

Juegos colaborativos: un camino hacia la resolución pacífica de conflictos y al fortalecimiento de la autonomía de los estudiantes de primer grado en Bolívar – Cauca

Yeny Marlexis Pérez Papamija

Karol Tatiana Cruz Bolaños

Asesora

Silvia Moreno Ojeda

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 Andino San Lorenzo sede “La Guadua” del municipio de Bolívar – Cauca, trabajando con un grupo de diez estudiantes del grado primero. El objetivo general fue promover la resolución pacífica de conflictos, a partir del diseño e implementación de juegos colaborativos, que permita potenciar la autonomía de los estudiantes, durante el segundo semestre del 2025, utilizando un enfoque cualitativo en el que puso en juego la implementación de los juegos colaborativos reconociendo sus efectos en las interacciones, actitudes y comportamientos sociales de las niñas y niños. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que a través de los juegos colaborativos se fortaleció la autonomía, las normas de convivencia y las habilidades sociales de los niños para la resolución de conflictos.

Palabras clave: conflicto, convivencia, juego, autonomía, cooperación

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Andino San Lorenzo Educational Institution, "La Guadua" campus, in the municipality of Bolívar, Cauca, working with a group of 10 first-grade students. The general objective was to promote the peaceful resolution of conflicts through the design and implementation of collaborative games that would enhance student autonomy during the second semester of 2025. A qualitative approach was used, examining the implementation of collaborative games and their effects on the children's interactions, attitudes, and social behaviors. This research exercise concluded that collaborative games strengthened children's autonomy, understanding of social norms, and social skills for conflict resolution.

Keywords: conflict, coexistence, play, autonomy, cooperation

Tabla de Contenido

Introducción.....	7
Caracterización.....	9
Planteamiento del Problema.....	11
Pregunta de Investigación.....	13
Objetivos.....	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia.....	15
Referentes Conceptuales.....	15
Comportamientos que Afectan la Convivencia en el Aula.....	15
Resolución Pacífica de Conflictos.....	16
Juegos Colaborativos.....	17
La Autonomía.....	17
Referentes Teóricos.....	18
Referentes Técnicos.....	19
Referentes Legales.....	21
Referentes Éticos.....	22
Herramientas y Métodos.....	23
Enfoque y Tipo de Estudio.....	23
Unidad de Análisis.....	25
Técnicas para la Recolección de Datos.....	25
Observación Directa.....	25

Diario de Campo.....	25
Categorías para el Análisis de Datos.....	26
Interacciones Sociales.....	27
Estrategia Pedagógica (Juegos Colaborativos) y Grado de Apropiación de las Normas...	28
Resolución Pacífica de Conflictos.....	28
Resultados.....	29
Acercamiento de la Población a la Variable.....	30
Experimentación.....	31
Rompecabezas Colaborativo.....	31
Ayudando a mi Amigo.....	32
Identificación de Variaciones.....	33
Variaciones en la Resolución Pacífica de Conflictos.....	33
Variaciones en la Autonomía y Autorregulación.....	34
Análisis y Discusión.....	35
Conclusiones y Recomendaciones.....	39
Referencias Bibliográficas.....	41

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	44
--	----

Introducción

La convivencia escolar y la resolución pacífica de conflictos constituyen pilares fundamentales para la formación integral de las niñas y niños, especialmente en los primeros años de la educación básica, donde se desarrollan las habilidades sociales y emocionales para la vida en comunidad. En este sentido, los juegos colaborativos se presentan como una estrategia pedagógica que favorece la cooperación, el diálogo y la empatía, fortaleciendo la autonomía y el trabajo en equipo. En el ambiente educativo actual, se evidencian retos en la convivencia y la gestión emocional, resulta esencial implementar prácticas lúdicas que permitan a los estudiantes aprender a convivir, respetar y solucionar diferencias de manera constructiva y pacífica.

En la Institución Educativa Andino San Lorenzo, sede “La Guadua”, ubicada en el municipio de Bolívar, Cauca, se ha evidenciado que los estudiantes del grado primero presentan dificultades en la socialización, la autorregulación y la resolución pacífica de conflictos. Aunque la docente promueve actividades de cooperación, los niños y niñas muestran comportamientos agresivos, resistencia al trabajo en grupo y poca tolerancia frente a las diferencias, lo cual genera un ambiente tenso en el aula. Estas problemáticas pueden relacionarse con aspectos familiares y sociales, como la falta de acompañamiento en el hogar y la ausencia de normas claras de convivencia. En este contexto, el MEN (2014) destaca el valor del juego como medio natural de aprendizaje, pues permite expresar emociones, interactuar y construir normas sociales desde la experiencia. Por ello, surge la necesidad de implementar juegos colaborativos que fortalezcan la convivencia escolar y promuevan la resolución pacífica de conflictos desde la primera infancia.

En razón a lo anterior, el propósito de esta investigación es promover la resolución pacífica de conflictos desde el diseño e implementación de juegos colaborativos, con el fin de fortalecer la autonomía de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Andino

San Lorenzo, sede “La Guadua”. Para alcanzar este objetivo, se desarrollará un estudio de enfoque cualitativo con técnicas de observación directa, entrevistas y diarios de campo, que permitirán comprender las dinámicas interpersonales, analizar los cambios en la convivencia escolar y generar recomendaciones pedagógicas. A través de estas herramientas, se pretende observar cuales son las interacciones, comportamientos y actitudes de los niños y niñas durante las actividades lúdicas y reflexionar sobre los aprendizajes construidos en torno a la convivencia y la resolución de conflictos.

Por lo tanto, en los resultados de la investigación se evidenciará que los juegos colaborativos son esenciales y fundamentales para mejorar la convivencia escolar, ya que, fomentan la empatía, el diálogo y la autorregulación emocional en los estudiantes, los niños aprenderán a reconocer sus emociones, respetar turnos, compartir materiales y resolver desacuerdos de manera pacífica. De acuerdo con lo anterior, el hallazgo más significativo será observar cómo los estudiantes comprenden que el logro colectivo depende de la cooperación y el respeto mutuo, transformando la dinámica del aula hacia un ambiente más armónico y participativo. Se invita al lector a recorrer este informe para conocer el proceso, las experiencias vividas y las reflexiones pedagógicas que sustentan la relevancia del juego como un instrumento indispensable para educar en la paz y la convivencia.

Caracterización

La Institución Educativa Andino San Lorenzo, sede “La Guadua”, está ubicada en el corregimiento de San Lorenzo, Municipio de Bolívar - Cauca. Se fundó el 03 de octubre del año 1979, la Institución es pública y pertenece al sector de estrato uno. Atiende a cuarenta estudiantes de básica primaria en el horario matutino, los cuales diez estudiantes son del grado primero, diez son de grado segundo, diez del grado tercero, cinco del grado cuarto y cinco del grado quinto. El entorno donde se encuentra la institución está rodeado de campos abiertos, con cultivos de café, maíz, yuca y plátano. La infraestructura es de construcción básica y cuenta con algunos servicios básicos, como: agua potable, energía eléctrica, comedor y espacios recreativos. Así mismo, la institución presenta limitaciones en cuanto a los recursos tecnológicos, materiales pedagógicos y parques recreativos. Las familias trabajan y se sustentan de la agricultura, ganadería y de otros trabajos referentes a estos.

El grupo seleccionado para este estudio corresponde al grado primero de la Institución Educativa Andino San Lorenzo sede “La Guadua”, conformada por diez estudiantes entre 6 a 7 años con diversas tradiciones, costumbres y valores. Las familias pertenecen a un nivel socioeconómico bajo y con ingresos limitados, los estudiantes provienen de familias conformadas por ambos padres, pero la mayoría solo tienen presente a la madre y quedan bajo la responsabilidad de los abuelos o de otras personas cercanas, que no brindan el apoyo necesario en su formación y aprendizaje.

Es importante resaltar que los niños muestran un apego muy profundo con sus padres, madres y cuidadores, que en ciertos casos provoca rechazo en el entorno escolar, generando comportamientos agresivos lo que conlleva una limitada interacción con sus pares, predominio de juegos individuales y ausencia de trabajo en equipo, provocando un ambiente tenso en el aula

de clases, haciendo difícil el establecimiento de relaciones, emociones, conexiones e interacciones. La docente implementa distintas actividades enfocadas en promover la cooperación, el respeto, la colaboración y el compañerismo, pero los niños y niñas siguen presentando dificultades en su comportamiento, reflejando carencias en el ámbito social y emocional. Para ello, es necesario crear y ejecutar estrategias pedagógicas orientadas en el juego colaborativo para fortalecer la comunicación, la escucha, las habilidades sociales e interpersonales de los estudiantes para promover un ambiente en el aula seguro y respetuoso.

Por último, es fundamental resaltar que existen diversas causas que se ven influenciadas en el comportamiento de los niños del grado primero, generando situaciones de conflictos entre ellos. La ausencia de normas de convivencia en el grupo provoca peleas de forma continua, por esto, se destaca la importancia de diseñar e implementar juegos colaborativos que promuevan la construcción de vínculos sociales y el aprendizaje de normas de convivencia para el fortalecimiento de sus habilidades comunicativas, interactivas y de autorregulación emocional, donde se fomente la autonomía, el trabajo en equipo, la escucha y el respeto, creando un ambiente escolar armonioso y pacífico, que mejore el bienestar y la adaptación de los estudiantes con su entorno, para mejorar las relaciones personales de los estudiantes y el desarrollo social de cada uno de ellos.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Andino San Lorenzo, sede “La Guadua”, ubicado en el municipio de Bolívar – Cauca, los estudiantes de primer grado han mostrado un desempeño sobresaliente en la realización de las actividades escolares. Este grupo se ha destacado por sus habilidades en la pintura, demostrando compromiso, entusiasmo y felicidad en sus clases diarias. Cuando la docente les pide dibujar y pintar libremente se sumergen en colores vibrantes, usando pinceles y sus dedos para crear obras de arte y sus risas reflejan la alegría que sienten al ver cómo sus ideas quedan plasmadas en un papel.

Actualmente, la docente a cargo implementa estrategias de aprendizaje colaborativas como: los círculos de diálogo, narración de historias y dinámicas grupales que han permitido a los estudiantes adquirir habilidades como: la escucha y el sentido de pertenencia. Sin embargo, se han identificado comportamientos y actitudes que dificultan la socialización, las interacciones y la adaptación al entorno escolar, como, por ejemplo: discusiones, peleas y a veces en agresiones físicas entre ellos. En respuesta a esta situación, es importante ejecutar estrategias pedagógicas que faciliten la integración y favorezcan una convivencia pacífica y armoniosa. A partir de lo expuesto, es fundamental recalcar que el desarrollo social depende de la adquisición de las habilidades sociales y del reconocimiento de actitudes aceptables y no toleradas en la sociedad. Por ende, se resalta que en esta etapa es primordial que los estudiantes desarrollen una conciencia acerca de su propio ser, su papel en la sociedad y de su entorno.

Con base a la dificultad identificada, se plantea desarrollar actividades mediadas por el juego colaborativo como: el rompecabezas colaborativo y ayudando a mi amigo, estos van enfocados específicamente en la resolución pacífica de conflictos dentro del aula del grado primero. Ya que, el juego es una actividad esencial en la etapa infantil, donde se genera una

socialización, compromiso, motivación y espontaneidad en la diversión, siendo esencial para fortalecer las capacidades socioemocionales, su puesta en práctica centrada en la colaboración puede favorecer la autonomía y la autorregulación ante situaciones desafiantes. Se presume que al implementar y ejecutar actividades basadas en el juego los estudiantes fortalezcan sus habilidades para relacionarse con sus compañeros, manejen sus emociones y aprendan a solucionar conflictos de manera constructiva. Según el MEN (2014), señalando que el juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos, puesto que, actúa como un motor de la socialización en el desarrollo infantil. (p.15)

En síntesis, este proyecto va enfocado a generar recomendaciones para la resolución pacífica de conflictos a través de juegos colaborativos, donde se enseñe las normas de convivencia en el aula del grado 1°, fortaleciendo las relaciones interpersonales, las emociones, la autonomía, la autorregulación y el respeto, fortaleciendo las habilidades socioemocionales de los estudiantes. Por lo tanto, el juego colaborativo contribuye y promueve las interacciones positivas, armoniosas, las habilidades colaborativas, comunicativas, sociales, a trabajar mutuamente y a comprender que sus acciones tienen efectos y que deben respetar las normas de convivencia.

Pregunta de Investigación

¿Cómo, desde el diseño e implementación de juegos colaborativos, promover la resolución pacífica de conflictos, que permita fortalecer la autonomía de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Andino San Lorenzo, sede la Guadua del municipio de Bolívar – Cauca, ¿durante el segundo semestre de 2025?

Objetivos

Objetivo General

Promover la resolución pacífica de conflictos, a partir del diseño e implementación de juegos colaborativos, que permita potenciar la autonomía de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Andino San Lorenzo, sede la Guadua del municipio de Bolívar – Cauca, durante el segundo semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Observar y comprender las interacciones de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Andino San Lorenzo, sede la Guadua del municipio de Bolívar – Cauca, para reconocer los conflictos que afectan la convivencia escolar y así generar propuestas que permitan mitigar estas situaciones.

Diseñar e implementar juegos colaborativos, que permitan fortalecer las normas de convivencia y construir la autonomía entre los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Andino San Lorenzo, sede la Guadua del municipio de Bolívar – Cauca, en pro de la resolución pacífica de conflictos.

Reconocer los cambios en la convivencia escolar, a partir de la implementación de los juegos colaborativos y generar recomendaciones al colegio a favor de la resolución pacífica de conflictos entre los estudiantes de grado primero.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

A continuación, se fundamenta la base teórica de este proyecto de investigación. De este modo, se establece un orden que va desde lo general del problema, avanza hacia elementos específicos y culmina en los particulares.

Comportamientos que Afectan la Convivencia en el Aula

Es importante señalar que las dificultades en el aula suelen originarse en conductas o actitudes aprendidas por los niños a partir de su entorno familiar, escolar y social. En referencia a esto, Penalva (2018) afirma que:

Existen diferentes situaciones que afectan positivamente al estado de la convivencia escolar y otras de manera negativa. Igualmente, reconoce la existencia de factores familiares, sociales y personales que poseen gran influencia en la aparición de conflictos en el contexto educativo, lo que deteriora la convivencia y se ve traducido en consecuencias negativas para los implicados y para el sistema educativo en general. (p. 14)

Con respecto a esto, es indispensable aludir que en las instituciones educativas deberían estimular el desarrollo integral de los niños, desde la adquisición y aprendizaje de normas y acuerdos, puesto que, las normas proporcionan un marco que les ayuda a entender y a asumir sus responsabilidades por sus acciones y decisiones. También se debe indicar que, este proceso de enseñanza inicia en el hogar, sigue en la escuela y continúa en la sociedad, para que los estudiantes aprendan a seguir reglas, a desarrollar autocontrol, a tomar decisiones, a respetar límites, a interactuar con otros y a que se formen con personas con valores.

Resolución Pacífica de Conflictos

Según el Ministerio de Educación Nacional (2013) afirma que:

La convivencia escolar resume el ideal de la vida en común entre las personas que forman parte de la comunidad educativa, partiendo del deseo de vivir juntos de manera viable y deseable a pesar de la diversidad de orígenes. Así mismo, esta se relaciona con construir y acatar normas; contar con mecanismos de autorregulación social y sistemas que velen por su cumplimiento; respetar las diferencias; aprender a celebrar, cumplir y reparar acuerdos, y construir relaciones de confianza entre las personas de la comunidad educativa. (p. 25)

Por todo lo anteriormente mencionado, es indispensable recalcar que la convivencia no solo se trata de evitar enfrentamientos, sino de crear un espacio donde todas las voces sean escuchadas y se busquen soluciones que beneficien a todos, para lograr una convivencia pacífica, es importante que las instituciones educativas fomenten un entorno de respeto, empatía y colaboración para fortalecer la práctica de la convivencia y paz, incentivando los espacios de participación, comunicación y mediación para la resolución de conflictos en el aula. (Chaux, 2004) “la generación de opciones y la consideración de consecuencias, se refiere a partes del proceso de decisión durante situaciones como los conflictos interpersonales o las decisiones colectivas” (p. 132). Logrando generar una conciencia pacífica entre los estudiantes.

Juegos Colaborativos

El Ministerio de Educación Nacional (2014) menciona que:

El juego es una estrategia pedagógica fundamental y esencial en el aprendizaje y desarrollo de las niñas y niños, puesto que, las interacciones en el juego se relacionan con el disfrute de estar con otros, comunicarse con ellos, interpretar sus gustos, intereses, necesidades y expectativas; no obstante, para que esa comunicación sea realmente efectiva, oportuna y pertinente, es importante la empatía, el respeto, la comunicación y el lazo afectivo que se haya construido entre los que interactúan en el juego. (p. 32)

Así mismo, es importante mencionar, que no se puede subestimar la importancia del juego en la enseñanza de las normas para mejorar la convivencia. Ya que, a través del juego los estudiantes experimentan las reglas en acción, ofreciendo oportunidades para practicar la

mediación y la negociación de manera lúdica para la resolución de conflictos, así mismo aprenden a trabajar en equipo, a interactuar mutuamente, a escuchar y a generar vínculos afectivos. Davila y Velasquez (2007) "mediante el juego, los niños liberan su creatividad y desarrollan habilidades para relacionarse con otros. Además, les permite comunicar sus sentimientos" (p. 5).

La Autonomía

De acuerdo con Rincón et al. (2023) el fortalecimiento de la autonomía por medio del juego mejora las relaciones sociales, la toma de decisiones, la capacidad de desenvolverse en el entorno, la independencia y la autorregulación emocional, facilitando la resolución de conflictos desde pequeños. Optimizando la convivencia, el respeto, la colaboración, la empatía, la armonía y las normas educativas que son componentes indispensables para lograr los objetivos y las finalidades de la educación, favoreciendo el mejoramiento de las actitudes e interacciones sociales de los estudiantes, por eso resalta, la importancia de la enseñanza, apropiación y de las normas en el aula del grado 1°

Así mismo, Cruz et al. (2023) resalta que “el desarrollo de la autonomía es saber pensar, saber hacer y reflexionar ante los desacuerdos es autorregularse, asimismo, la gestión de emociones, la motivación, implica tomar conciencia de sus propias decisiones para superar situaciones de conflicto” (p. 5).

Referentes Teóricos

La Ley 1620 de 2013 y el Decreto 1965 de 2013 expresan que “son un conjunto de materiales que generan posibilidades de orientación a la comunidad educativa, en el proceso de comprensión y apropiación de elementos relevantes para potenciar la convivencia escolar” (p. 10). Teniendo en cuenta esto, es importante mencionar que el sistema educativo busca promover

el diseño de proyectos y actividades que favorezcan al desarrollo de competencias y habilidades cívicas, como la convivencia armoniosa y el bienestar saludable de los estudiantes, así mismo, que se realice las detecciones, atenciones y se hagan seguimiento a los casos de la violencia escolar en las instituciones educativas.

Se puede decir, que los juegos colaborativos constituyen una estrategia pedagógica que favorece el desarrollo de habilidades sociales, la cooperación y la convivencia en los primeros grados de escolaridad. Diversos estudios muestran que estas dinámicas ayudan a los niños a aprender a respetar normas, trabajar en equipo y resolver conflictos de manera constructiva. Por ejemplo, Guerrero Minda (2018) encontró que, en estudiantes de primer año de básica, la práctica sistemática de juegos colaborativos incrementa conductas prosociales como la empatía, la ayuda mutua y la negociación frente a desacuerdos. Esto es altamente pertinente para los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Andino San Lorenzo – sede La Guadua, quienes se hallan en un momento clave para la interiorización de valores de convivencia pacífica.

La resolución pacífica de conflictos en el aula requiere, además, el desarrollo de competencias socioemocionales y comunicativas. El programa Aulas en Paz Chaux et al. (2004) y MEN (2006) plantea que la convivencia escolar se fortalece desarrollando habilidades ciudadanas como empatía, manejo de la ira, escucha activa y generación creativa de opciones. Estas habilidades permiten a los niños afrontar de manera no violenta las tensiones cotidianas.

Desde la perspectiva del aprendizaje socio histórico, Vygotsky (1978) plantea que el desarrollo moral y social se construye mediante la interacción con los demás en contextos significativos. Los juegos colaborativos representan escenarios de interacción guiada en los que los estudiantes de grado primero pueden avanzar en su “zona de desarrollo próximo” en habilidades como el autocontrol, determinación y la autonomía, con apoyo del docente y de sus

pares. Esto respalda la idea de que la práctica sistemática de estas dinámicas en la sede La Guadua contribuirá a fortalecer la autonomía y la convivencia pacífica.

Por último, la autonomía en la infancia se potencia ofreciendo experiencias en las que los niños puedan tomar decisiones, asumir responsabilidades y autorregular su conducta. Según Fiestas Calderón (2016) los juegos colaborativos fortalecen habilidades sociales como el respeto, la cooperación y el cumplimiento de normas, elementos esenciales para la construcción de autonomía en edades tempranas. Por tanto, implementar juegos colaborativos durante el segundo semestre de 2025 con los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Andino San Lorenzo sede La Guadua puede integrarse como una estrategia innovadora para la formación en valores, la resolución pacífica de conflictos y el desarrollo de su autonomía.

Referentes Técnicos

Para la implementación de los juegos colaborativos con los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Andino San Lorenzo sede La Guadua, es necesario considerar referentes técnicos que respalden tanto la pertinencia pedagógica de las actividades como los aspectos logísticos y metodológicos de su ejecución.

En primer lugar, se tienen en cuenta las Orientaciones Pedagógicas del Ministerio de Educación Nacional MEN (2017) recomiendan el uso de metodologías activas y lúdicas como los juegos colaborativos para potenciar el respeto, la autonomía y la resolución pacífica de conflictos. Estas orientaciones recomiendan que las experiencias que se desarrollen con los niños y niñas de grado primero se diseñen en función de su desarrollo socioemocional y cognitivo, y que propicien habilidades para la convivencia pacífica, la autonomía, el trabajo en equipo, la comunicación y la autonomía.

En segundo lugar, se consideran los Lineamientos Curriculares de Educación Ética y Valores Humanos MEN (1998) que sugieren incorporar actividades lúdicas como metodología para enseñar valores y resolver conflictos de manera pacífica. Estos lineamientos ofrecen criterios técnicos para planear, ejecutar y evaluar actividades que los estudiantes de grado primero puedan vivenciar en contextos reales de su escuela.

De igual modo, se toma como referente técnico la Guía 34 del MEN (2014) que orienta la construcción de planes de mejoramiento institucional, en donde se destacan las acciones de convivencia escolar y la articulación con los Proyectos Educativos Institucionales (PEI). Esta guía permite asegurar que la estrategia de juegos colaborativos esté alineada con los objetivos institucionales y con el Sistema Nacional de Convivencia Escolar, beneficiando directamente a los estudiantes de grado primero de la sede La Guadua.

También resultan pertinentes los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas MEN (2004) que establecen, desde el grado primero, las competencias para vivir en paz, participar y convivir. Estos estándares sirven como parámetro técnico para diseñar indicadores de logro y evaluar los resultados de la intervención con los estudiantes de este grado.

Referentes Legales

La ley 115 de 1994 ley general de educación colombiana enfatiza que “la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes” (p. 1). Esta ley de la educación se entiende como un proceso constante de crecimiento y desarrollo que no se restringe únicamente en el aprendizaje de saberes, sino que incluye el enriquecimiento de la identidad personal, la cultura y la interacción social. Esta perspectiva integral reconoce la dignidad inherente de cada individuo, así como sus derechos fundamentales y deberes hacia sí

mismo y hacia los demás. La educación, por lo tanto, se convierte en una herramienta esencial para formar ciudadanos conscientes y responsables en una sociedad. Así mismo, dentro de la ley 115 de 1994 - Artículo 5° indica que “la formación educativa debe estar enfocada en el desarrollo de la personalidad, dentro de un proceso de formación integral, física, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos” (p. 2).

De igual modo, el Decreto 1965 de 2013, reglamentario de la Ley 1620, nos plantea “la tarea de construir una serie de materiales educativos en el marco del ejercicio de los derechos humanos y las competencias ciudadanas, con estrategias y herramientas pedagógicas que contribuyan a la formación ciudadana y al mejoramiento de la convivencia escolar” (p. 5). Según lo anterior, es importante enfatizar que esta ley nos permite conocer los mecanismos de prevención y mitigación de conductas que generen violencia escolar. Así mismo, nos permite fortalecer acciones educativas para la formación de las competencias ciudadanas enfocadas en la paz, la participación, el respeto y la valoración de las diversidades, detalla los procedimientos para la adopción, socialización y actualización de los manuales de convivencia (MEN, 2013).

El decreto permite que la implementación de juegos colaborativos se incorpore formalmente en el Manual de Convivencia como estrategia para la resolución pacífica de conflictos y el fortalecimiento de la autonomía de los estudiantes.

Referentes Éticos

Este proyecto se sustenta en principios éticos que garantizan la protección, amparo y respeto por los derechos de los niños y niñas participantes.

En primer lugar, se respeta el principio de dignidad humana y de interés superior del niño, consagrados en la Constitución Política de Colombia (1991) y en la Convención sobre los

Derechos del Niño (1989). Esto implica que toda estrategia aplicada con los estudiantes de grado primero debe salvaguardar su bienestar físico y emocional, evitando cualquier riesgo o daño.

En segundo lugar, se observa el principio de consentimiento informado y asentimiento. Al tratarse de menores de edad, los padres de familia deben realizar un permiso escrito para su integración, además, se debe explicar en lenguaje claro y comprensible a los estudiantes en qué consisten las actividades de juego colaborativo, asegurando su participación voluntaria. Este principio está recogido en el Código de Ética de la Investigación en Educación de la UNESCO (2016) y en las orientaciones del Ministerio de Educación Nacional para proyectos con menores.

Asimismo, se garantiza el principio de confidencialidad y anonimato: la información personal de los niños y niñas será protegida y usada únicamente con fines académicos. Este compromiso responde a lo establecido en la Ley 1581 de 2012 sobre protección de datos personales en Colombia.

De igual manera, se asume el principio de beneficencia y no maleficencia, orientando todas las acciones para que los juegos colaborativos generen beneficios reales en los estudiantes como el desarrollo de la autonomía, la empatía, la colaboración y la resolución pacífica de conflictos y no produzcan ningún perjuicio. Este principio se apoya en los lineamientos éticos del Consejo Nacional de Bioética de Colombia (2020) para la investigación con niños, niñas y adolescentes.

Finalmente, se respeta el principio de justicia y equidad, que garantiza que todos los estudiantes de grado primero de la sede La Guadua tengan iguales oportunidades de participar en las actividades lúdicas, sin discriminación por género, etnia, religión o condición socioeconómica. Este principio está alineado con el enfoque inclusivo que promueve la Ley 1620 de 2013 y su decreto reglamentario.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

En este proyecto de investigación se trabajará el enfoque cualitativo ya que permitirá identificar, conocer y comprender las interacciones, las relaciones, las experiencias y los comportamientos de los estudiantes del grado primero de la institución educativa Andino San Lorenzo, sede la Guadua frente a la implementación de los juegos colaborativos.

Es importante resaltar, que este enfoque es de gran importancia y relevancia para este trabajo, puesto que, proporciona una perspectiva más amplia y clara sobre el contexto, facilitando identificar las características, los comportamientos y las actitudes de los estudiantes, así como, las causas del conflicto, la gestión de sus emociones y la autonomía. El objetivo es promover la resolución pacífica de conflictos, por medio del diseño e implementación de juegos colaborativos, que permita potenciar la autonomía de los estudiantes, este procedimiento se utiliza para la recolección de datos, que proporcione respuestas a la pregunta problema. Dicho esto, se pretende lograr por medio de un estudio detallado de las actitudes y conductas de cada niña/o en el grupo de estudio, colocando atención en los aspectos más sutiles que frecuentemente pasan hacer ignorados, pero, no obstante, son cruciales para abordar “los conflictos de aula” de forma pacífica. Con respecto a esto, el autor Cerrón (2019) indica que:

La investigación cualitativa se configura de manera pertinente para la educación. permite aplicar y proponer mejoras continuas a la estructura de la realidad social emergente de la formación de estudiantes, docentes y comunidad educativa. Se soporta en la transferencia, producción concreta de conocimientos, ideas, acciones, materiales, las que necesariamente a partir de la revitalización se corrigen, rectifican, modifican, superan y renuevan. (p. 1)

Esta investigación de enfoque es cualitativa, porque se implementa una intervención en el aula (los juegos colaborativos) y se observa cómo ésta impacta en los comportamientos, actitudes

y las habilidades de los niños, con participación de los docentes y estudiantes. Respaldo lo anteriormente hablado, los autores Hernández et al. (2018) especifican que: “la investigación cualitativa ofrece datos exhaustivos, difusión, riqueza interpretativa, contextualización del entorno, detalles y experiencias únicas. Del mismo modo, aporta un punto de vista fresco, natural y holístico de los fenómenos, así como flexibilidad” (p. 16).

Este enfoque y tipo de estudio son esenciales y útiles para enfrentar el problema de investigación, dado que facilitan el análisis directo de las reacciones, conductas, actitudes y los cambios que presentan los estudiantes frente a la implementación de juegos colaborativos que mejoren la convivencia en el aula, logrando el desarrollo, aprendizaje y progreso de las habilidades sociales y emocionales, así como la autonomía, el respeto, la colaboración, el trabajo en equipo y la comunicación de los estudiantes.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de este estudio corresponde a los estudiantes de grado primero entre 6 y 7 años, de la Institución Educativa Andino San Lorenzo, sede La Guadua del municipio de Bolívar – Cauca, durante el segundo semestre de 2025, en el contexto de la implementación de juegos colaborativos, se analizarán particularmente las interacciones, conductas y procesos de resolución pacífica de conflictos y de autonomía que emergen en este grupo de estudio durante las actividades.

Técnicas para la Recolección de Datos

Las técnicas para la recolección de datos son las siguientes:

Observación Directa

Se realizará durante las sesiones de juegos colaborativos con el fin de registrar de manera directa las interacciones, reacciones y conductas de los estudiantes en el entorno escolar, con el

fin de analizar, interpretar y comprender la socialización de cada niño y niña. Se usará una guía de observación construida a partir de las categorías de estudio, ya que, es un medio de información confiable, segura, auténtica y comprobable, donde se obtiene una perspectiva más amplia sobre la investigación con el grupo de estudio.

Diario de Campo

Es un instrumento que contribuye a estructurar las acciones investigativas y nos brinda la oportunidad de optimizarlas, enriquecerlas y transformarlas, en la cual, se hará un registro detallado y descriptivo de las vivencias, hechos ocurridos y reflexiones sobre los avances y dificultades observadas en la convivencia escolar. El diario de campo permite detallar todo lo que el docente observa, investiga y vive en el momento desde su punto de vista del investigador, llevando a cabo una descripción metódica y estructurada de todo el proceso, para después determinar las deficiencias y así poder actuar ante esas situaciones desafiantes.

Entrevista a la Docente Titular

Se aplicará al final del ciclo escolar para conocer las reacciones, interacciones, actitudes y comportamientos de los estudiantes en los juegos colaborativos, a las normas de convivencia y la autonomía. Se elaborarán guías de preguntas abiertas que faciliten la indagación y exploración de las experiencias, las cuales permitirán contrastar las observaciones con la percepción del personal educativo sobre los cambios en la convivencia escolar.

De acuerdo con lo anterior, la observación directa, el diario de campo y las entrevistas nos ayudarán a comprender en profundidad las interacciones y procesos que ocurren en el aula. Según Hernández-Sampieri, Fernández-Collado y Baptista-Lucio (2018) la observación y las entrevistas son instrumentos básicos en la investigación cualitativa, ya que facilitan la comprensión de los fenómenos educativos en su contexto natural. De igual forma, Elliott (1993)

sostiene que en la investigación-acción educativa el docente planifica, actúa, observa y reflexiona de manera crítica sobre su práctica, haciendo del diario de campo y de los registros herramientas centrales para documentar los cambios. Por su parte, el Ministerio de Educación Nacional (2018) reconoce que en la educación inicial la observación intencionada y el registro en diarios de campo son fundamentales para analizar procesos de convivencia y aprendizaje de niños y niñas.

Categorías para el Análisis de Datos

Seguidamente, se detalla para cada objetivo específico las categorías que se utilizarán en el análisis de esta investigación, las cuales serán fundamentales para identificar las orientaciones y facilitar la comprensión de los hallazgos relacionados con los cambios. Según Rojas (2019) las categorías “son agrupaciones de conceptos que soportan el sentido ideológico de la estructura emergente, así como su respectiva coherencia, presentación en la historia” (p.4).

En el primer objetivo específico, observar las interacciones de los estudiantes de grado 1° en el aula para reconocer los conflictos que afectan la convivencia escolar, la categoría asignada es:

Interacciones Sociales

Son las relaciones que se establecen entre dos niños o más, es la capacidad que tiene cada niño o niña para interactuar y comunicarse de forma verbal o no verbal. Por eso, aquí se realizará el análisis de las interacciones con sus pares, de qué manera participan, interactúan y se relacionan entre sí, también se observará qué tipos de conflictos emergen, qué roles asumen y cómo tratan de solucionar estos conflictos por sí solos. Esta categoría nos permite determinar qué competencias desarrollar para que fortalezcan las habilidades sociales, así como, el respeto, que

es fundamental para construir relaciones saludables; la autonomía, que promueve la autodeterminación, la independencia y el autocontrol; la empatía, que les ayuda a conectarse emocionalmente con los demás; la negociación, que enseña a resolver diferencias de manera constructiva; y la comunicación, que es vital para expresar pensamientos y sentimientos con claridad para que los estudiantes construyan relaciones sanas. Según Creswell (2013) “permite identificar patrones de interacción, tipos de conflictos, causas y frecuencia, como base para formular propuestas de mejora” (p. 47).

En el segundo objetivo Implementación de juegos colaborativos y normas de convivencia, la categoría asignada es:

Estrategia Pedagógica (Juegos Colaborativos) y Grado de Apropiación de las Normas

Los juegos colaborativos son actividades lúdicas en las que los participantes no compiten entre sí, sino que colaboran para alcanzar objetivos comunes. Este tipo de dinámica favorece la comunicación, la escucha, el trabajo en equipo, la autonomía, la ayuda mutua, la empatía y el respeto por las reglas consensuadas. (Johnson & Johnson, 2018)

El grado de apropiación de las normas hace referencia al nivel en que los estudiantes comprenden, interiorizan y cumplen voluntariamente esas normas establecidas para los juegos y para la convivencia escolar. No se limita a que las cumplan por imposición externa, sino a que sean capaces de autorregularse, respetar acuerdos y proponer mejoras. Esta interiorización es un indicador de desarrollo de la autonomía moral y social. (Piaget, 1932/1995)

En este sentido, la relación entre juegos colaborativos y apropiación de las normas es central: los juegos proporcionan un escenario real y motivador para practicar las reglas de convivencia de manera vivencial, donde se potencie las habilidades sociales de los niños y niñas,

permitiendo evaluar hasta qué punto los estudiantes las adoptan de forma consciente, activa y autónoma para la resolución de conflictos.

En el tercer objetivo específico, reconocer los cambios en la convivencia escolar, a partir de la implementación de los juegos colaborativos y generar recomendaciones al colegio a favor de la resolución pacífica de conflictos entre los estudiantes de grado primero es:

Resolución Pacífica de Conflictos

Comparar los cambios en la convivencia escolar, cómo fue el desarrollo, las interacciones y las actitudes de los niños y niñas antes del diagnóstico y después de la implementación de los juegos colaborativos, permitiendo intervenir, adaptar y proponer sugerencias para la resolución pacífica de conflictos. Ya que, al enseñar las normas de convivencia y las pautas para solución los problemas en aula son indispensables para que los estudiantes fortalezcan sus habilidades sociales, emocionales, cognitivas, comunicativas y de autogestión, lo que les ayuda a integrarse, relacionarse e interactuar mejor con los demás. Así mismo, les permite ser más autónomos, empáticos, responsables, colaborativos, solidarios y a gestionar sus propias emociones, lo que conlleva a una construcción de relaciones saludables al desarrollar habilidades para resolver conflictos de manera pacífica.

Al integrar estas categorías, se logra una comprensión más detallada y clara sobre el impacto de los juegos colaborativos en la convivencia dentro del entorno educativo.

Resultados

Este proyecto de investigación está orientado a la resolución pacífica de conflictos en el aula del grado de primero con los niñas y niños entre edades de 6 a 7 años, para mejorar la convivencia escolar.

A continuación, 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 primer lugar, se evidenció que los estudiantes muestran interés en la participación de las experiencias, las cuales despiertan entusiasmo y motivación. Sin embargo, en el desarrollo de estas actividades se observaron dificultades para trabajar en equipo: algunos niños priorizan el interés individual sobre el colectivo, lo que genera tensiones y discusiones durante el juego, por ejemplo, en una dinámica de armado de rompecabezas grupal, varios estudiantes tendían a apropiarse de las piezas sin ceder el turno, provocando que surgieran conflictos por la posesión de los materiales.

En cuanto a la resolución de conflictos, la mayoría de los estudiantes recurren de manera espontánea a la intervención del docente como mediador principal, en lugar de buscar alternativas de solución autónomas entre compañeros. Este comportamiento refleja una dependencia hacia la autoridad adulta para gestionar los desacuerdos.

Respecto a la autonomía, se identificó que los niños y niñas pueden autorregular sus emociones, sentimientos y comportamientos, así como a esperar turnos, escuchar y comunicar

sus pensamientos. No obstante, en situaciones de presión o desacuerdo, estas competencias se debilitan, dando lugar a reacciones impulsivas como el llanto, los gritos, reclamos verbales o la renuncia a participar de manera grupal, esto evidencia que hace falta fortalecer el aprendizaje de las normas y acuerdos de convivencia en el aula, para mejorar sus capacidades de escucha, comunicación y de autogestión.

La entrevista permitió recoger y plasmar las percepciones, las ideas y comentarios de la docente titular, quien expresó que los estudiantes disfrutaban de los juegos colaborativos, pero reconoce que “no siempre se ponen de acuerdo” y que “a veces los niños se agreden”, se gritan y no escuchan, estos comportamientos y actitudes muestran que aún hace falta reforzar las normas de convivencia y los acuerdos en el aula, pero así mismo, expresó que los juegos colaborativos ayudaron a que los niños mejoraran sus habilidades sociales, las interacciones y el trabajo en equipo, que la enseñanza de las normas ayudaron para que los niños resuelvan los conflictos de una manera respetuosa y empática en pro de la convivencia pacífica.

Por lo tanto, el acercamiento a la población revela que los estudiantes presentan una alta motivación hacia las actividades lúdicas, enfocadas en la resolución de conflictos dentro de los juegos colaborativos, este punto de partida confirma la pertinencia de diseñar e implementar juegos, con el fin de que las niñas y niños interactúen de una manera más activa, creativa y divertida para mejorar sus habilidades sociales.

Experimentación

En la etapa de experimentación se tuvo como objetivo enseñar las normas de convivencia a los estudiantes del grado primero por medio del juego colaborativo, para fortalecer la autonomía y así lograr una convivencia pacífica en el aula de clases, donde se realizaron dos acciones y de ahí se lograron obtener los resultados.

Rompecabezas Colaborativo

En esta dinámica, los estudiantes debían construir entre todos una figura utilizando piezas de rompecabezas, durante las primeras sesiones se observaron conflictos relacionados con el acaparamiento de las piezas y la falta de turnos. Sin embargo, con la repetición de la dinámica, los estudiantes comenzaron a organizarse, a ceder y a comprender que el logro dependía del esfuerzo compartido, lo que más llamó la atención fue una de las reflexiones más significativas de los niños fue que “si cada uno ponía una pieza, se terminaba más rápido”, lo cual muestra un avance en la construcción del valor de la colaboración.

Ayudando a mi Amigo

El juego consiste en que dos de los estudiantes se vendaran los ojos y el resto de sus compañeros los ayudaran a pasar los obstáculos hasta llegar a la meta. Este juego generara situaciones cotidianas del contexto escolar, específicamente las que suelen originarse conflictos durante el juego como: disputas por ser el primero, no esperar su turno, empujar y gritar a su compañero, aquí es donde se les enseñará pautas o acciones para que los estudiantes aprendan a manejar estas situaciones y brindar posibles soluciones cuando se presenten estos conflictos. Al inicio recurrieron al grito y al reclamo, mostrando lo que suelen hacer en la realidad. Sin embargo, durante la reflexión, uno de los compañeros sugirió: “Podemos esperar nuestro turno para ser el ciego”, por lo cual se puede decir que este momento permitió que los niños comprendieran que los conflictos no necesariamente terminan con la intervención de un adulto, sino que ellos mismos tienen la capacidad de llegar a acuerdos.

La experimentación con estos dos juegos mostró cambios significativos en el comportamiento de los estudiantes, pasaron de actitudes centradas en el interés individual a comportamientos más cooperativos y solidarios, los niños comenzaron a reconocer la

importancia del diálogo, la escucha y el respeto, para poder mediar ante una discusión, peleas y desacuerdos con sus compañeros para resolver conflictos. Asimismo, asumieron un papel más autónomo en la toma de decisiones, potenciando su capacidad de autorregulación dentro de las dinámicas grupales.

Por lo tanto, se puede decir que los juegos colaborativos fueron muy importantes para promover el desarrollo de las habilidades y competencias de las niñas y niños en pro a la resolución pacífica de conflictos y al fortalecimiento de la autonomía de todos los estudiantes del grado primero.

Identificación de Variaciones

Luego de la implementación de los juegos colaborativos en los estudiantes de grado 1° de la sede La Guadua de la Institución Educativa Andino San Lorenzo, se identificaron algunos cambios positivos en sus interacciones, actitudes y comportamientos frente a la resolución pacífica de conflictos, estas variaciones fueron registradas en los diarios de campo y en la entrevista con la tutora titular del grado a cargo.

Variaciones en la Resolución Pacífica de Conflictos

Antes de la Intervención, los estudiantes solían reaccionar con impulsividad ante los conflictos, recurriendo al llanto, gritos, peleas y disputas verbales, ya fuera, por el uso de materiales pedagógicos, didácticos y recreativos, en la mayoría de los casos, solicitaban la intervención del docente para resolver los desacuerdos.

Tras la aplicación de los juegos, los estudiantes demostraron mayor capacidad de diálogo y negociación, en la entrevista final con la tutora, ellos manifestaron frases como “ya sabemos que podemos turnarnos” o “si compartimos, todos jugamos”, se observó que, en actividades

libres dentro del aula o el recreo, lograban mediar conflictos sin depender siempre de la figura adulta.

Variaciones en la Cooperación y el Trabajo en Equipo

Antes de la Intervención, predominaba el interés individual sobre el colectivo. Los niños buscaban destacar o apropiarse de los materiales, lo cual generaba tensiones frecuentes.

Después de la intervención, se evidenció una mayor disposición a la colaboración, en el grupo focal, los estudiantes coincidieron en que “es más divertido cuando ganamos todos”, lo cual refleja un cambio en su actitud, pasando de un enfoque individualista hacia uno cooperativo y colaborativo. Además, comenzaron a reconocer y valorar el aporte de sus compañeros para alcanzar los objetivos comunes.

Variaciones en la Autonomía y Autorregulación

Antes de la intervención, los estudiantes dependían en gran medida del docente para organizarse, resolver conflictos y mantener la disciplina durante las actividades, la autorregulación era limitada, y en situaciones de presión solían abandonar el juego o reaccionar con frustración y enojo.

Después de la intervención, se observó que tuvieron un papel más activo en su determinación, por ejemplo, durante los juegos algunos estudiantes propusieron espontáneamente respetar los turnos, mientras que en las actividades libres empezaron a crear acuerdos entre ellos. Esta capacidad para generar soluciones propias muestra un avance en la autonomía y en el ejercicio de la corresponsabilidad.

Los datos comparativos muestran un cambio positivo: los estudiantes pasaron de la dependencia, el individualismo y la impulsividad hacia actitudes de mayor cooperación, autonomía y resolución pacífica de conflictos. Estas variaciones evidencian el efecto beneficioso

de la implementación de juegos colaborativos para mejorar la convivencia escolar y la formación integral en grado primero.

En cuanto a las habilidades de socialización, tanto los niños como las niñas tenían dificultades para comunicarse, trabajar en grupo, poca colaboración, falta de respeto y empatía. Esto generaba gritos, peleas, discusiones y hasta agresiones físicas por la ausencia de habilidades para la resolución de conflictos, ya que no conocían las pautas y acciones para llegar a acuerdos mutuos, mediaciones y negociaciones lo que originaba una convivencia armónica y conflictiva.

Por último, es importante mencionar que los resultados obtenidos fueron a corto plazo, pero se muestra un buen progreso, ya que los estudiantes demostraron mayor capacidad para relacionarse, comunicarse, interactuar y trabajar en equipo, también aprendieron pautas para resolución de conflictos entre ellos mismos. Se espera, que con el tiempo mejoren a grandes rasgos sus habilidades sociales y que la docente a cargo siga implementando actividades mediante el juego colaborativo para que los niños puedan desarrollar competencias cognitivas, sociales, emocionales, comunicativas y de autogestión.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos evidencian que después la implementación de los juegos colaborativos en el grado primero con los niñas y niños de la institución educativa Andino San Lorenzo sede “La Guadua”, demostraron un buen avance en la convivencia escolar, ya que, al enseñar las normas de convivencia y pautas para la resolución de conflictos en el aula por medio del juego, los niños fortalecieron la autonomía. Aquí, es importante mencionar que se observaron cambios positivos en la comunicación, la escucha, la cooperación, la autorregulación emocional y las interacciones sociales del grupo.

En este proyecto, se busca demostrar cómo la implementación de los juegos colaborativos puede contribuir al desarrollo y mejoramiento de las habilidades sociales, cognitivas y físicas de los estudiantes del grado primero para que la convivencia en el aula sea armoniosa y pacífica.

Antes de la implementación, las niñas y niños presentaban comportamientos y actitudes que dificultan la socialización, las interacciones y la adaptación al entorno escolar, como, por ejemplo: discusiones, peleas, poca tolerancia, escasa colaboración y participación entre ellos, así mismo se presentaba una ausencia de las normas de convivencia en el aula. A raíz de todo lo anteriormente mencionado, se confirmaron las necesidades del diagnóstico y respaldaron la pertinencia del proyecto.

Este primer acercamiento nos permitió resaltar la importancia del diagnóstico como el punto de partida para generar una respuesta a la problemática identificada, mediante la observación participante, donde se diseñaron y se ejecutaron juegos colaborativos para la intervención, los cuales facilitarían la integración.

Durante la implementación de los juegos colaborativos “el rompecabezas colaborativo y ayudando a mi amigo” en el grado primero nos permitió observar cambios significativos en las relaciones, autocontrol de las emociones, comportamientos y de las interacciones entre los estudiantes de una manera más respetuosa y armoniosa, así mismo, se promovió la cooperación, la comunicación, la empatía, la autonomía y la resolución de conflictos. Durante las experiencias, los estudiantes mostraron motivación y participación activa de las actividades. Así mismo, se evidenció que el juego facilitó el progreso las competencias sociales sin que los niños perciban el proceso como una imposición. Estos hallazgos se alinean con las propuestas por los autores, como (Vygotsky, 1978), quien expresa que el desarrollo moral y social se construye mediante la interacción con los demás y Calderón (2016), menciona que a través de los juegos colaborativos se fortalecen las habilidades sociales de los niños.

También, se debe señalar que la docente actuó como mediadora, orientando las interacciones y reforzando actitudes positivas como la ayuda mutua, la escucha y el respeto. Este acompañamiento fue clave para garantizar que el juego mantuviera su propósito formativo y no se redujera solo a la recreación. De igual modo, la implementación de estos juegos colaborativos contribuyó a disminuir los conflictos por el uso de materiales, los gritos, empujones y agresiones físicas en el aula, como fuera de ella, mejorando las relaciones personales, la colaboración y el clima escolar.

Las actividades ejecutadas produjeron un cambio significativo y positivo en las niñas y niños del grado 1° ya que aprendieron las normas, a trabajar juntos, a colaborar entre sí, a escuchar sin interrumpir, a tratar a los demás con respeto, a esperar su turno, a alzar la mano para hablar, a desarrollar una mayor conciencia de sí mismos dentro del grupo y aprendieron a gestionar sus emociones y comportamientos. Todos estos aspectos mencionados anteriormente,

reflejan que la puesta en práctica de juegos colaborativos ayudó a grandes rasgos a que la convivencia en el aula fuera más armónica.

Los resultados coinciden con las investigaciones como la de Minda (2018) destacando que los juegos en cooperación ayudan a fomentar valores éticos, promueven un aprendizaje conjunto y permiten a los niños abordar problemas cotidianos de forma pacífica, sin recurrir a la violencia. Así mismo, se valida lo planteado por Chau et al., (2004) menciona que el fortalecimiento de los lazos, las relaciones y el desarrollo de habilidades emocionales y sociales entre los estudiantes logrará un ambiente escolar positivo.

Este proyecto muestra cómo los juegos colaborativos favorecen significativamente en el fortalecimiento de las capacidades sociales y la creación de normas sobre el respeto mutuo, la empatía y la tolerancia, logrando desarrollar un ambiente seguro y respetuoso para fortalecer la convivencia armoniosa y pacífica.

Las limitaciones que surgieron y afectaron los resultados fueron, el tiempo limitado que se tenía para diseñar e implementar más experiencias pedagógicas y así poder evaluar detalladamente los cambios que los estudiantes tuvieran en sus comportamientos, actitudes y cómo solucionan sus conflictos fuera y dentro del aula. De igual manera, la falta de tiempo impidió la participación activa de las familias, lo cual hubiera sido fundamental para enriquecer significativamente los resultados obtenidos. Por ende, resaltamos que, para investigaciones futuras, dispongan de un tiempo más prolongado para que puedan realizar y ejecutar actividades recreativas que fomenten la integración a los padres de familia, de modo que se tenga una perspectiva clara y detallada en los resultados.

Los resultados aportan que hubo una acción eficiente en el entorno educativo, ya que la implementación de juegos colaborativos contribuye al mejoramiento de las relaciones

personales, al desarrollo de competencias sociales y ciudadanas para reducir los conflictos en el aula. Por último, es fundamental que el sistema educativo de las instituciones deberían incluir los juegos colaborativos en su programa académico, puesto que, el juego es una actividad natural en ellos donde aprenden jugando, interactuando y relacionándose con los demás y no hay mejor forma que esta, para promover sus capacidades y el desarrollo de habilidades socioemocionales y competencias cívicas, para lograr una convivencia armoniosa, donde los docentes ofrezcan su apoyo y realicen un monitoreo constante de las dificultades escolares, como por ejemplo, violencia, exclusión, problemas cognitivos y entre muchos aspectos más.

Para concluir, los juegos colaborativos han demostrado tener un efecto positivo en el fortalecimiento de las normas de convivencia escolar del grado primero. Al fomentar la cooperación, el respeto y la empatía entre los estudiantes, estos juegos contribuyen a crear un ambiente escolar más armónico, inclusivo y respetuoso. Sin embargo, el progreso depende de implementación continua y de la participación activa de la docente titular y de la colaboración de las familias, para lograr el objetivo general y así los niños puedan tener una convivencia escolar pacífica. A continuación, presentamos las nuevas preguntas que emergen de los resultados obtenidos para proyectos futuros en investigación.

¿Cómo potenciar la participación de los padres de familia, a través del juego colaborativo, para promover la interacción entre docentes, familias y estudiantes?

¿Cómo se pueden adaptar los juegos colaborativos en las dinámicas familiares para fomentar la resolución de conflictos?

Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos encontrados en el proyecto, nos permitió evidenciar que el diseño e implementación de juegos colaborativos contribuyó a la resolución pacífica de conflictos y fortaleció la autonomía de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Andino San Lorenzo, sede La Guadua, del municipio de Bolívar – Cauca, durante el segundo semestre de 2025.

Las observaciones mostraron que los niños participaron e interactuaron activamente en experiencias basadas en la cooperación, las cuales favoreció al desarrollo y progreso de las capacidades sociales, como la comunicación asertiva, la escucha activa, los valores y la comprensión de las normas de convivencia. También, se observó una gran mejoría en la autorregulación emocional y en la toma de decisiones autónomas, evidenciando que el juego colaborativo no solo contribuye a la convivencia escolar, sino también al fortalecimiento del sentido de responsabilidad individual y colectiva.

A través de la implementación de los juegos colaborativos, se evidenció que la resolución pacífica de conflictos no solo es una habilidad que puede enseñarse, sino una forma de ser y estar en el mundo que se construye colectivamente. Los juegos colaborativos se consolidaron como escenarios de interacción donde los niños no solo interactuaron, sino que se relacionaron, aprendieron a comunicarse, a escuchar y a trabajar en equipo, fortaleciendo la autonomía y el respeto. Así mismo, esto ayudó a que los estudiantes comprendieran las normas de convivencia y que, desde el respeto, la empatía, la tolerancia y colaboración mutua se genere un entorno educativo más tranquilo y positivo.

Los resultados obtenidos en el proyecto sobre la ejecución o aplicación de los juegos colaborativos para la resolución de conflictos en el aula, es pertinente decir, que recomendamos

fortalecer y ampliar su aplicación dentro del contexto educativo analizado, ya que se evidenció que estas actividades promueven la comunicación asertiva, la empatía, la cooperación y las habilidades socioemocionales entre los estudiantes. Estos hallazgos están respaldados por autores como Davila y Velasquez (2007), que expresan que el juego es la actividad esencial del niño, mediante la cual conoce el mundo y desarrolla sus capacidades intelectuales y sociales en respuesta a las demandas de su entorno, mientras que Chau, et al. (2012) enfatiza que es importante desarrollar competencias ciudadanas y sociales por medio de experiencias reales donde los niños interactúen y aprendan a manejar los conflictos desde la práctica.

En este sentido, cabe mencionar que los avances logrados en la unidad de análisis fueron significativos: los juegos colaborativos se consolidaron como escenarios de interacción donde emergieron nuevas formas de comunicación, escucha y cooperación, fortaleciendo la autonomía. Así, la investigación trascendió la mera aplicación de estrategias pedagógicas para convertirse en experiencias que resignificó la comprensión del ser del estudiante y de la profesora como constructores de una civilización de paz dentro del aula.

Así mismo, se recomienda continuar profundizando en este estudio y aplicación de los juegos colaborativos, para potenciar y promover las competencias sociales y ciudadanas, el trabajo en equipo, la empatía, la comunicación y la escucha asertiva, también que para futuras investigaciones se realicen ajustes metodológicos que permitan ampliar el tiempo de intervención, con el fin de dar seguimiento a los cambios que puedan manifestarse a largo plazo.

Referencias Bibliográficas

- Burbano Erazo, O. (2017). *Resolución pacífica de conflictos en el aula* [Trabajo de grado, Universidad Tecnológica de Pereira]. Repositorio UTP.
<https://repositorio.utp.edu.co/entities/publication/780292b0-7ae5-4314-8150-1168fcfe4c2b>
- Caballo, V. E. (2012). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo XXI Editores.
- Carreño, M., & Rozo, H. (2020). Estrategias para desarrollar la convivencia y paz desde la educación. *Academia y Virtualidad*, 13(2), 74–90.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643867>
- Cerrón Rojas, W. J. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1–8. <https://www.redalyc.org/journal/5709/570967709010/>
- Chaux, E. (2012). *Educación, convivencia y agresión escolar*. Universidad de los Andes.
- Chaux, E., Lleras, J., & Velásquez, A. M. (2004). *Aulas en paz: Manual para docentes*. Universidad de los Andes.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994: Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214.
- Congreso de la República de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006: Código de Infancia y Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446.
- Congreso de la República de Colombia. (2013). *Ley 1620 de 2013: Sistema Nacional de Convivencia Escolar*. Diario Oficial No. 48.771.
- Consejo Nacional de Bioética de Colombia. (2020). *Lineamientos éticos para la investigación en ciencias sociales y humanas con niños, niñas y adolescentes en Colombia*.

- Constitución Política de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Gaceta Constitucional.
- Creswell, J. W. (2013). *Diseño de investigación cualitativa, cuantitativa y mixta* (4.^a ed.). Editorial Sage.
- Cruz, G. R., Valencia-Jarama, J. L., & Garro-Aburto, L. L. (2023). Fortaleciendo la autonomía en el aprendizaje. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(30), 1784–1792. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.628>
- 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. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412007000200001
- Elliott, J. (1993). *La investigación-acción en educación*. Editorial Morata.
- Fiestas Calderón, N. R. (2016). *El juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/8816>
- Guerrero Minda, E. (2018). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de la conducta prosocial en niños y niñas de primer año* [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27659>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2018). *Cooperation in the classroom*. Interaction Book Company.

- Ley 1581 de 2012. (2012). *Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales*. Diario Oficial No. 48.587.
- Ministerio de Educación Nacional. (2004). *Estándares básicos de competencias ciudadanas: Formar para la ciudadanía sí es posible*. MEN.
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Decreto 1965 de 2013*. Diario Oficial No. 48.856.
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *El juego en la educación inicial* (Serie de orientaciones pedagógicas, Doc. 22). MEN. <https://www.mineducacion.gov.co/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2018). *Orientaciones pedagógicas para la educación inicial de niñas y niños pertenecientes a comunidades de grupos étnicos*. MEN.
- Naciones Unidas. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. ONU.
- Penalva, A. (2018). La convivencia escolar: Un reto del siglo XXI. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia*, 20, 41–58.
<https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/reid/article/view/3450>
- Piaget, J. (1995). *El juicio moral en el niño* (Ed. original 1932). Editorial Crítica.
- Rincón Gómez, S. L., Mero Bermeo, Z. M., & Ruiz Veas, N. D. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Revista Franz Tamayo*, 5(14), 9–28. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=760579091003>
- UNESCO. (1999). *Declaración y Programa de Acción sobre una Cultura de Paz*. UNESCO.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1Q5xskOiBBnMMgqj-gATa9RuzDtrOM7ID>