

**La incidencia de las experiencias de juego en la convivencia escolar: un estudio de  
investigación-acción en la Institución Educativa Distrital Madre Laura**

Mayra Rosa Martínez Molina

**Asesor**

Anyi Marcela Rodríguez Torres

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo principal determinar de qué manera incide la implementación de propuestas pedagógicas basada en el juego frente la convivencia escolar de 25 estudiantes de primer grado de la I.E.D. Madre Laura de la ciudad de Santa Marta, durante el segundo semestre de 2025; enmarcada dentro del enfoque cualitativo y con un diseño de tipo investigación-acción, la cual tenía como objetivo principal determinar la incidencia de la implementación de experiencias de juego en la convivencia escolar de las estudiantes. Para la recolección de los datos, se emplearon métodos como la observación participante, entrevistas semiestructuradas y lúdicas, los cuales fueron analizados mediante el análisis temático y la triangulación, donde el principal hallazgo pone en manifiesto que la implementación de dichas estrategias tiene efectos positivos sobre la convivencia escolar.

***Palabras clave:*** Convivencia escolar, experiencias basadas en el juego, primera infancia, investigación-acción, habilidades socioemocionales.

### **Abstract**

This research had the main goal of understanding how using play-based teaching activities helps improve school coexistence in a group of 25 first-grade students at I.E.D. Madre Laura, in Santa Marta, during the second half of 2025. The study used a qualitative approach and followed an action-research design. To collect the information, the researcher used participant observation, semi-structured interviews, and playful interviews. The data was analyzed using thematic analysis and triangulation. The main result showed that using play activities helped the students get along better and improved their relationships in the classroom.

**Keywords:** School coexistence, play-based experiences, early childhood, action research, socioemotional skills.

## Tabla de Contenido

Introducción.....	7
Caracterización.....	10
Planteamiento del Problema.....	13
Pregunta de Investigación.....	15
Objetivos.....	16
Objetivo General.....	16
Objetivos Específicos.....	16
Marcos de Referencia.....	17
Referentes Conceptuales.....	17
Referentes Teóricos.....	19
Referentes Técnicos.....	20
Referentes Legales.....	22
Referentes Éticos.....	23
Herramientas y Métodos.....	24
Enfoque y Tipo de Estudio.....	24
Unidad de Análisis.....	25
Técnicas para la Recolección de Datos.....	25
Categorías para el Análisis de Datos.....	27
Resultados.....	30
Acercamiento de la Población a la Variable.....	30
Experimentación.....	32
Identificación de Variaciones.....	35
Análisis y Discusión.....	38

Conclusiones y Recomendaciones .....	42
Referencias Bibliográficas.....	45
Apéndices .....	49

**Lista de Apéndices**

**Apéndice A** *Muestras de Investigación* ..... 49

## Introducción

En la Institución Educativa Distrital Madre Laura, ubicada en el barrio Pescaito de Santa Marta, un sector popular con dinámicas sociales y económicas diversas, se ha identificado una necesidad crucial de fortalecer las habilidades socioemocionales y la convivencia en el entorno escolar, siendo este un pilar fundamental para el desarrollo integral de las niñas y niños, de primera infancia, debido que, influye de manera directa en el bienestar y en la calidad del proceso educativo.

En el contexto actual, la temática cobra especial relevancia, debido es en la primera infancia donde se cimentan las bases para la formación en valores como la empatía, además de habilidades para relacionarse de manera efectiva, contribuyendo a la formación de una ciudadanía responsable y una sociedad más armónica. Por ello, se plantea como objetivo principal el análisis de la manera en que las experiencias basadas en el juego, como actividad rectora de la infancia, actúan como estrategia pedagógica pertinentes para abordar dichos desafíos.

A pesar de los logros en el desarrollo de competencias básicas y la disposición para el aprendizaje en el grupo de estudio, se han evidenciado dificultades en la mediación de los aprendizajes y la regulación de la convivencia. Si bien la docente emplea estrategias pedagógicas y refuerzos conductuales, estos métodos no siempre logran promover eficazmente la autorregulación emocional, manifestado en conflictos recurrentes como el uso de gritos, llanto o actitudes de irrespeto. Según Bisquerra (2009), la educación emocional es un componente fundamental para la convivencia y el bienestar. Ante este panorama, surge una brecha de conocimiento sobre cómo las experiencias de juego, más allá de su valor lúdico, pueden actuar como una herramienta mediadora para fortalecer estas competencias y transformar la dinámica relacional en el aula.

La presente investigación se construye a partir de la reflexión sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa, buscando comprender la dinámica de la convivencia escolar y el rol transformador de las experiencias de juego. Este apartado inicial tiene como propósito guiar al lector a través del contexto, la relevancia y la estructura del estudio, sentando las bases para la comprensión de los hallazgos y conclusiones.

El objetivo general de esta investigación es determinar la incidencia de la implementación de experiencias de juego en la convivencia escolar de las estudiantes de grado 1º del colegio I.E.D. Madre Laura de Santa Marta, durante el segundo semestre de 2025. Para alcanzar este objetivo, se desarrollará un estudio bajo un enfoque cualitativo y un tipo de investigación–acción educativa, abordando la unidad de análisis de 25 estudiantes de primer grado. La recolección de datos se realizará a través de observación directa no participante, entrevista semiestructurada a la docente, observación participante, conversaciones grupales y entrevistas lúdicas con las niñas. Posteriormente, los datos se analizarán mediante análisis temático y triangulación, permitiendo una comprensión profunda de los significados y las variaciones en la convivencia.

El hallazgo más relevante de esta investigación es la demostración de que la implementación intencionada de experiencias de juego incide positivamente y de manera significativa en la convivencia escolar, fortaleciendo aspectos cruciales como la cooperación, la autorregulación emocional y la inclusión social. El juego, al ser una actividad rectora de la infancia, se revela como un catalizador efectivo para la transformación de las dinámicas relacionales y la construcción de un ambiente escolar más armónico. Para comprender en profundidad cómo se llegó a este resultado, cómo las estrategias lúdicas movilizaron la convivencia y cuáles fueron las manifestaciones

concretas de estos cambios, se invita al lector a revisar el contenido completo de esta investigación.

## Caracterización

La investigación se desarrolla en la Institución Educativa Distrital Madre Laura, ubicada en la ciudad de Santa Marta, específicamente en el sector popular del barrio Pescaito, caracterizado por diversas dinámicas sociales y económicas. Se trata de un colegio de carácter público que atiende principalmente a niñas provenientes de familias de clase media, cuyos ingresos provienen en gran parte de actividades informales como el comercio ambulante y el mototaxismo; lo que les permite acceder a condiciones básicas como vivienda y alimentación, sin oportunidad de disponer de recursos adicionales, y de dedicar tiempo exclusivo para acompañar de manera permanente los procesos escolares de sus hijas.

De acuerdo con lo anterior, la (CEPAL, 2020), afirma que las familias que se desarrollan en contextos donde predominan trabajos informales, tienden a sufrir limitaciones en el apoyo educativo en el hogar, lo que repercute en la trayectoria académica de los niños y niñas. Por lo cual, las instituciones educativas cumplen un papel central al ofrecer oportunidades de aprendizaje y espacios de formación integral que amplían las posibilidades de desarrollo.

Ahora bien, el grupo de estudio corresponde al curso Primero 1, conformado por veinticinco niñas con edades entre cinco y seis años, quienes cursan el inicio de la educación básica primaria, y que, además, presentan una heterogeneidad marcada en cuanto a ritmos y estilos de aprendizaje, lo cual motiva a la docente a implementar recursos didácticos variados para garantizar la inclusión y la participación activa de todas las estudiantes. En esta etapa, se busca consolidar aprendizajes fundamentales en áreas como lectura, escritura, pensamiento lógico-matemático y competencias socioemocionales.

En cuanto a las demandas educativas, se ha identificado la necesidad de fortalecer las habilidades sociales y emocionales con el fin de mejorar la convivencia escolar, debido que, varias estudiantes presentan dificultades para la autorregulación emocional y la resolución pacífica de los conflictos, recurriendo con frecuencia a gritos, llanto o discusiones frecuentes. Esto evidencia la importancia de trabajar competencias como la empatía, la cooperación, el respeto mutuo y la comunicación asertiva, esenciales para la vida en comunidad y la formación integral.

A propósito, Piaget (1962) y Vygotsky (1979) en sus investigaciones demuestran que el juego es una actividad rectora de la infancia, pues facilita tanto el desarrollo cognitivo como el socioemocional, además de favorecer la adquisición de normas de convivencia; por lo cual, el juego se presenta como una estrategia pedagógica pertinente, ya que fomenta la interacción, la expresión emocional y la construcción de vínculos positivos entre pares.

Por último, Bronfenbrenner (1987) señala que, el desarrollo infantil está fuertemente influenciado por los contextos familiares y comunitarios en los que se desenvuelve la infancia, de manera que, resulta fundamental implementar estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a la realidad del grupo, teniendo en cuenta que los procesos de aprendizaje se encuentran condicionados por factores relacionados con el tiempo limitado de los padres para acompañar la vida escolar, la falta de materiales complementarios y la reproducción de conductas poco favorables, como el uso de expresiones ofensivas o actitudes de irrespeto hacia la autoridad.

Estos elementos, propios de familias que si bien no viven en pobreza extrema sí enfrentan restricciones para brindar un apoyo académico constante, plantean retos importantes para la institución; configurando al juego como una herramienta que

contribuye no solo a los aprendizajes académicos, sino también al desarrollo socioemocional y al fortalecimiento de la convivencia escolar.

## **Planteamiento del Problema**

En el grupo objeto de estudio, conformado por veinticinco niñas del grado primero de la básica primaria, de la Institución Educativa Distrital Madre Laura, se evidencian logros importantes en el proceso de formación. A pesar de las limitaciones de su contexto, las estudiantes han mostrado avances en el desarrollo de competencias básicas y en la capacidad de participar activamente en actividades escolares y extracurriculares; destacando fortalezas como la disposición para aprender, el entusiasmo por el trabajo en equipo y la creatividad en las actividades lúdicas y artísticas, lo cual, contribuye a una base sólida sobre la cual es posible potenciar nuevas habilidades, especialmente en el ámbito socioemocional, con el fin de favorecer una mejor convivencia escolar.

Sin embargo, en la mediación de los aprendizajes se observa que las estrategias que se implementan actualmente en el aula, aunque han permitido avances académicos, no han sido del todo efectivas para mejorar la convivencia; si bien, las docentes emplean actividades pedagógicas tradicionales y refuerzos conductuales, estos métodos no siempre logran promover la autorregulación emocional ni el respeto mutuo entre las niñas. Por lo cual, persisten situaciones de conflicto, como el uso de gritos, llanto o actitudes de irrespeto, que dificultan la construcción de un ambiente armónico en el aula

De acuerdo con lo anterior, autores como Bisquerra (2009) afirman que la educación emocional es un componente fundamental en la escuela, pues las competencias socioemocionales tienen una incidencia directa en la convivencia y el bienestar de los estudiantes. De tal manera que surge el interés de introducir el juego como variable mediadora para el fortalecimiento de la convivencia escolar. El juego, siendo actividad rectora de la infancia, facilita la interacción, la cooperación y la construcción de normas compartidas, lo que contribuye a un mejor manejo de los conflictos y a la consolidación de

vínculos positivos (Vygotsky, 1979). Se plantea la hipótesis de que la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego permitirá no solo el aprendizaje académico, sino también el desarrollo de habilidades socioemocionales esenciales, como la empatía, la comunicación asertiva y la resolución pacífica de conflictos, lo cual incidirá favorablemente en el clima escolar.

En conclusión, la situación del grupo pone en manifiesto dificultades en el fortalecimiento de la convivencia escolar, dejando de lado la existencia de logros significativos en el ámbito académico y un potencial creativo evidente, las dificultades en la interacción social sobrepasan dichas habilidades, y limitan el desarrollo integral de las niñas. La investigación busca dar respuesta a este vacío mediante la implementación del juego como estrategia pedagógica, entendiendo que este recurso no solo favorece el aprendizaje, sino que también promueve la formación en valores y la consolidación de relaciones respetuosas. De esta manera, el estudio se justifica al proponer una alternativa innovadora que atiende a las necesidades reales del grupo y que, además, aporta a la construcción de un ambiente escolar más armónico y participativo.

### **Pregunta de Investigación**

¿De qué manera la implementación de experiencias de juego incide en la convivencia escolar de las estudiantes de grado 1° de la I.E.D. Madre Laura de Santa Marta durante el segundo semestre de 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Determinar la incidencia de la implementación de experiencias de juego en la convivencia escolar de las estudiantes del grado 1° de la I.E.D Madre Laura de Santa Marta, durante el segundo semestre del 2025

### **Objetivos Específicos**

Identificar el estado actual de la convivencia escolar en las estudiantes de grado 1 ° de la I.E.D.Madre Laura de Santa Marta durante el segundo semestre de 2025.

Analizar la aplicación de experiencias de juego que favorezcan la interacción positiva, el respeto y la cooperación entre las estudiantes.

Evaluar los cambios en las dinámicas de convivencia escolar a partir de la aplicación de las experiencias de juego.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

La presente investigación se enfoca en el análisis de la relación existente entre la implementación de estrategias basadas en el juego y la convivencia escolar, para lo cual, se abordan cuatro conceptos fundamentales que delimitan el campo de estudio y dan coherencia a la propuesta: experiencias basadas en el juego, convivencia escolar, habilidades socioemocionales y aprendizaje cooperativo. Los referentes conceptuales mencionados, se articulan para fundamentar la relación y las posibles interacciones existentes, respondiendo a la pregunta de investigación: ¿De qué manera la implementación de experiencias basadas en el juego incide en la convivencia escolar de las estudiantes del grado 1° de la I.E.D. Madre Laura de Santa Marta durante el segundo semestre de 2025?

En primer lugar, se establecen las experiencias basadas en el juego como variable independiente, las cuales, se entienden como actividades lúdico-pedagógicas, a las cuales se les atribuye una intención educativa durante su planificación y puesta en escena, promoviendo la participación activa de las niñas y niños durante las interacciones sociales dentro y fuera de las instalaciones educativas. Dichas experiencias están constituidas por juegos cooperativos, dramatizaciones y dinámicas creativas, en las cuales se adopten roles y funciones, que estimulan la imaginación, el trabajo en equipo y la construcción de normas compartidas; lo que en palabras de Pinzón (2023) propicia el aprendizaje significativo, debido que incentivan la negociación de reglas y el desarrollo de competencias sociales, aspectos directamente vinculados con el objetivo de esta investigación.

Es importante mencionar que, se parte de la idea de que la convivencia escolar no se limita a la ausencia de conflictos, sino que requiere la presencia activa de relaciones basadas en la tolerancia y la participación democrática, tal y como lo menciona el

Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2022), por lo cual, se aborda la convivencia escolar como el conjunto de interacciones cotidianas que se da entre los miembros de la comunidad educativa, y que se orienta a ser un ambiente de respeto, diálogo y cooperación. Esta posición sustenta la pregunta de investigación al poner en manifiesto que las experiencias basadas en el juego propician espacios adecuados para el diálogo y resolución pacífica de conflictos; las cuales, son condiciones fundamentales para una convivencia positiva en el entorno escolar. En este sentido, la convivencia escolar se constituye como la variable dependiente de la presente investigación y su mejora será el resultado directo que se espera observar tras la implementación de las estrategias.

En este contexto, el desarrollo de habilidades socioemocionales cobra especial relevancia, teniendo en cuenta que estas actúan como mediadoras en la convivencia escolar, abarcando capacidades como reconocer y regular las emociones, establecer relaciones empáticas y tomar decisiones responsables donde prime el bien común, las cuales, según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OECD, 2021), fortalecen los entornos donde interactúan los infantes. Por ello, su fortalecimiento se posiciona como un aspecto central que permite la evaluación del impacto directo de estas experiencias en la convivencia escolar.

Finalmente, se establece el aprendizaje cooperativo como la metodología que permitirá que los estudiantes trabajen en equipo con la finalidad de alcanzar metas comunes, asumiendo responsabilidades y roles dentro del grupo, como lo menciona Johnson y Johnson (2020) los cuales sustenta que dicha estrategia potencia la interdependencia positiva, la solidaridad y el respeto, los cuales se consideran valores indispensables para un clima escolar armónico.

Ahora bien, en el caso puntual de la I.E.D. Madre Laura, las experiencias basadas en el juego que involucren el establecimiento de acuerdos y organización de roles, permitirán observar cómo esta forma de aprendizaje potencia la convivencia y la cohesión grupal; lo cual, favorecerá la comprensión de la incidencia del juego en la convivencia escolar, ofreciendo una vía concreta para la interacción positiva y la construcción de relaciones interpersonales en el aula; al promover la cooperación, el desarrollo socioemocional y la participación democrática.

### **Referentes Teóricos**

Actualmente, diversos estudios han demostrado la efectividad de las experiencias basadas en el juego dentro del aula de clases, y su relación para el fortalecimiento de la convivencia escolar, siendo este un factor esencial en el proceso educativo durante la primera infancia. En este sentido, aportes como los realizados por Garaigordobil y Peña (2023) a través de su estudio cuasi-experimental con estudiantes de primaria, demostraron que los juegos cooperativos reducen los conflictos y promueven la empatía, al tiempo que mejoran la comunicación asertiva, de tal manera que, la interacción lúdica planificada favorece el respeto a las normas y la autorregulación emocional.

De manera paralela, Cortés (2023) evidenció que la integración sistemática de actividades lúdicas estructuradas fortalece habilidades para la comunicación, la cooperación y la autorregulación en niños de edades comprendidas desde los 6 a 7 años, aportando elementos para la comprensión de las experiencias basadas en el juego como estrategias que inciden en el clima escolar y en las relaciones interpersonales que se establecen dentro de las instituciones educativas.

Así mismo, en el contexto colombiano, autores como Martínez Padilla et al. (2023) concuerdan que estas, al ser implementadas en la básica primaria, estimulan la cooperación,

el respeto mutuo y la resolución dialogada de conflictos; lo cual actúa como punto de partida para analizar si, en la I.E.D. Madre Laura, las experiencias de juego generan efectos similares en las interacciones entre compañeras y en las normas de convivencia, partiendo de las similitudes del contexto.

Por otro lado, Inés (2024) destaca que las habilidades para la autorregulación emocional y la comunicación empática, actúan como mediadores del clima en el aula de clases, resaltando que los juegos cooperativos en los que se requieren asignación de turnos, negociación de reglas y trabajo colaborativo, permiten evaluar en este proyecto la posible incidencia del juego en el manejo de emociones y la resolución pacífica de conflictos.

Finalmente, el enfoque de aprendizaje socioemocional de la OECD (2021) plantea que competencias como la empatía, la autoconciencia y la autorregulación se desarrollan mediante experiencias de interacción práctica. De manera que, las actividades lúdicas, al propiciar retos, negociación y cooperación, ofrecen un escenario pertinente para examinar su influencia en la construcción de relaciones respetuosas dentro del aula.

Los anteriores estudios ponen en evidencia que las experiencias basadas en el juego se posicionan como un recurso pedagógico con potencial para influir en las dinámicas de convivencia; por lo que, esta investigación se propone, por tanto, analizar la incidencia en un contexto real, identificando de qué manera las actividades lúdicas diseñadas para las niñas de grado primero repercuten en sus interacciones, en el respeto por las normas y en la resolución de conflictos cotidianos.

### **Referentes Técnicos**

En el 2022, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2022), en su *Guía para la convivencia escolar: orientaciones para la promoción de la ciudadanía y la prevención de la violencia*, establece lineamientos para la prevención de la violencia,

fortalecimiento de habilidades socioemocionales y la promoción de la ciudadanía, mediante estrategias pedagógicas activas; resaltando el papel del juego y demás actividades lúdicas, las cuales fortalecen habilidades para la empatía, el diálogo y la construcción de ambientes de respeto, siendo estos, aspectos esenciales para el desarrollo de la convivencia escolar.

Los lineamientos que ahí se proponen, orientan la presente investigación en la I.E.D. Madre Laura, ya que sustentan la planificación de experiencias basadas en el juego diseñadas para promover la interacción respetuosa, la cooperación, la resolución pacífica de conflictos y la regulación emocional entre las niñas de primer grado; partiendo del marco técnico propuesto por el MEN para estructurar las actividades de manera que contribuyan tanto al aprendizaje socioemocional como a la construcción de relaciones armoniosas en el aula.

De manera complementaria, la UNESCO (2023), en *Educación para la paz y el aprendizaje socioemocional*, enfatiza la necesidad de incorporar actividades lúdicas en los planes de estudio como estrategia para cultivar la cultura de paz, la inclusión y el aprendizaje socioemocional, destacando el papel de las experiencias de juego para el desarrollo de competencias ciudadanas, a través de la promoción de la equidad y la participación activa de todos los estudiantes, incluso en contextos donde las familias tienen limitaciones para acompañar los procesos educativos.

En relación con la investigación, estas recomendaciones internacionales refuerzan la pertinencia de las experiencias de juego planificadas en la I.E.D. Madre Laura, asegurando que las actividades no solo atiendan las necesidades educativas de las estudiantes, sino que también contribuyen al fortalecimiento del clima de aula, la cooperación entre compañeras y el respeto por las normas de convivencia.

En conjunto, estos referentes técnicos proporcionan criterios pedagógicos y metodológicos sólidos que sustentan la planificación, ejecución y evaluación de las experiencias de juego en la I.E.D. Madre Laura. De este modo, garantizan que la investigación se enfoque en examinar cómo estas actividades lúdicas inciden en la convivencia escolar de las estudiantes de grado primero, fortaleciendo la interacción positiva, el respeto mutuo y la resolución colaborativa de conflictos dentro del aula.

### **Referentes Legales**

El marco jurídico colombiano que sustenta esta investigación, busca promover la convivencia escolar y la formación ciudadana, en coherencia con la variable de experiencias basadas en el juego y el aspecto ontológico de la convivencia escolar. En este sentido, se establece el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y los Comités de Convivencia a partir de la (Ley 1620 de 2013), en la cual, se establecen las rutas de prevención y atención de conflictos; respaldando la implementación de experiencias basadas en el juego como estrategias pedagógicas, debido que, estas favorecen el respeto mutuo, la participación democrática y la resolución pacífica de conflictos, elementos esenciales para fortalecer la convivencia escolar.

De manera complementaria, el Decreto 1965 de 2013 reglamenta la Ley 1620 y detalla los procedimientos para la adopción y actualización de los manuales de convivencia (Decreto 1965 de 2013). En consecuencia, exige que las instituciones educativas incluyan estrategias pedagógicas orientadas a prevenir conflictos y fomentar valores democráticos. Esta exigencia se relaciona directamente con la variable de experiencias de juego, ya que dichas actividades promueven la interacción respetuosa, la cooperación y la negociación de reglas, fortaleciendo así la convivencia escolar en el aula.

Asimismo, la (Ley 115 de 1994) establece que la educación debe propiciar el desarrollo integral de los estudiantes, incorporando su formación ética, social y ciudadana. Por ello, respalda el uso de experiencias de juego para desarrollar habilidades socioemocionales y valores fundamentales, contribuyendo de manera significativa a un clima escolar positivo y al establecimiento de relaciones respetuosas entre los estudiantes, aspectos claves de la convivencia escolar.

### **Referentes Éticos**

La investigación se regirá por el *Código de Ética para la Investigación en Educación* (Ministerio de Educación Nacional ,2021) y la *Convención sobre los Derechos del Niño* (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 1989), los cuales promueven la participación activa, segura y respetuosa de la infancia en la investigación educativa, a través de directrices que garantizan el proceso de investigación responsable, centrado en los derechos y el bienestar de las niñas, alineando la práctica investigativa con estándares éticos nacionales e internacionales.

Por lo cual, para el estudio se obtendrá consentimiento informado de los padres o acudientes y asentimiento de las niñas, quienes podrán retirarse en cualquier momento sin consecuencias, además se mantendrá la confidencialidad y el anonimato, y las experiencias de juego se diseñarán bajo los principios de beneficencia y no maleficencia, priorizando la seguridad, el aprendizaje y el bienestar de las participantes.

## Herramientas y Métodos

### Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se desarrolla desde el enfoque cualitativo, el cual tiene como objetivo análisis de la manera en que las estudiantes perciben, experimentan e interactúan, durante la aplicación de estrategias basadas en el juego con la finalidad de fortalecer la convivencia escolar dentro y fuera del aula de clases. Desde esta manera, se tendrá como punto de partida los significados y procesos del contexto en el que se desarrollan las niñas, tal como es percibido por las mismas, lo cual permitirá adquirir una comprensión específica y detallada de los fenómenos educativos ajustados a la realidad (Hernández-Sampieri, Mendoza, & Torres, 2022).

En esta misma línea, se hará uso del tipo de estudio investigación–acción educativa, que permitirá no solo se describir y analizar los contextos, sino que, favorecerá la intervención sobre las situaciones presentes en ellos, con el propósito de lograr modificaciones positivas, a través de la aplicación continua de las diferentes fases de planificación, acción, observación y reflexión, con la finalidad de realizar los ajustes pertinentes a las estrategias para suplir las necesidades educativas y teniendo en cuenta el progreso de las participantes (Kemmis & McTaggart, 2005).

En este punto, es importante mencionar que, el rol del docente–investigadora radica en la participación como agente de cambio; el cual será el encargado de diseñar y facilitar las experiencias basadas en el juego, con el fin de propiciar espacios para la interacción pacífica entre las estudiantes, para posteriormente, realizar una reflexión sobre los resultados para proponer los ajustes pedagógicos.

## **Unidad de Análisis**

Durante el segundo semestre del año 2025, se trabajará con 25 estudiantes de primer grado de la I.E.D Madre Laura, ubicada en la ciudad de Santa Marta, las cuáles serán nuestra unidad de análisis y escenario para la aplicación de las experiencias lúdicas y la evaluación del impacto de estas frente a la convivencia en el aula. En este sentido, este grupo será abordado bajo el cumplimiento del consentimiento informado de los padres o acudientes y el asentimiento voluntario de las niñas, con la posibilidad de retiro sin repercusiones; teniendo en cuenta que, se partirá de la comprensión de las dinámicas propias del contexto escolar y familiar en el que se desenvuelve la infancia, debido que, es ahí donde se podrá evidenciar la necesidad de fortalecer la autorregulación emocional y las relaciones positivas en el aula.

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

Con la finalidad de dar cumplimiento a los objetivos planteados, se emplearán como técnicas e instrumentos de recolección de datos, los que se mencionaran a continuación, organizados en sesiones específicas con tiempos definidos: Para identificar y establecer la dinámicas actuales dentro del aula que repercuten en la convivencia escolar (Objetivo 1), se realizará una observación directa no participante durante dos horas, la cual, como señala Angrosino (2012), nos permitirá comprender las dinámicas sociales en su contexto natural sin alterar el comportamiento de las participantes, lo cual nos permitirá registrar en un diario de campo las interacciones auténticas de los estudiantes, además de las descripciones detalladas, situaciones significativas y reflexiones de la investigadora, siguiendo las recomendaciones de Creswell y Poth (2018).

De manera complementaria, se aplicará una entrevista semiestructurada a la docente titular, posterior a la observación, con una duración de 30 minutos, partiendo de una guía de

entrevista que posibilite explorar de forma flexible sus percepciones y experiencias respecto a la convivencia escolar (Kvale & Brinkmann, 2015), facilitando el análisis integral del contexto y contrastar los aspectos observados en el aula con la perspectiva de la docente.

Para dar cumplimiento al segundo objetivo, enfocado en analizar la pertinencia de las experiencias basada en el juego, se llevará a cabo la observación participante durante dos sesiones de 45 minutos cada una. Dicha técnica según Spradley (2016), permitirá capturar la perspectiva de los participantes y comprender sus interacciones durante las dinámicas de juego. Se utilizarán como instrumentos para el registro de lo observado, un diario reflexivo, en el que la investigadora consignara sus percepciones, descripciones y las primeras interpretaciones de cada sesión, además de un registro fotográfico, autorizado por la institución y los padres de familia, que servirá como apoyo visual para identificar gestos, posturas y situaciones relevantes que podrían pasar desapercibidas en el registro escrito.

Finalmente, para evaluación de los cambios en la convivencia escolar que se propone en el tercer objetivo, se plantean espacios de dialogo grupal y entrevistas dinámicas con las niñas en una sesión de 45 minutos, haciendo uso de una serie de preguntas abiertas, tarjetas con representaciones de las emociones y actividades artísticas, permitiendo la comunicación creativa y significativa en la primera infancia (Christensen & James, 2017). Posteriormente, se llevará a cabo una entrevista semiestructurada a la docente durante 30 minutos, empleando una guía adaptada que posibilite contrastar la información obtenida de las niñas con la percepción de la docente sobre los cambios observados.

Los datos obtenidos a través de estas técnicas serán analizados mediante análisis temático (Braun & Clarke, 2006), lo que permitirá identificar patrones, categorías y temas

emergentes a partir de las observaciones, entrevistas y dinámicas lúdicas. Para garantizar la confiabilidad y validez de los hallazgos se empleará la triangulación de datos, que permite contrastar la información procedente de distintas fuentes (observaciones, entrevistas a docentes y dinámicas lúdicas con las niñas). La integración de estas técnicas y procedimientos garantiza un enfoque riguroso y coherente en la recolección y análisis de la información, fortaleciendo la calidad de los resultados y su pertinencia para comprender la convivencia escolar en el aula de primer grado.

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

Para el análisis de datos se derivan directamente de los objetivos del estudio las categorías para el análisis de los datos, las cuales, permitirán la comprensión de la incidencia de las experiencias basadas en el juego sobre la convivencia escolar; por ello, cada una se acompaña de indicadores observable que guían la interpretación de los datos recolectados a través de las diversas técnicas empleadas.

Partimos de la categoría de Convivencia Escolar centrada en las interacciones, las normas y valores que rigen las dinámicas y el clima en el aula, haciendo énfasis en demostraciones de respeto, empatía y las habilidades para la resolución pacífica de conflictos; dicha dimensión se encuentra vinculada con el objetivo general, debido que apunta a determinar el impacto del juego en las relaciones entre las niñas. En este sentido, los indicadores que permitirán la observación de esta dimensión corresponden al respeto de turnos en actividades grupales, la colaboración espontánea, la expresión de empatía, el manejo de la frustración y el diálogo como medio para resolver dificultades dentro del aula. Para su análisis, las observaciones directas y participantes permitirán registrar estas conductas en situaciones naturales, mientras que las entrevistas a la docente y las

entrevistas lúdica posibilitarán comprender los significados y percepciones asociados a dichas interacciones, siendo el diario de campo y el registro fotográfico.

En segundo lugar, la categoría de Experiencias de Juego enfocada en el diseño, desarrollo y significado de las estrategias lúdicas implementadas con las participantes, partiendo de la idea del juego como móvil que impulsa el aprendizaje integral (Basté, Gelabert y Rosera, 2017). Esta dimensión analiza cómo dichas experiencias intencionadas pedagógicamente, favorecen la cooperación y la interacción positiva, lo cual, será evidenciado a través de la observación de los indicadores de participación activa en las dinámicas, el disfrute, la iniciativa para proponer ideas y la adaptación a los cambios del juego; lo cual, será analizado mediante la observación participante, para captar la vivencia directa, y de forma paralela, el diario reflexivo de la investigadora junto a las entrevistas lúdicas.

En tercer lugar, la categoría de Interacción Positiva y Cooperación enfatiza en el análisis de las conductas de ayuda mutua, el trabajo colaborativo y la construcción de acuerdos entre las participantes, basándose en el principio propuesto por Vygotsky (1978) en el afirma que el aprendizaje se potencia a través de la interacción social. Los indicadores observables para esta dimensión incluyen la actitud de ayuda, el trabajo cooperativo para alcanzar metas, la escucha activa de ideas y la negociación constructiva. Lo cual, será evidenciado mediante las observaciones en tiempo real, sumado a los diálogos grupales y las entrevistas a la docente posibilitando la profundización de las valoraciones sobre los procesos de cooperación y respeto.

Como última categoría, se propone la Autorregulación Emocional y Resolución de Conflictos, desde la cual, se aborda la manera en que las participantes gestionan sus estados emocionales y enfrentan las dificultades en el aula de clases, lo cual, en palabras de

Bisquerra (2009), es fundamental para el bienestar personal y la convivencia pacífica. Los indicadores observables abarcan el reconocimiento de las emociones propias y ajenas, la expresión adecuada de las mismas, la búsqueda de estrategias para la autorregulación de la frustración, disposición para el diálogo antes de desacuerdos. En este punto, las observaciones permitirán identificar las reacciones en contexto, mientras que las entrevistas lúdicas con tarjetas de emociones y las conversaciones grupales ofrecerán un espacio para la reflexión explícita sobre sus estrategias de manejo emocional y resolución de conflictos.

## **Resultados**

A continuación, se presentan los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados, orientados a 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**

Durante la fase exploratoria de este estudio, se analizaron las primeras aproximaciones de las estudiantes de primer grado de la institución I.E.D. Madre Laura hacia la convivencia escolar, esta es entendida como la forma en que interactúan, se relacionan y resuelven conflictos en el aula y en el recreo. Para ello, se empleó técnicas de observación directa no participante y entrevistas semiestructuradas con la profesora titular, con el fin de obtener datos sobre los comportamientos, actitudes y percepciones iniciales de las alumnas ante la variable de estudio.

Los resultados de la observación que se realizó muestran que las estudiantes presentan una convivencia en proceso de formación, donde coexisten gestos de cooperación con conflictos continuos. Tal como ocurrió al inicio de la clase, una estudiante ayudó a su compañera a recoger su bolso que se había caído, diciendo: “Yo te ayudo para entrar juntas”. Este tipo de interacción permitió evidenciar disposición para colaborar y compartir, mostrando que las alumnas entienden la importancia de la ayudarse mutuamente y cooperar entre ellas.

Sin embargo, sucedió un conflicto por un sacapuntas en la clase de caligrafía, en la que una alumna le reclamo a otra diciéndole: "¡Siempre me quitas el sacapuntas sin pedírmelo prestado!" La profesora, les recordó las reglas de respeto y proporcionó un

sacapuntas extra, de esa manera intercedió en este incidente. Este tipo de actos demuestran que, a pesar de la existencia de conductas solidarias, las estudiantes aún tienen problemas para gestionar sus emociones por sí mismas y para cumplir con los acuerdos establecidos; estos son elementos esenciales para una sana convivencia en el colegio.

El recreo se constituyó en un espacio donde la incidencia del juego en la convivencia fue más apreciable. Se observó a seis niñas disputando el uso de una cuerda para jugar, empujándose y haciendo reclamos. Una estudiante se resbaló y fue atendida por la docente, quien más tarde organizó turnos de tres minutos para que cada una de las estudiantes pudiera participar. Aunque algunas expresaron inconformidad con los tiempos, otras lograron disfrutar y compartir la actividad. Esta situación posibilitó demostrar que, cuando las actividades de juego son orientadas, podrían favorecer la negociación de turnos, la cooperación y el respeto de reglas, contribuyendo a fortalecer la convivencia escolar de manera práctica y significativa.

Por otro lado, la entrevista con la maestra titular del grado primero complementó la observación que se realizó. La docente describió la convivencia en el aula como regular, mencionó que: “hay momentos en que las niñas se apoyan entre ellas y colaboran, pero también aparecen discusiones por cosas pequeñas, como pelearse por útiles escolares o por turnos. No siempre respetan los acuerdos del grupo”. Así mismo, la maestra señaló que los juegos cooperativos y las actividades lúdicas constituyen espacios significativos para que las niñas desarrollen habilidades sociales, practiquen la autorregulación emocional y aprendan a resolver conflictos. También mencionó que factores externos, como la dinámica social y familiar, influyen en la manera en que las estudiantes participan y cooperan durante las actividades académicas.

Los datos obtenidos muestran que las alumnas se acercan a la variable de convivencia escolar a través de interacciones directas en el aula y en el juego, evidenciando tanto gestos de solidaridad como conflictos recurrentes. Las experiencias de juego se presentan como un mecanismo significativo para fomentar la cooperación, la negociación, el respeto por normas y la resolución de conflictos de manera natural. Estos primeros acercamientos permitieron reconocer que las implementaciones de actividades lúdicas tienen un rol significativo en la configuración de la convivencia escolar, constituyéndose en una estrategia pedagógica importante para el fortalecimiento de las relaciones sociales y la autorregulación emocional de las estudiantes de primer grado.

### **Experimentación**

Durante la fase de experimentación se aplicaron dos experiencias lúdicas diseñadas para observar de qué manera las experiencias de juego inciden en la convivencia escolar de las estudiantes del grado Primero 1 de la I.E.D. Madre Laura. Desde la observación participante, se registraron en el diario reflexivo las manifestaciones emocionales, comunicativas y relacionales que emergieron durante el desarrollo de las actividades, con el propósito de analizar cómo el juego puede transformar las formas de interacción en el aula.

La primera experiencia, titulada “La araña amiguera”, permitió explorar las nociones que las niñas tienen sobre la amistad y la forma en que expresan reconocimiento hacia sus compañeras. A partir de la pregunta generadora “¿Qué es para ti ser buena amiga?”, se propició un diálogo abierto donde emergieron valores como la ayuda, el respeto, la empatía y la cooperación.

Posteriormente, se dio inicio a la dinámica central del hilo, eje simbólico de la experiencia. Cada niña debía presentarse y, mientras sostenía un ovillo de lana, compartir una cualidad positiva de una compañera a quien quisiera reconocer. Luego, lanzaba el hilo

hacia ella sin soltar su extremo, de manera que poco a poco el grupo fue tejiendo una gran telaraña de colores. Este gesto sencillo, pero cargado de sentido, permitió visualizar las conexiones afectivas que unen al grupo y cómo cada palabra de aprecio contribuía a fortalecer los lazos de amistad. Al lanzar el hilo, se escuchaban expresiones como: “Se lo paso a Sofía porque siempre me presta sus colores” o “A Camila, porque me hace reír cuando estoy triste”.

La red tejida entre todas se transformó en una representación concreta de la convivencia: cada hilo simbolizaba la importancia de la otra para sostener la estructura común. Si una soltaba su parte, la telaraña se aflojaba, lo que generó una reflexión espontánea sobre la necesidad del respeto, la colaboración y el cuidado mutuo. Este momento resultó especialmente significativo, pues las niñas pudieron experimentar, de manera vivencial y visible, que la armonía del grupo depende del compromiso de todas.

Durante la observación participante se evidenció un clima de convivencia armónica: las niñas escuchaban con atención, aplaudían espontáneamente y se mostraban alegres al recibir gestos de aprecio. Este tipo de conductas permitió evidenciar un fortalecimiento de los vínculos afectivos y de la cohesión grupal, aspectos importantes para una sana convivencia escolar. Incluso las niñas más tímidas fueron reconocidas y valoradas por sus compañeras, lo cual provocó reacciones de alegría y fortaleció su sentido de pertenencia dentro del grupo. La experiencia de juego terminó con una corta reflexión donde cada niña explicó cómo se sintió al recibir o dar un elogio en una breve reflexión que concluyó la experiencia de juego; expresaron cosas como "me agradó que me dijeran algo bonito" o "ahora sé que todas somos importantes en la telaraña", lo cual fue un momento muy importante.

La segunda experiencia que se llevó a cabo fue: “Juego de Roles: Actuando Juntas”, esta actividad tenía como objetivo profundizar en la cooperación y la empatía a través de dramatizaciones de situaciones cotidianas del entorno escolar. Las niñas adoptaron diferentes roles para representar acciones relacionadas con la inclusión, la ayuda y la solución pacífica de conflictos. Durante las actuaciones se observaron interacciones respetuosas, gestos de ternura y colaboración espontánea entre las niñas. El juego funcionó como un medio para mediar afectivamente, permitiendo que las niñas se pusieran en el lugar de la otra y entendieran la importancia de las acciones solidarias dentro de la convivencia.

Las niñas pudieron expresar aprendizajes valiosos gracias al cierre reflexivo de esta actividad. Se escucharon frases como "me agradó consolar a mi amiga" o "descubrí que no se debe reírse si alguien comete un error". Estas expresiones mostraron procesos de reflexión personal y desarrollo socioemocional, demostrando la manera en que las niñas asimilaban los valores que fortalecen la convivencia en la escuela.

En las dos experiencias de juego, el análisis de los registros permitió identificar mejoras observables en la convivencia: mayor disposición para dialogar, participación equitativa, disminución de comportamientos excluyentes y respeto por la palabra de la otra. El juego sirvió como un catalizador que promovió la empatía, la comunicación y el trabajo conjunto, lo cual ayudó a crear un ambiente emocionalmente seguro y favorable para la interacción positiva.

La experimentación demostró, desde una mirada investigativa, que las actividades lúdicas tienen un impacto importante en la convivencia escolar, al propiciar espacios donde las niñas no solo aprenden normas de comportamiento, sino que las viven y las recrean desde la afectividad. Se evidenció que el juego funciona como una herramienta pedagógica

que moviliza la dimensión relacional del ser, promoviendo el respeto, la escucha y la construcción colectiva de vínculos basados en el cuidado mutuo.

Los resultados demuestran que, al incorporar el juego intencionadamente a la dinámica educativa, se convierte en un medio eficaz para fortalecer la convivencia en el ámbito escolar. Las actitudes de apoyo, los gestos afectuosos y las reflexiones colectivas en las secciones de juego demuestran que el aprendizaje socioemocional tiene la capacidad de fortalecerse mediante el juego, lo que propicia una cultura escolar más empática, respetuosa y solidaria.

### **Identificación de Variaciones**

Este apartado se dedica a identificar y detallar los cambios observados en la convivencia escolar, que representa el aspecto ontológico de la unidad de análisis, después de la implementación de las experiencias de juego. Se realizará un análisis comparativo de los datos obtenidos previa y posteriormente a la intervención, evidenciando las variaciones en percepciones, actitudes y comportamientos de las participantes.

**Contexto Inicial (Antes de la Intervención).** Previo a las experiencias de juego aplicadas, las estudiantes del primer grado estaban en un proceso de formación en cuanto a la convivencia escolar, el cual presentaba una coexistencia entre conflictos recurrentes y actitudes de colaboración. Las primeras observaciones mostraron una tendencia a ayudarse mutuamente, como se vio en el apoyo para recoger objetos que caían; sin embargo, también surgieron problemas con la regulación de las emociones y el cumplimiento de acuerdos, lo cual se ejemplificó con conflictos por turnos o materiales. Las experiencias de juego que surgían, especialmente en el recreo, necesitaban una intervención activa del docente para coordinar los turnos y resolver disputas. La docente titular describió la convivencia como "regular", señalando la presencia de discusiones por motivos triviales y la necesidad de

reforzar normas grupales, si bien reconoció el potencial de las actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales.

**Variaciones Observadas Tras la Intervención.** La aplicación de las experiencias de juego generó cambios significativos y positivos en la convivencia escolar, tal como se evidencia a través de las entrevistas finales, conversaciones grupales, dinámicas de dibujo y la perspectiva de la docente

En primer lugar, se observó un incremento notable en la armonía y cooperación en las relaciones interpersonales. La docente percibió que las niñas "dialogan entre ellas antes de discutir" y que "se muestran más unidas, trabajan en grupo y se escuchan con más respeto". Estas observaciones reflejan un cambio positivo que se corrobora con las respuestas de las niñas, quienes expresaron frases como "me gusta cuando jugamos todas juntas" y "ahora compartimos los crayones sin pelear", lo que evidencia una mayor cohesión y colaboración. Asimismo, la inclusión social mejoró sustancialmente, manifestado en comentarios como "antes no jugaba con Ana, pero ahora nos turnamos y la invitamos", lo que indica una mayor integración. La dinámica de dibujo también simbolizó estas mejoras, representando situaciones de cooperación y respeto de turnos, contribuyendo a un ambiente más divertido y menos conflictivo.

En segundo lugar, se apreció un avance considerable en la expresión emocional y la autorregulación. Las niñas lograron identificar y verbalizar sus sentimientos con mayor claridad. Al utilizar tarjetas de emociones, la mayoría eligió "feliz" o "tranquila", compartiendo ejemplos concretos como "me siento feliz cuando ayudamos a quien se cae" y "me da calma cuando escuchamos la canción juntas". Estas expresiones demuestran un desarrollo en la autorregulación emocional y la empatía, factores cruciales para una convivencia saludable.

En tercer lugar, se fortaleció la cooperación y el apoyo mutuo. La docente indicó una mayor internalización de comportamientos pro sociales, menciona que "si una compañera se cae o no entiende algo, otra se acerca y le ofrece apoyo". Los juegos colaborativos fomentaron la habilidad de "escucharse, esperar y tomar decisiones juntas", lo que contribuyó a la cohesión grupal y a la inclusión de estudiantes que antes se mostraban retraídas.

Finalmente, en cuanto al clima del aula, la docente describió un ambiente más positivo. Ella menciona que "el aula se siente más tranquila, hay menos discusiones y más disposición para aprender". Destacó que las actividades lúdicas no solo favorecieron la convivencia, sino que también mejoraron la motivación y la participación de todas las estudiantes, fortaleciendo la dinámica educativa de manera integral.

En síntesis, las implementaciones de las actividades de juego actuaron como un catalizador útil para el desarrollo de capacidades relacionales, sociales y emocionales, transformando la convivencia de un estado de desafíos recurrentes a un ambiente más armónico, colaborativo e inclusivo.

## Análisis y Discusión

A grandes rasgos, los resultados de esta investigación están centrados en la incidencia de las experiencias basadas en el juego sobre la convivencia escolar de las niñas de primer grado de la I.E.D. Madre Laura, demostrando una influencia positiva y significativa. De manera que, al conectar estos hallazgos con los objetivos planteados, se evidencia que la implementación de estrategias lúdicas ha contribuido a movilizar la convivencia, fortaleciendo aspectos como la cooperación, el respeto y la autorregulación emocional. Donde la adopción del enfoque cualitativo permitió una comprensión profunda de los significados y las transformaciones vivenciadas por las participantes.

Inicialmente, las estudiantes de primer grado mostraron un acercamiento a la convivencia escolar que se caracterizaba por un proceso formativo, donde coexistían gestos de cooperación con conflictos recurrentes; es así como las observaciones iniciales y la entrevista a la docente revelaron una disposición a la ayuda mutua, pero también dificultades en la autorregulación emocional y el respeto de acuerdos, evidenciadas en disputas por materiales o turnos. Lo anterior, trascendía a experiencias de juego emergentes, especialmente en el recreo, donde requerían mediación docente para organizar turnos.

La docente describió la convivencia como "regular", reconociendo el potencial de las actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales, confirmando la necesidad de una intervención estructurada para fortalecer la convivencia, y las experiencias de juego, siendo este un espacio clave para la negociación y la cooperación, aunque aún necesitado de una guía más definida.

En segundo lugar, la fase de experimentación, mediante la aplicación de dos experiencias lúdicas ("La araña amigüera" y "Juego de Roles: Actuando Juntas"), demostró

el impacto positivo de las experiencias de juego en la convivencia escolar de las niñas. Los resultados de la experimentación, documentados en el diario reflexivo y las observaciones, evidenciaron mejoras significativas en la armonía, cooperación, expresión emocional y autorregulación. La docente percibió que las niñas "dialogan entre ellas antes de discutir" y se muestran más unidas. Estos hallazgos se relacionan directamente con los referentes teóricos, particularmente con los estudios de Garaigordobil y Peña (2023) y Cortés (2023), quienes señalan que los juegos cooperativos y las actividades lúdicas estructuradas promueven comportamientos prosociales, reducen conflictos y fortalecen la empatía y la comunicación asertiva.

Tras la intervención, se observaron cambios notables en la convivencia escolar. Las niñas demostraron una mayor disposición a dialogar antes de discutir, a trabajar en grupo y a escucharse con respeto, evidenciado en frases como "ahora compartimos los crayones sin pelear". La inclusión social mejoró, con testimonios como "antes no jugaba con Ana, pero ahora nos turnamos y la invitamos", reflejando mayor integración. En cuanto a la expresión emocional, las niñas identificaron y verbalizaron sus sentimientos con mayor claridad, eligiendo mayoritariamente "feliz" o "tranquila" al usar tarjetas de emociones, con ejemplos como "me siento feliz cuando ayudamos a quien se cae". La docente también señaló que "si una compañera se cae o no entiende algo, otra se acerca y le ofrece apoyo", indicando una internalización de comportamientos de ayuda mutua. Estos avances ilustran una transformación hacia un ambiente más armónico, inclusivo y colaborativo.

Los hallazgos de esta investigación coinciden significativamente con estudios previos que abordan la influencia del juego en la convivencia escolar. Investigaciones como la de Garaigordobil y Peña (2023) y Cortés (2023) ya habían evidenciado que los juegos cooperativos y las actividades lúdicas estructuradas promueven comportamientos

prosociales, reducen conflictos y fortalecen la empatía y la comunicación asertiva. En este estudio, se observó una correlación directa entre la implementación de experiencias de juego y la mejora en la interacción entre pares, la resolución pacífica de desacuerdos y la autorregulación emocional. La investigación de Martínez Padilla et al. (2023) también resalta la efectividad de estrategias lúdicas sistemáticas en primaria para estimular la cooperación y el respeto mutuo. Las diferencias, si las hubiera, radicarían en la especificidad del contexto y la población, pero la tendencia general de resultados positivos se mantiene, validando la efectividad del juego como herramienta pedagógica.

A pesar de los resultados positivos, el estudio presenta ciertas limitaciones que podrían haber influido en los hallazgos. El tamaño de la muestra, aunque representativo del grupo de primer grado, limita la generalización de los resultados a otros contextos o edades. El tiempo de intervención, si bien permitió observar cambios, podría considerarse limitado para consolidar de forma permanente todas las habilidades socioemocionales. Factores externos, como la dinámica familiar y comunitaria mencionada por la docente, aunque se reconocieron, no fueron objeto de intervención directa y pudieron haber influido en la variabilidad de las respuestas de las niñas. Futuras investigaciones podrían abordar estas limitaciones mediante muestras más amplias, intervenciones de mayor duración y la inclusión de la participación familiar para mitigar el impacto de factores externos.

Los hallazgos de esta investigación tienen importantes implicaciones prácticas para el ámbito educativo, especialmente en la primera infancia. Las experiencias de juego, al demostrar ser una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer la convivencia escolar, la autorregulación emocional y las habilidades socioemocionales, sugieren la necesidad de integrarlas de manera sistemática en el currículo. La I.E.D. Madre Laura podría implementar programas de juego cooperativo y dramatización de manera continua, no solo

para mejorar la convivencia, sino también para potenciar el aprendizaje académico y el bienestar general de las estudiantes. Estas prácticas podrían ser replicadas en otras instituciones educativas, adaptándolas a sus contextos específicos, contribuyendo así a la formación de ciudadanos más empáticos, respetuosos y con mayor capacidad para resolver conflictos de manera pacífica.

En conclusión, el análisis de los resultados confirma la incidencia positiva de las experiencias de juego en la convivencia escolar de las niñas de primer grado de la I.E.D. Madre Laura. Los hallazgos evidencian avances significativos en la interacción positiva, la autorregulación emocional y la cooperación, cumpliendo los objetivos planteados. El estudio aporta a la literatura existente al demostrar la efectividad del juego como mediador del desarrollo socioemocional y la mejora de la convivencia en contextos reales. Como proyección, se sugiere profundizar en la comparación entre juegos cooperativos y competitivos, así como en el papel de la participación familiar en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales.

A partir de lo identificado, surgen nuevas preguntas de investigación, como: ¿Qué efectos tienen distintos tipos de juegos, competitivos y cooperativos, en la convivencia escolar?, y ¿cómo influye la participación familiar en el fortalecimiento de estas habilidades? Futuras investigaciones podrían focalizarse en la sostenibilidad de los cambios a largo plazo y en la aplicación de estas estrategias en otros grados escolares para ampliar su alcance y validez.

## Conclusiones y Recomendaciones

La presente investigación ha demostrado que la implementación intencionada de experiencias basadas en el juego, en el aula de primer grado de la I.E.D. Madre Laura incide de manera positiva y significativa en la convivencia escolar, debido que, los hallazgos demuestran, mejoras notables en habilidades para la cooperación, la autorregulación emocional y la inclusión social entre las estudiantes, dejando en evidencia que las experiencias de juego actúan como un catalizador efectivo que moviliza la convivencia, fortaleciendo aspectos cruciales de las relaciones interpersonales y el clima escolar.

Por otro lado, se lograron avances significativos con respecto a movilización del aspecto ontológico de la convivencia escolar, observándose una transformación en las dinámicas relacionales, pasando de conflictos frecuentes y dificultades en la autorregulación emocional, a un ambiente más armónico, inclusivo y colaborativo. Los descubrimientos importantes radican en la constatación de que el juego, al ser una actividad rectora de la infancia, facilita la vivencia y recreación de valores como el respeto, la empatía y el apoyo mutuo, permitiendo a las niñas internalizar comportamientos prosociales de manera vivencial y significativa.

En cuanto a la variable independiente, las experiencias basadas en el juego, demostraron tener un impacto altamente positivo en la población de estudio, evidenciándose una mejora significativa en la convivencia escolar, la expresión de las emociones y las interacciones entre pares dentro y fuera del aula, destacando logros como el fortalecimiento de vínculos afectivos, la mayor disposición al diálogo y la reducción de conductas de exclusión.

Si bien no se identifican aspectos menos efectivos de forma contundente, se reconoce que el tiempo de intervención, aunque permitió observar cambios notables, podría considerarse limitado para la consolidación permanente de todas las habilidades socioemocionales, sugiriendo la necesidad de continuidad en las estrategias.

Partiendo de los hallazgos, se recomienda a la I.E.D. Madre Laura y a otras instituciones educativas de la región implementar de manera sistemática y continua programas de juego cooperativo y dramatización en el currículo de primer grado. Estas actividades deben ser diseñadas con intencionalidad pedagógica, enfocándose en la negociación de acuerdos, la expresión emocional y el apoyo mutuo. Es pertinente que la docente continúe facilitando espacios de reflexión post-juego para consolidar los aprendizajes y valores. Se sugiere también la adaptación de estas experiencias a las dinámicas familiares y comunitarias para potenciar su impacto.

Los resultados de este estudio aportan a la literatura existente al evidenciar, en un contexto real y específico de la primera infancia colombiana, la efectividad del juego como mediador del desarrollo socioemocional y la mejora de la convivencia escolar, ofreciendo una aportación novedosa al documentar detalladamente las transformaciones observadas tras la aplicación de estrategias lúdicas diseñadas intencionadamente. De manera que, futuras investigaciones podrían beneficiarse de estos hallazgos al explorar la sostenibilidad de estos cambios a largo plazo y al replicar estas estrategias en otros contextos o grados escolares para ampliar su alcance y validez.

En este sentido, se sugiere considerar una intervención de mayor duración para evaluar la sostenibilidad de los cambios en la convivencia escolar a largo plazo. Sería valioso explorar la comparación entre distintos tipos de juegos (cooperativos vs. competitivos) y su impacto diferencial en la convivencia. Asimismo, se recomienda incluir

la participación activa de los padres de familia en las experiencias lúdicas o en actividades complementarias, para analizar cómo su involucramiento influye en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales y la convivencia escolar. Finalmente, ampliar la muestra a otros grados escolares permitiría obtener una visión más completa de la aplicabilidad general de estas estrategias.

### Referencias Bibliográficas

Angrosino, M. (2012). *Etnografía y observación participante* (2.ª ed.). Ediciones Morata.

<https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2016/01/Etnografia-y-Observacion-Participante.pdf>

Basté, J., Gelabert, M., & Rosera, J. (2017). *El juego en la educación infantil: teoría y práctica en el aula*. Graó. [https://octaedro.com/libro/el-juego-en-la-primera-](https://octaedro.com/libro/el-juego-en-la-primera-infancia/)

[infancia/](https://octaedro.com/libro/el-juego-en-la-primera-infancia/)

Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*, 21(1), 7-43.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=649432>

Bisquerra, R. (2009). *Educación emocional y bienestar*. Praxis.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=141997>

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.

[https://www.researchgate.net/publication/235356393\\_Using\\_thematic\\_analysis\\_in\\_psychology](https://www.researchgate.net/publication/235356393_Using_thematic_analysis_in_psychology)

Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994 por la cual se expide la Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>

Congreso de la República de Colombia. (2013). *Ley 1620 de 2013 por la cual se crea el 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*. Diario Oficial No. 48.733.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=52287>

- Cortés, L. (2023). Estrategias lúdicas para la convivencia escolar en primaria. *Revista Colombiana de Educación*, 86(2), 45–60.  
<https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/1253/1763>
- Christensen, P., & James, A. (2017). *Research with children: Perspectives and practices* (3rd ed.). Routledge. [https://www.routledge.com/Research-with-Children-Perspectives-and-Practices/Christensen-James/p/book/9781138100893?srsId=AfmBOor9uON1lcKtrZx\\_FsnQaFncvY6EdBfYlc7bvFXIB-6FGPyvARhO](https://www.routledge.com/Research-with-Children-Perspectives-and-Practices/Christensen-James/p/book/9781138100893?srsId=AfmBOor9uON1lcKtrZx_FsnQaFncvY6EdBfYlc7bvFXIB-6FGPyvARhO)
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE  
[https://books.google.com.co/books/about/Qualitative\\_Inquiry\\_and\\_Research\\_Design.html?id=Pz5RvgAACAAJ&redir\\_esc=y#:~:text=In%20the%20revised%20Fourth%20Edition.and%20practices%20of%20qualitative%20inquiry.](https://books.google.com.co/books/about/Qualitative_Inquiry_and_Research_Design.html?id=Pz5RvgAACAAJ&redir_esc=y#:~:text=In%20the%20revised%20Fourth%20Edition.and%20practices%20of%20qualitative%20inquiry.)
- Garaigordobil, M., & Peña, J. (2023). Cooperative games to promote prosocial behaviors in childhood. *Frontiers in Psychology*, 14, Article 112233.  
[https://www.researchgate.net/publication/232450010\\_Effects\\_of\\_a\\_Cooperative\\_Game\\_Program\\_on\\_Socio-affective\\_Relations\\_and\\_Group\\_Cooperation\\_Capacity](https://www.researchgate.net/publication/232450010_Effects_of_a_Cooperative_Game_Program_on_Socio-affective_Relations_and_Group_Cooperation_Capacity)
- Goleman, D. (1996). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam.  
<https://learnsteer.sasnaka.org/wp-content/uploads/2022/07/Emotional%20Intelligence%20Why%20it%20Can%20Matter%20More%20Than%20IQ%20%28Daniel%20Goleman%29%20%28z-lib.org%29.pdf>

- Hernández-Sampieri, R., Mendoza, C., & Torres, C. P. (2022). *Metodología de la investigación* (7.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>
- Inés, J. M. (2024). Habilidades socioemocionales y convivencia escolar: Un estudio documental. *Aletheia*, 16(1).  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10044634>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2005). Participatory action research: Communicative action and the public sphere. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The Sage handbook of qualitative research* (3rd ed., pp. 559–603). SAGE.  
<https://researchonline.jcu.edu.au/26655/>
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2015). *InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing* (3rd ed.). SAGE. <https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/interviews/book239402>
- Martínez Padilla, A. R., et al. (2023). *Estrategias didácticas basadas en la lúdica para el fortalecimiento de la convivencia escolar en la básica primaria*. [Trabajo de grado, Universidad de la Costa]. Repositorio institucional CUC. <https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/0357072d-d650-4134-9e82-c3db821d394e>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Decreto 1965 de 2013 por el cual se reglamenta la Ley 1620 de 2013*. Diario Oficial No. 48.880.  
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=54353>
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Guía para la convivencia escolar*. MEN.  
<https://www.mineducacion.gov.co/portal/convivencia-escolar>

Spradley, J. P. (2016). *Participant observation*. Waveland Press.

[https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=q7DICwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=Spradley,+J.+P.+\(2016\).+Participant+observation.+Waveland+Press.&ots=H0goGVOT04&sig=K24Mt8XTKje-NhBTmc8oLDISRe4#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=q7DICwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=Spradley,+J.+P.+(2016).+Participant+observation.+Waveland+Press.&ots=H0goGVOT04&sig=K24Mt8XTKje-NhBTmc8oLDISRe4#v=onepage&q&f=false)

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

<https://www.casadellibro.com.co/libro-el-desarrollo-de-los-procesos-psicologicos-superiores/9788408006947/1972668#:~:text=Sinopsis%20de%20EL%20DESARROLLO%20DE,superada%2C%20del%20pensamiento%20psicol%C3%B3gico%20moderno.>

Zins, J. E., Weissberg, R. P., Wang, M. C., & Walberg, H. J. (2004). *Building academic success on social and emotional learning: What does the research say?* Teachers College Press. <https://www.tcpress.com/building-academic-success-on-social-and-emotional-learning-9780807744390>

## Apéndices

### Apéndice A

*Muestras de Investigación*

[EVIDENCIAS- DIPLOMADO PRACTICA E INVESTIGACIÓN PEDAGOGICA](#)