante las relaciones íntimas que se establecen dentro del aula de clases y la conformación de amistades de los niños y las niñas, puesto que serían el foco del desarrollo de habilidades interpersonales. Tal como lo señala Petta et al., 2020 (como se cita en González magallanes, 2024) "la convivencia escolar busca crear un entorno en el cual los niños puedan compartir el mismo espacio, establecer interacciones interpersonales, participar en actividades conjuntas y mantener relaciones afectuosas con su compañero" (p.17).

Referentes Técnicos

El Ministerio de Educación Nacional (2017), fundamenta “la educación inicial en el marco de la atención integral” (p.22) así pues el MEN (2017), establece de esta manera una ruta de atención integral, enfocándose en diversas estrategias para fortalecer la convivencia escolar en los últimos años, promoviendo ambientes educativos positivos y el desarrollo de competencias sociales en los estudiantes. Una de las metodologías recomendadas para fortalecer la convivencia escolar es el **juego colaborativo**, pues son una excelente herramienta que permiten potencializar las competencias, en donde los estudiantes practican habilidades como la comunicación asertiva y la resolución de problemas, logrando así una sana convivencia dentro y fuera del aula de clases, “es así que el juego se considera una estrategia educativa y una herramienta de enseñanza eficaz” (González & Magallanes, 2024, p. 16).

La corporación juego y niñez, (s.f), es una entidad sin ánimo de lucro que busca promover el bienestar de los niños y niñas, a través de acciones sociales y educativas. Desarrolla programas como “Crianza Amorosa Más Juego” que tiene como propósito cambiar las prácticas de crianza en Colombia y promover un entorno amoroso y respetuoso para los niños, basado en el juego; esta corporación valida la importancia de fortalecer de manera adecuada los valores, fomentando la comunicación asertiva y así mismo la participación estudiantil; fundamentando de esta manera estrategias que permitan acciones de mejora, en donde el juego sea el principal aliado en donde su objetivo sea trabajar en conjunto buscando alcanzar un objetivo común, al igual el MEN (2017), propone “1, 2, 3, por la educación inicial, me la juego esta vez” (p.9). Esta tiene como propósito mejorar la calidad

y la cobertura de la educación inicial en el país mediante la implementación de nuevos currículos, capacitación docente, recursos y materiales adecuados.

Es necesario reconocer la importancia de la OMS, esta “ha promovido las habilidades para la vida definiéndolas como habilidades para el comportamiento adaptativo y positivo que permiten a las personas hacer frente a los problemas de la vida cotidiana de manera efectiva” (OMS, 1993, como se cita en Sierra et al., 2018, p.3). Las organizaciones se crean con el propósito de ayudar e intervenir para lograr objetivos, en este caso la OMS (1993) propuso un modelo que incluía habilidades emocionales y cognitivas, como la empatía, el manejo de emociones y sentimientos y así mismo el manejo de tensiones y estrés.

Referentes Legales

Ley 1620 de 2013. Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar. 15 de marzo de 2013. La cual busca promover y garantizar la convivencia escolar y la prevención de la violencia en las instituciones educativas (Bocanegra & Herrera, 2017). Se les da seguridad y se respeta el derecho a la vida, a la identidad, a la libertad de expresión, protección contra el abuso y así mismo a la educación y a su debido desarrollo, del mismo modo, se garantizarán los mecanismos de participación y atención, del mismo modo La Constitución Política de Colombia [const] Art. 44. 4 de julio de 1991 (Colombia), en donde se recalca la educación, la cultura y la recreación como derechos fundamentales que permiten desarrollar sus habilidades y capacidades.

Así pues, los documentos legales expuestos se enfocan en la protección y el bienestar de los niños y niñas, estableciendo los derechos fundamentales, la importancia de la sana convivencia, la cultura, la recreación; garantizando así un desarrollo integral en los niños.

Referentes Éticos

De acuerdo a los derechos humanos de los niños y niñas, los principios éticos son fundamentales para garantizar que las acciones y decisiones sean justas y equitativas, el principio del respeto por la dignidad y la autonomía es de gran importancia para la protección de los derechos humanos; es por esta razón que cabe recalcar que los niños y niñas necesitan de la creación de espacios seguros y respetuosos para su participación y expresión, es por esto que de acuerdo a la ejecución del proyecto de práctica e investigación pedagógica, en la institución educativa Antonio Nariño, sede Alto Llano del municipio de San Pablo, Nariño, al establecer charlas con los docentes y padres de familia, se les da a conocer lo que se realizará en este proceso de práctica e investigación en donde los niños serán fundamentales en la ejecución de este, argumentándoles y fundamentando la confidencialidad como principio ético que se debe respetar en todas las interacciones con los niños y niñas, y en este caso se cuenta con la autorización de los padres de familia autorizan tomar fotografías y videos a los niños, sin la firma de ningún acuerdo, pues la institución no cuenta con este documento establecido hasta el momento, pero como docente en formación y respetando los derechos de los niños y niñas se les garantiza el manejo de la confidencialidad, como lo afirma La Constitución Política de Colombia. Art.15. 4 de Julio de 1991 (Colombia) “toda persona tiene derecho a la intimidad personal y familiar”.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Este estudio se centra en un enfoque cualitativo experimental, que tiene como propósito la implementación de estrategias metodológicas que fortalezcan la sana convivencia; Esta investigación permite analizar, explorar, identificar, describir, comprender, todo lo que influye la convivencia escolar en los niños en donde sus conceptos deben ser basados en la interpretación y reflexión sobre datos recolectados y así mismo frente a los resultados. Como lo afirma Vasilachis, (2016) “la flexibilidad del proceso de investigación cualitativa lleva a quien investiga a volver al campo, a la situación, al encuentro con los actores sociales, al corpus, a las notas de campo una y otra vez” (P.21). De esta manera permite ajustar y así mismo proporcionar una comprensión más auténtica y precisa, en cuanto a fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Antonio Nariño, sede Alto llano.

Es por esta razón que se decidió centrarse en un estudio experimental, “el investigador no solo identifica las características que se estudian, sino que las controla, las altera o manipula con el fin de observar los resultados al tiempo que procura evitar que otros factores intervengan en la observación” (Grajales, 2000, p.3). Pues es una técnica que permite identificar causas y efectos, evaluarlos, de igual manera tener un control, generalizando resultados y asimismo desarrollar teorías. todo esto con el fin de lograr una investigación efectiva, que permita proporcionar información valiosa desarrollando estrategias efectivas y de esta manera buscar ver que puede suceder en esta.

Unidad de Análisis

Esta investigación va dirigida al comportamiento de los niños y niñas del grado primero de la institución Educativa Antonio, sede Alto Llano, en las edades de 6 y 7 años, teniendo la participación activa de 10, 3 niñas y 7 niños.

Técnicas para la Recolección de Datos

Los tipo y técnicas de recolección fueron de tipo cualitativo como lo son observación, encuesta y diarios de campo “los instrumentos cualitativos se enfocan en la descripción y comprensión de las cualidades” (Bacon-Shone, 2020, como se cita en Medina, et al., 2023, p.18).

En el primer objetivo se llevará a cabo la observación “permite a los investigadores recopilar datos de primera mano y obtener una comprensión profunda de los comportamientos, actitudes y patrones que desean estudiar” (Medina, et al., 2023, p.21). Tiene como fin observar detalladamente los comportamientos de cada uno de los niños, mediante la implementación de estrategias diseñadas para fortalecer la sana convivencia y con esto identificar valores propios del ser humano. Su escucha, sus expresiones, el cómo solucionan conflictos, para de este modo fortalecer las relaciones interpersonales y por ende, la sana convivencia escolar por medio del juego colaborativo, tal como lo afirma Reuters & Castro, 2019 (como se citó en Hernández et al., 2021) “la convivencia escolar es una construcción colectiva y dinámica que surge a partir de las diferentes interacciones al interior de un establecimiento educacional” (p.7).

En segunda instancia el siguiente objetivo se centrará como instrumento de evaluación en la encuesta, “Se trata de una herramienta versátil y accesible que permite a los investigadores obtener información sobre comportamientos, actitudes, opiniones y

demografía de una población objetivo.” (Medina, et al., 2023, p.27). En este caso la encuesta puede darse de interpretación abierta o cerrada, pero es necesario siempre determinar a dónde va dirigida, en este caso niños de 6 a 7 años de edad, es por esto que se hará una encuesta cerrada, siendo la docente la encargada de dirigirla y que ellos tengan opciones de respuesta adaptable y entendibles. Es de esta manera que se adapta a sus necesidades y se logran objetivos más claros a la hora de implementar.

Por último, se ejecutará como instrumento el diario de campo, “es el principal instrumento de registro de procesos de observación etnográfica porque esté va acompañado de un análisis con base en la cartografía social del contexto donde la acción, problema o estudio se desarrolla” (Martínez, 2007, p.4). Siendo una herramienta metodológica de investigación que permite registrar y reflexionar sobre las experiencias, observaciones y percepciones durante el proceso que se llevará a cabo. En donde el docente es el principal mediador, pues tiene la capacidad de observar.

En este caso unas experiencias pedagógicas diseñadas para fomentar la solidaridad, sus diferencias, sus necesidades y así mismo sepan reconocer que hace parte de un aula diversa, un aula inclusiva dentro y fuera de esta, aprendiendo a manejar los momentos eliminando las barreras en el juego y el aprendizaje, por tal motivo se fomenta la educación inclusiva.

Categorías para el Análisis de Datos

La presente investigación cualitativa tiene como objetivo analizar el desarrollo de habilidades de relaciones interpersonales, interacción social, trabajo en equipo en niños del grado primero de la institución educativa Antonio Nariño a través de actividades de juegos colaborativos. Se centra en observar las interacciones entre los niños durante las actividades,

con el propósito de identificar patrones y tendencias en su comportamiento. Para ello, se emplearán diversas técnicas, tales como la observación participante y la recopilación de datos mediante diarios de campo y encuestas.

Durante el desarrollo de este estudio, la observación participante y el registro mediante notas de campo y encuestas han sido fundamentales para obtener una visión completa y detallada sobre el comportamiento y las interacciones de los niños durante el juego colaborativo. Los investigadores no solo observaron, sino que también se involucraron activamente en las actividades, registrando cuidadosamente las dinámicas entre los niños. Se tomaron notas exhaustivas sobre las observaciones realizadas y se grabaron videos, registros fotográficos que permitirán un análisis posterior más minucioso de las interacciones y comportamientos observados.

El análisis de los resultados obtenidos a través de estas técnicas reveló patrones interesantes en las categorías de “Relaciones Interpersonales”, “Juego Participativo” e “Interacción Social”. En la categoría de Relaciones Interpersonales, se observó que Samuel participó activamente en una actividad contribuyendo a la toma de decisiones y al logro de objetivos grupales, lo que se evidenció en la forma en que se comunicaba con sus compañeros dándoles indicaciones para que puedan realizar bien la dinámica y así ser el equipo ganador. Esto sugiere que hay un cambio ontológico en Samuel durante el desarrollo de la actividad grupal, y que la rueda de la comunicación evidencia que internaliza valores de cooperación y trabajo en equipo, lo que le permite contribuir de manera positiva al logro del objetivo grupal.

Asimismo, en la categoría de Juego Participativo, se observó que todos los niños se involucraron con entusiasmo y constancia en el juego “La Búsqueda de Tesoros”, lo que se

evidenció en la solicitud de los niños de tener más tiempo para encontrar los tesoros. Esto sugiere que el juego “La Búsqueda de Tesoros” con ideales colectivos genera compromiso y trabajo en equipo, por lo tanto, se convierte en una vía efectiva para transformar relaciones. Además, en la categoría de Interacción Social, se observó que Erick y Sofía incluyeron a David en su grupo en el juego “La Carretilla”, debido a que se quedó sin pareja, lo que sugiere que los niños muestran comprensión y empatía hacia los demás, fortaleciendo el sentido de comunidad.

En general, los resultados obtenidos en este estudio demuestran que los niños han desarrollado habilidades sociales y de comportamiento importantes, como la cooperación, la participación activa y la inclusión y empatía. Estos hallazgos tienen implicaciones relevantes para la educación y el desarrollo infantil, ya que los juegos colaborativos pueden ser una herramienta efectiva para fomentar el desarrollo de habilidades sociales y relaciones interpersonales en los niños y niñas.

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

Acercamiento de la Población a la Variable

En esta sección, se da a conocer cómo los niños y niñas de 6 a 7 años del primer grado de la institución educativa Antonio Nariño se relacionaron al principio con la variable del estudio: el juego colaborativo. Durante la fase de exploración y acercamiento a esta población se llevaron a cabo observaciones y se recopilaron datos mediante encuestas y diarios de campo.

Se observó que, en un inicio, los niños tendían a interactuar de manera individualista, mostrando resistencia a compartir sus ideas y opiniones con sus compañeros. Las encuestas iniciales reflejaron que, aunque disfrutaban jugar con sus amigos, a menudo se sentían excluidos o no escuchados. Los diarios de campo indicaron que los niños enfrentan dificultades para establecer relaciones interpersonales afectivas.

Con relación al juego colaborativo, se notó que algunos niños eran reticentes a participar de manera activa, prefiriendo observar a sus otros compañeros antes de unirse al juego. Sin embargo, a medida que transcurrían las sesiones, se evidenció un incremento en la participación activa y el entusiasmo por jugar y así mismo por competir y ganar. Las encuestas de este medo arrojaron que disfrutaron mucho de las actividades expuestas, del juego colaborativo, mejorando significativamente las relaciones de los niños.

Respecto a la interacción social, se observó que los estudiantes al inicio no mostraban comunicación solo ganas de ganar y de jugar, pero luego se dieron cuenta de que era necesario la comunicación para lograr lo establecido en la actividad, y en ese momento se mostró un avance en la cooperación y así mismo el respeto mutuo. Los diarios de campo confirmaron que, a pesar de sus dificultades iniciales para establecer relaciones interpersonales, el juego colaborativo les permitió desarrollar habilidades sociales y emocionales significativas.

Por ejemplo, en una de las actividades del juego colaborativo, se observó que un niño llamado Miguel inicialmente se mostraba resistente a compartir sus ideas con los demás. Sin embargo, después de realizar algunas actividades, comenzó a participar activamente. Esto demostró cómo el juego colaborativo puede ayudar a los niños y niñas a desarrollar habilidades sociales y emocionales.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se desarrolló encuentros lúdicos, para analizar el progreso mediante el juego colaborativo, en la convivencia escolar de niños y niñas de grado primero de la institución Educativa Antonio Nariño. Los resultados arrojaron que el juego colaborativo tuvo una aceptación positiva en la convivencia escolar permitiendo desarrollar habilidades como la cooperación, la comunicación, la unión grupal y la empatía entre los niños. Los datos recopilados a través de las técnicas como observación, diarios de campo y encuestas dieron a conocer que los niños tuvieron aceptación al juego colaborativo.

Valeria comenta “me gusto jugar con mis compañeros porque pudimos trabajar juntos y ayudarnos entre todos,” Erick, dijo me sentí feliz durante el desarrollo de los juegos porque algunos compañeros me incluyeron y así pude hacer más amigos.” Los resultados obtenidos

sugieren que el juego colaborativo es una estrategia y herramienta efectiva para fomentar la convivencia escolar en niños de grado primero, ofreciendo un ambiente seguro y atractivo para relacionarse y adquirir habilidades sociales y emocionales fundamentales para una convivencia escolar positiva.

Identificación de Variaciones

Después de la implementación del juego colaborativo, se observaron cambios significativos en el comportamiento y las actitudes de los niños y niñas de grado primero. Antes de la intervención, los niños mostraban un comportamiento violento y conflictivo, con frecuentes peleas y altercados y actitudes negativas hacia sus compañeros y hacia la actividad escolar. Esto se reflejaba en una falta de cooperación, comunicación, falta de empatía y trabajo en equipo, así como en una baja motivación e interés en el desarrollo de actividades académicas.

Sin embargo, después de la ejecución del juego colaborativo, se observó una disminución relevante en los comportamientos negativos que tenían los niños de grado primero; ya que ellos durante el desarrollo de las actividades por medio del juego comenzaron a trabajar en equipo de manera más efectiva, compartiendo ideas, recursos y habilidades, se comunicaron de manera respetuosa, incluyeron a sus compañeros en las actividades apoyándose mutuamente en la resolución de problemas.

Es importante mencionar que también se presentaron algunos desafíos y problemas durante la implementación del juego colaborativo. Al inicio, algunos niños mostraron desinterés a participar en los juegos, y requirieron un apoyo adicional para sentirse cómodos y en confianza para integrarse a las actividades. También hubo un niño que tuvo dificultades para compartir y trabajar en equipo, sin embargo, la maestra en formación se comunicó con

el de una forma asertiva dándole a entender que son reglas del juego y que se deben tener en cuenta para lograr una meta.

A pesar de estos problemas y desafíos que se presentaron, la implementación del juego colaborativo produjo cambios relevantes en el comportamiento, las actitudes y las percepciones de los niños de grado primero. Estas innovaciones que se lograron a través del desarrollo de diferentes actividades por medio del juego colaborativo contribuyeron a la sana convivencia al incentivar la cooperación, la comunicación asertiva y la resolución de conflictos de manera constructiva en los niños y niñas de grado primero de la institución educativa Antonio Nariño.

Análisis y Discusión

Introducción al Análisis de Resultados

Los resultados obtenidos evidencian un cambio significativo en la convivencia escolar de los estudiantes del grado primero de la institución educativa Antonio Nariño; al trabajar el juego colaborativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales, interacción social y cooperación. Se registró una mejora en la interacción, comunicación, trabajo en equipo y práctica de valores como la empatía, cooperación y el respeto. Este análisis se enfocará en cómo los hallazgos se relacionan con la variable principal, “el juego colaborativo”, desde una perspectiva pedagógica y ontológica, que busca demostrar cómo la implementación de estrategias a través del juego colaborativo no solo contribuye en mejorar el ambiente escolar, sino también fortalecer el desarrollo personal, emocional, social y académico de los estudiantes. Las actividades colaborativas funcionaron como un recurso que permite a los estudiantes mejorar su capacidad para interactuar con sus compañeros fomentando así procesos de autorregulación y reflexión colectiva.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

Al inicio del proyecto, los estudiantes de grado primero mostraban una falta de empatía hacia sus compañeros, problemas para comunicarse de manera efectiva y dificultades para trabajar en equipo, estos comportamientos ocasionaban un ambiente de tensión en el aula y afectaban el desarrollo y proceso de las clases. Se identificó que los estudiantes eran conscientes de sus limitaciones en cuanto a la colaboración y el respeto mutuo, lo cual fue un punto de partida clave para diseñar e implantar actividades que impulsen a la mejora de la problemática identificada. Este primer acercamiento a la población permitió reconocer la importancia de abordar estos desafíos de manera sistemática,

teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes, y diseñar estrategias que promovieran un ambiente de aprendizaje y desarrollo más colaborativo, empático, comunicativo y respetuoso. La observación sistemática, una encuesta inicial realizada a los estudiantes y la recopilación de información a través de los diarios de campo también confirmaron la necesidad e importancia de trabajar en la mejora de relaciones interpersonales, sociales dentro del aula, donde los estudiantes fueron los principales actores; ya que cada una de las estrategias diseñadas e implementadas en el proyecto permitieron a los estudiantes participar activamente y desarrollar habilidades sociales y emocionales, lo que trajo una mejora significativamente en su comportamiento y trabajo en equipo.

Impacto de la Variable en la Experimentación

Durante la implementación de las actividades como: “la rueda de la comunicación, la búsqueda de tesoros con ideales colectivos y observo y aprendo” permitieron a los niños de grado primero desarrollar habilidades de relaciones interpersonales, sociales y emocionales, estas estrategias contribuyeron que durante la ejecución de las dinámicas los estudiantes tienen la oportunidad de aprender de manera significativa valores como la solidaridad, empatía, comunicación, respeto, trabajo en equipo, solución a problemas y la comunicación asertiva, las actividades permitieron que los niños cambien de espacios y de igual forma salgan de su continuidad, permitiéndoles que con esto sientan interés por lo que están haciendo. La búsqueda de tesoros con ideales colectivos permitió a los niños y niñas descubrir, buscar y mejorar las relaciones interpersonales por medio del trabajo en equipo, para así mismo lograr fortalecer la sana convivencia escolar, la estrategia de observo y aprendo permitió que los estudiantes aprendan, exploren y comprendan que no existen

diferencias, que el trabajo en equipo es fundamental, que todos son iguales y que tienen las mismas capacidades de aprender y participar.

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Se observaron cambios relevantes en el aspecto ontológico de los estudiantes de grado primero después de la intervención con la variable (el juego colaborativo). Los niños mostraron un cambio significativo en cuanto a la conciencia de sí mismos y de sus relaciones con los demás, lo que se reflejó una mayor empatía, respeto hacia sus compañeros. Esto arroja que la aplicación de las actividades por medio del juego colaborativo tuvo un cambio notable en la forma en que los niños se relacionan con sus compañeros y expresan sus emociones. Por ejemplo, se pudo evidenciar que los estudiantes comenzaron a participar activamente en las actividades, invitaban a otros a unirse a sus grupos y trabajaban juntos para lograr objetivos comunes; también se notó una mejora en la forma en que se comunicaban, pasando de una comunicación agresiva a una más afectiva y respetuosa, donde el aula se convirtió en un ambiente más seguro, armónico; permitiendo que los estudiantes se sintieran más libres para participar y colaborar, La apertura de las actividades colaborativas favoreció el fortalecimiento de valores éticos, relaciones interpersonales, sociales y formativos que no solo impactan la convivencia escolar sino la vida cotidiana de los estudiantes.

Comparación con Estudios Previos

Los aportes de esta investigación coinciden con los resultados de Murillo (2020), quien define la convivencia escolar como “la acción de vivir, en el contexto escolar, en compañía de otras personas de manera pacífica y armónica” (p.4). En este sentido, nuestra investigación encontró que el juego colaborativo es una herramienta efectiva para promover

la convivencia escolar las relaciones interpersonales, sociales y habilidades de valores como el respeto, empatía y comunicación; sin embargo, es importante mencionar que la implementación del juego colaborativo puede variar dependiendo del contexto y la edad de los estudiantes. Tal como lo afirma Davil et al. (2007) “el juego es la actividad propia del niño y su forma de conocer el mundo” (p. 3). En este sentido, nuestra implementación se enfocó en estudiantes de grado primero y se encontró que el juego colaborativo es efectivo para promover habilidades sociales y éticas en esta edad. En este sentido, los resultados de esta investigación coinciden con los hallazgos de estudios previos en cuanto a la importancia de la convivencia escolar y el papel fundamental que tiene diseñar estrategias a través del juego colaborativo para mejorar las relaciones interpersonales, sociales y habilidades de principios éticos en los estudiantes.

Limitaciones del Estudio

Mediante el proceso de la implementaciones se observaron diferencias, fortalezas y limitaciones del estudio, entre las fortalezas, destacó el uso de actividades de aprendizaje basadas en el juego colaborativo, que promovieron la interacción social, relaciones interpersonales y la participación activa; donde contribuyeron hacia un aprendizaje significativo para los niños y niñas, como limitaciones, se identificó la falta de tiempo para desarrollar más actividades referentes al objetivo y de esta manera obtener mejores resultados, pues es necesario reconocer que con tan pocas actividades y tiempo no se puede lograr resultados de manera 100% efectiva.

Implicaciones Prácticas de los Hallazgos

La intervención implementada demostró ser altamente viable y efectiva, ya que respondió favorablemente a la pregunta de investigación planteada. Al promover las

relaciones interpersonales, sociales y valores éticos a través de actividades de juego colaborativo, se logró desarrollar habilidades que contribuyen significativamente a una sana convivencia escolar en los niños de grado primero. Al implementar esta estrategia, se logra no solo cumplir con los objetivos académicos establecidos, sino que también se potenció la teoría y la práctica, lo que enriqueció el aprendizaje y lo hizo más pertinente para los estudiantes. El juego colaborativo demostró ser una herramienta eficaz y asertiva para desarrollar habilidades que contribuyan a una sana convivencia escolar, es importante resaltar que entre los beneficios observados se resaltan la mejora en las relaciones interpersonales y sociales entre los estudiantes, el desarrollo de habilidades éticas y valores como el respeto, la empatía y la cooperación permitieron la reducción de conflictos, facilitando que el aprendizaje sea más significativo y pertinente para los niños, lo que potencio su desarrollo integral.

Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura

En conclusión, el análisis realizado arrojó que la implementación de actividades de juego colaborativo en estudiantes de grado primero de la institución educativa Antonio Nariño contribuye considerablemente a la promoción de relaciones interpersonales, sociales y al desarrollo de habilidades éticas y valores como el respeto, empatía y la cooperación; mejorando así la convivencia escolar. Los resultados indican que esta estrategia es efectiva para mejorar el aprendizaje y la convivencia escolar. A partir de los resultados obtenidos, se plantea una nueva pregunta de investigación: ¿Cómo puede el juego colaborativo ser adaptado y aplicado en diferentes niveles educativos para promover la convivencia escolar y el desarrollo de habilidades sociales y éticas en estudiantes de diversas edades y contextos? Nuevos estudios e investigaciones podrían analizar, diseñar y evaluar programas, actividades

de juego colaborativo para diferentes niveles educativos y diversas culturas, investigar el impacto del juego colaborativo.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación “El juego colaborativo como herramienta para mejorar la convivencia escolar” permitió establecer que el juego colaborativo en los niños es un gran aliado para fortalecer la convivencia escolar dentro de la institución educativa Antonio Nariño, sede Alto llano con los niños de grado primero. La creación de estrategias alineadas a la observación de los comportamientos de los estudiantes dentro del aula del clase permitió crear objetivos claros y de igual manera cumplirlos; de esta manera se puede afirmar que el juego colaborativo es una herramienta efectiva y prometedora, pues fomenta el trabajo en equipo, la comunicación, el respeto, la empatía, la resolución de problemas de manera pacífica, lo que contribuye a crear un ambiente escolar más acogedor y acorde para los estudiantes, promoviendo de esta manera el desarrollo social y emocional.

La investigación sobre la implementación del juego colaborativo para fortalecer la convivencia escolar permitió movilizar el aspecto ontológico al reflexionar sobre la naturaleza de la realidad social y educativa en el contexto escolar. Logrando avances importantes en la comprensión del cómo el juego influye en la vida de los niños, arrojando de esta manera resultados que confirman que el juego es una herramienta que transforma a través de estrategias pedagógicas innovadoras y creativas, con el objetivo claro a la hora de implementar. Con esto se observó que, dentro de cada momento de las diferentes estrategias, los comportamientos cambian de manera positiva, el niño se relaciona con más facilidad, el trabajo en equipo es evidente para lograr un objetivo en común, y la empatía hace parte de ellos en este proceso, afirmando de esta manera que la buena práctica del juego como parte del contexto académico permite avances de gran importancia en la mejora de la convivencia.

La implementación de la estrategia a través del juego colaborativo demostró tener una mejora positiva en la convivencia escolar en los niños de grado primero de la institución educativa Antonio Nariño, ya que fomentó la cooperación, el respeto y la empatía entre los estudiantes. Los resultados mostraron que los niños que participaron en el juego colaborativo experimentaron un cambio significativo en sus habilidades interpersonales, sociales y en su capacidad para resolver conflictos de manera pacífica. Aunque hubo algunos desafíos en la implementación de las actividades, como falta de tiempo para desarrollar completamente cada actividad debido a la necesidad de apoyo y material personalizado para algunos estudiantes; ya que al principio algunos niños se les dificultó integrarse y trabajar en equipo; pero es importante mencionar que los logros obtenidos superaron estas limitaciones. En general, la estrategia de juego colaborativo se demostró ser una herramienta valiosa para mejorar la convivencia escolar y pueda ser implementada en futuras intervenciones para promover un ambiente más positivo y respetuoso en las escuelas.

Los resultados de esta investigación aportan significativamente a la literatura existente sobre convivencia escolar y estrategias de intervención, ya que demuestran la efectividad del juego colaborativo para mejorar las habilidades interpersonales, sociales y la convivencia entre los estudiantes. Los hallazgos encontrados desarrollan nuestra comprensión de cómo las estrategias de juego pueden ser usadas para fomentar un ambiente más positivo y respetuoso en las instituciones Educativas. En conceptos metodológicos, esta investigación aporta una nueva aproximación para evaluar el impacto de las estrategias del juego colaborativo en la convivencia escolar, lo que puede ser crucial para otros investigadores en el campo. En resumen, este estudio no solo aporta conocimiento nuevo a la

literatura existente, sino que también ofrece una base sólida para futuras investigaciones y aplicaciones prácticas.

Se recomienda articular el juego colaborativo dentro del contexto escolar, donde la docente sea partícipe y creadora de estrategias que permitan a los niños no solo divertirse, sino también sea esta una herramienta que permita mejorar la convivencia y así mismo el rendimiento académico de los estudiantes.

Para futuras investigaciones, es necesario contar con más momentos de calidad, en donde el tiempo sea un aliado importante y así mismo ser partícipes de los resultados obtenidos mediante la implementación de las estrategias creadas con base a las necesidades de los niños y niñas. Considerar también tener un tiempo para crear junto con la docente, tanto de manera estrategia como también de material que sea significativo en este proceso y finalmente destacar la necesidad de evaluar el comportamiento en general en la institución y de esta manera tener un análisis más profundo y preciso, con base a la observación,

Referencias Bibliográficas

- Acosta, H. B., & Castillo, C. H. (2017). La ley 1620 de 2013 y la política pública educativa de convivencia escolar en Colombia: entre la formalidad jurídica y la realidad social. *Revista Republicana*, (23).
- Benítez, J. A. H., Rosell, R. D. L. C. A., & Alvarez, E. M. (2021). Convivencia escolar. Razones para la polémica de un problema actual. *Revista de Investigaciones de la Universidad Le Cordon Bleu*, 8(2), 67-82.
- Benítez, J. A. H., Rosell, R. D. L. C. A., & Alvarez, E. M. (2021). Convivencia escolar. Razones para la polémica de un problema actual. *Revista de Investigaciones de la Universidad Le Cordon Bleu*, 8(2), 67-82.
- Carrillo-Sierra, S. M., Rivera-Porras, D., Forgiony-Santos, J., Nuván-Hurtado, I. L., Bonilla-Cruz, N. J., & Arenas-Villamizar, V. V. (2018). Habilidades para la vida como elementos en la promoción y educación para la salud en los adolescentes y jóvenes. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 37(5), 567-572.
- Cerrón Rojas, W. J. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1-8. Universidad Nacional del Centro del Perú.
<https://www.redalyc.org/journal/5709/570967709010/html/>
- Dávila Balcarce, G., & Velásquez Contreras, Á. (2007). Evaluación de la aplicación de juegos colaborativos: "Devorón" y "Temporal". *Revista electrónica de investigación educativa*, 9(2), 1-20.
- De Colombia, A. C. (2022). *Constitución política de Colombia*. leyfacil. com. ar.
- Fierro, M. C., Tapia, G., Fortoul, B., Martínez-Parente, R., Macouzet, M., & Muñoz-Ledo, M. J. (2013). Conversando sobre la convivencia en la escuela: Una Guía para el auto-

- diagnóstico de la convivencia escolar desde las perspectivas docentes. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 6(2).
- García Correa. (2001). La violencia en centros educativos de Norteamérica y diferentes países de Europa: Medidas políticas tomadas para la convivencia escolar. Correadigitum.um.es
- Gardner, H. (2016). *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples* .
- Gialdino, I. V. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Editorial Gedisa. DE, A. C., & DE LA SOLICITUD, B. D. (1992). Congreso de la República de Colombia. *Bogotá. Colombia. Diciembre, 28*.
- González Gonzabay, S. L., & Magallanes Parrales, N. F. (2024). *El juego cooperativo en la convivencia escolar en niños de 4 a 5 años* (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2024.).
- Grajales, T. (2000). Tipos de investigación. *On line*(27/03/2.000). *Revisado el, 14*, 112-116.
- LÁ Herrera Linares. (2017). El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil. Repository.libertadores.edu.co.
- Lecca, I. M. B., & Marin, H. M. T. (2022). Convivencia escolar: una revisión bibliográfica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 1291-1304.
- Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Revista perfiles libertadores*, 4(80), 73-80.
- Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2017). Bases curriculares y referentes del desarrollo en la educación inicial y preescolar en Colombia. Bogotá: MEN.

- MONSALVE, Sergio. Teoría de juegos:¿ Hacia dónde vamos?(60 años después de Von Neumann y Morgenstern). *Revista de economía institucional*, 2002, vol. 4, no 7, p. 114-130.
- Nanjari, R., Guerra, M. C., Briones, N. C., & Tapia, M. V. (2021). El juego y la convivencia escolar en niños y niñas: una revisión. *Foro educacional*, (37), 133-156.
- Navarro, L. (2004). La escuela y las condiciones sociales para aprender y enseñar. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001443/144316s.pdf> [[Links](#)]
- Pikler, E. (1984). *Moverse en libertad: desarrollo de la motricidad global* (Vol. 92). Narcea Ediciones.
- Serna, N. Y. M. (2020). Comportamientos prosociales para mejorar la convivencia escolar en las instituciones educativas de Colombia. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(15), 297-308.
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Velez, G. A. M., & Hoyos, C. M. L. (2021). Las Relaciones Interpersonales en contextos educativos diversos: estudio de casos. *Perspectivas*, 6(21), 25-40.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/saguerron_unadvirtual_edu_co/EkT-dB0z3MpNpLAzpOZjDFwBR3jSXHH3EmPNbgtwqxHZgQ?e=D0x19i