

El juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar

Wendy Paola Altamar Marriaga

Leidys Daniela Barros Venera

Asesor

Karen Lorena Lucuara Castro

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 Departamental Gabriel Escobar Ballesta sede Pasa Corriendo con estudiantes de segundo grado, quienes participaron activamente en la propuesta. El objetivo general fue fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes. Se utilizó un enfoque cualitativo de carácter descriptivo y experimental en el que se implementaron diferentes juegos cooperativos como variable principal, reconociendo sus efectos en el desarrollo socioemocional y la convivencia escolar de los estudiantes. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el juego cooperativo se estableció como un recurso pedagógico transformador, permitiendo promover la empatía, el trabajo en equipo, la regulación de emociones y el respeto entre todos.

Palabras clave: Convivencia, juegos, cooperación, convivencia, emociones.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree requirement, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Institución Educativa Departamental Gabriel Escobar Ballesta, Pasa Corriendo campus, with second-grade students who actively participated in the proposal. The general objective was to strengthen school coexistence among the students. A qualitative approach of a descriptive and experimental nature was used, in which different cooperative games were implemented as the main variable, recognizing their effects on the students' socioemotional development and school coexistence. Based on this research exercise, it was concluded that cooperative play was established as a transformative pedagogical resource, allowing the promotion of empathy, teamwork, emotional regulation, and mutual respect.

Keywords: Coexistence, games, cooperation, coexistence, emotions.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema.	12
Pregunta de investigación	14
Objetivos.....	15
Objetivo general.....	15
Objetivos específicos	15
Marcos de referencia.....	16
Referentes conceptuales.....	16
Referentes teóricos.....	17
Referentes técnicos	18
Referentes legales	20
Referentes Éticos	21
Herramientas y Métodos.....	23
Enfoque y Tipo de Estudio	23
Técnicas para la Recolección de Datos.....	24
Categorías para el Análisis de Datos	26
Resultados	28
Acercamiento de la Población a la Variable.....	28
Conclusiones	37
Recomendaciones	40

Apéndices..... 46

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	46
--	----

Introducción

La convivencia escolar representa un componente fundamental dentro del ámbito educativo, ya que influye significativamente en el entorno donde los estudiantes no solo adquieren conocimiento, sino que también interactúan y desarrollan sus habilidades tanto emocionales como sociales. En la actualidad, uno de los desafíos que enfrenta las instituciones es la de promover relaciones basadas en el respeto, la empatía y la cooperatividad, principalmente en áreas rurales donde las oportunidades de interacción social y los recursos educativos suelen ser limitadas.

En este sentido, el juego cooperativo se presenta como una herramienta pedagógica significativa, ya que esta estrategia no solo fortalece la convivencia escolar, sino que también ofrece a los estudiantes la oportunidad de aprender a comunicarse efectivamente, trabajar en equipo y resolver conflictos de forma pacífica. Así mismo, la importancia de este tema radica en que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, mientras que ayuda a construir comunidades educativas más solidarias y democráticas.

Durante las observaciones que se realizaron en el aula de clases de segundo grado de la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballesta se evidenció que los niños y las niñas enfrentaron dificultades para trabajar en equipo para comunicarse de manera asertiva, regular sus emociones y respetar los turnos en actividades grupales. Estas situaciones provocaban pequeños conflictos que afectaban la convivencia escolar y el desarrollo pacífico de la jornada académica.

Por otra parte, a pesar de los esfuerzos de la docente por mantener un clima escolar en armonía, quedó claro, que era necesario implementar estrategias más participativas e innovadoras que ayudaran a los estudiantes a entender mejor el valor de la convivencia. Varios estudios como los de Morales y Urrego (2017) y Pérez Oliveras (2009) han señalado que el juego

cooperativo, no solo fomenta la solidaridad, sino que también fortalece la regulación emocional y el sentido de pertenencia en el aula. No obstante, en muchos entornos rurales estas estrategias aún no se aplican de forma sistemática, lo que justifica la relevancia de esta investigación como una oportunidad para mejorar la convivencia escolar y promover una experiencia educativa más integral.

Por otra parte, el propósito principal de esta investigación es fortalecer las habilidades de convivencia escolar en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballesta; a través de la implementación de juegos cooperativos. Para lograr este objetivo, se llevó a cabo un estudio con enfoque cualitativo de carácter descriptivo y experimental, en el cual se utilizaron técnicas como la observación directa y participante, diarios reflexivos, dibujos libres, conversaciones guiadas y entrevistas semiestructuradas. Estas metodologías facilitaron, el análisis del comportamiento de los estudiantes; antes, durante y después de la intervención, identificando cambios en sus relaciones, actitudes y en la manera en que resolvían conflictos.

Por último, los resultados demostraron que la incorporación de juegos cooperativos en el aula en clases, mejoro significativamente la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo entre los estudiantes, generando un ambiente escolar más armónico y participativo. Por lo tanto, también se invita al lector a explorar a fondo esta investigación para descubrir como la implementación de juegos cooperativos contribuyó al fortalecimiento de la convivencia escolar y al desarrollo socioemocional de los estudiantes en un entorno rural.

Caracterización

La investigación se lleva a cabo en la institución educativa Gabriel Escobar Ballesta ubicada en una vereda Pasa Corriendo, en Plato Magdalena, es una comunidad rural hermosa y alegre con aproximadamente 250 habitantes, donde se tiene como principales actividades económicas la agricultura y la ganadería, por otro lado, la cultura rural se basa en las creencias religiosas (mayoritariamente católica) y costumbres que se evidencia en las diferentes actividades y festividades que sus habitantes llevan a cabo cada año, de tal manera que niños, niñas, jóvenes y toda la comunidad se congreguen.

La mayoría de las familias se encuentran en un estrato socioeconómico muy bajo, enfrentando dificultades como la falta de servicios básicos como fuente eléctrica y gas natural, dependiendo de plantas solares y cocinas artesanales. poseen trabajos informales y en su mayoría trabajan la tierra (sembrado de yuca, maíz, sandía), ganadería y pesca, Asimismo, se evidencia la ausencia de los padres de familia en el acompañamiento de los niños y niñas en la formación académica, a eso se suma el limitado acceso a los recursos tecnológicos.

Asimismo, la institución como espacio de formación y encuentros con la comunidad, debe, de una u otra forma brindar los escenarios pertinentes que integran a los niños y niñas a una educación formal; sin embargo, el contexto socioeconómico, afectado por las condiciones de pobreza y falta de oportunidades, perjudica directamente en las actividades escolares, experiencias significativas de aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

La institución educativa brinda educación desde preescolar hasta quinto grado, con una jornada diurna de 7 am a 12 pm y cuenta con una población de 35 estudiantes y una docente a cargo., asimismo, se resalta su enfoque en la inclusión, favoreciendo la igualdad y el reconocimiento de la diversidad entre sus estudiantes a través del PEI.

Para esta investigación se toma como muestra el grado segundo, la cual cuenta con 20 estudiantes de 6 a 8 años de edad y aunque se trata de una población con habilidades y experiencias diferentes, comparten condiciones socioeconómicas iguales, como recursos económicos limitados y un bajo acceso a materiales didácticos en el hogar y la escuela, ejemplo de la falta de materiales está en que los niños deben compartir un solo cuaderno para varias materias. La mayoría de los estudiantes provienen de familias campesinas que, debido a sus labores en las fincas, tienen poco tiempo para acompañar los procesos escolares de sus hijos, por tal razón, la investigación se centrará en sus prácticas de aprendizaje como sus interacciones sociales dentro del aula.

Por otro lado, se ha observado que los estudiantes de grado segundo necesitan fortalecer sus habilidades de interacción en el aula de clase, ya que les resulta difícil trabajar de manera colaborativa, resolver conflictos pacíficamente y expresar sus emociones adecuadamente. Estas demandas de aprendizaje se relacionan con el desarrollo de competencias cívicas, la empatía, el respeto y la cooperación, las cuales son fundamentales para el desarrollo integral de los niños y niñas. Por consiguiente, se hace necesario implementar estrategias pedagógicas e innovadoras, a través de dinámicas colaborativas con juegos que fomenten la comunicación, la expresión emocional y el trabajo en equipo. Estas actividades no solo permiten que los niños y niñas fortalezcan su creatividad, sino que también puedan encontrar un medio para expresar lo que sienten y aprendan a convivir en armonía con sus compañeros.

El proceso de aprendizaje de los estudiantes está influenciado por varios factores externos, entre ellos la condición de pobreza que limita el acceso a recursos escolares y tecnológicos, así como el escaso acompañamiento familiar, las carencias en servicios básicos y la falta de espacios comunitarios que fomenten el desarrollo cultural y social. Por lo tanto, estas

condiciones generan obstáculos para obtener habilidades de convivencia y trabajo colaborativo, ya que los estudiantes adquieren pocas oportunidades para interactuar en distintos entornos escolares y familiares. Por consiguiente, se hace necesario buscar estrategias pedagógicas e innovadoras que ayuden a fortalecer dichas habilidades.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de grado segundo de la institución educativa Gabriel Escobar Ballesta, sede Pasa Corriendo han demostrado avances en sus procesos de aprendizaje, a pesar de las carencias del contexto rural en el que se encuentran. Se caracterizan por ser alegres, creativos y con disposición para participar en las actividades escolares, por otro lado, la docente, con gran compromiso, ha logrado motivar a los estudiantes mediante actividades sencillas como creación de cuentos, representaciones en carteleras y otras actividades de lectoescritura, generando aprendizaje enriquecedor. Estos desempeños reflejan la resiliencia de los estudiantes, quienes, a pesar de las carencias materiales y sociales, muestran interés y deseo de aprender.

Actualmente, el aprendizaje de este grupo se fundamenta principalmente en la lectoescritura. Esto ha ayudado a mantener el interés de los estudiantes y reforzar algunos aprendizajes básicos; sin embargo, se ha observado que estas actividades no han logrado satisfacer plenamente las necesidades socioemocionales de los niños y niñas, ya que presentan dificultades en la convivencia escolar; no trabajan colaborativamente, no resuelven conflictos de manera pacífica y no expresan sus emociones adecuadamente. Aunque, la literatura y la creatividad contribuyen a la motivación del estudiante, no se han implementado estrategias específicas para promover la convivencia y la comunicación colaborativa en el aula, la cual genera falencia en el desarrollo integral de los niños y niñas.

Ante esta situación, surge el interés de implementar el juego como una estrategia pedagógica e innovadora para responder a las necesidades del grupo, ya que la intención es que estas actividades diseñadas a través del juego, permitan que los niños fortalezcan sus habilidades de convivencia escolar, que aprendan a cooperar, a respetar turnos y a expresar sus emociones adecuadamente.

La hipótesis que orienta esta investigación plantea que: si se diseña e implementa el juego como estrategia pedagógica, los estudiantes de grado segundo podrán mejorar sus habilidades de convivencia escolar y desarrollo socioemocional, logrando un aprendizaje más integral y significativo. De acuerdo con Cárdenas Messa, Soto Arias y Becerra (2020), el juego constituye una estrategia pedagógica innovadora que posibilita que los niños fortalezcan sus habilidades de convivencia escolar al aprender a cooperar, respetar turnos y expresar sus emociones, logrando con ello un aprendizaje integral y significativo.

En conclusión, aunque el grupo de estudiantes de grado segundo demuestra entusiasmo y avances en su proceso de aprendizaje, existe una brecha muy corta en el uso del juego como estrategia pedagógica e innovadora para promover la convivencia escolar. Las prácticas limitadas de estas dinámicas ha dificultado el desarrollo de competencias ciudadanas como el respeto, la cooperación y la resolución de conflictos. Esta brecha plantea la necesidad de investigar cómo la implementación de juegos pedagógicos, puede favorecer las habilidades de convivencia, ofreciendo una alternativa pedagógica adecuada al contexto rural de la institución.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballesta, en la vereda Pasa Corriendo, a través de la implementación del juego cooperativo como estrategia pedagógica, durante el segundo semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballesta, en la vereda Pasa Corriendo a través de la implementación del juego cooperativo como estrategia pedagógica, durante el segundo semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Identificar las habilidades actuales de convivencia escolar en los niños y niñas de segundo grado, por medio de juegos cooperativos.

Diseñar e implementar un fichero de juegos que aporten la participación activa de los estudiantes y estimulen las habilidades de convivencia escolar.

Evaluar los resultados de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de las habilidades de convivencia escolar de los estudiantes de segundo grado.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La convivencia escolar es un conjunto de relaciones y acuerdos que surgen entre las personas de la comunidad educativa (estudiantes, docentes, padres de familia y directivos). Su objetivo es fomentar el respeto a la diversidad, a la inclusión y a un ambiente democrático y pacífico. Desde esta perspectiva, es más que un simple mecanismo disciplinario; es una práctica colectiva que transforma el clima escolar y promueve el desarrollo integral de los estudiantes.

Según el Ministerio de Educación y Formación Profesional (s.f):

La convivencia escolar se construye a través de las relaciones que se producen entre todas las personas que forman parte de la comunidad educativa. Será positiva si esta construcción se realiza desde el respeto, la aceptación de las diferencias y de las opiniones de todos en un plano de igualdad. Esta construcción debe favorecer la resolución de los posibles conflictos, desacuerdos, tensiones o disputas de manera pacífica.

Asimismo, el juego es una actividad estratégica que, además de entretener, facilita y potencializa el aprendizaje significativo favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes y generando satisfacción personal. A través del juego, los estudiantes aprenden valores y principios; como la honestidad, cooperación, el respeto y el dominio por si mismos convirtiéndose en una gran herramienta para la formación integral de los estudiantes, es así, como Torres (2002) lo destaca como “una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. [...]. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños.” (pag.1.)

Por otro lado, Pérez Oliveras (1998), establece que, los juegos cooperativos se caracterizan por fomentar la unión de todos los participantes en torno a un objetivo común,

fortaleciendo así la solidaridad, la inclusión y el trabajo en equipo más que la competencia individual.

Referentes Teóricos

La convivencia escolar ha sido estudiada como un factor muy importante en el progreso completo de los niños y niñas. Según Arteaga (2023), la convivencia escolar es una acción tranquila y buena que se vive en un lugar de enseñanza, lo cual significa aceptar las distintas opiniones y formar pactos que ayuden a fomentar un ambiente escolar agradable. Este punto de vista es clave porque vemos que la convivencia en la escuela va más allá de solo seguir normas y se vuelve un acto formativo; que cambia el ambiente escolar.

De igual manera, el modo sociocultural del aprendizaje según Vygotsky (1979) muestra que el aprendizaje se crea en unión con otras personas, lo que hace de la escuela un lugar bueno para mejorar la convivencia. Según Vygotsky, las actividades que son didácticas y para descubrir ayudan a los niños a trabajar juntos y controlar sus comportamientos de acuerdo con las reglas sociales comunes. Esto tiene conexión con lo que busca esta investigación porque poner en práctica actividades principales intencionadas da a los estudiantes momentos para aprender a llevarse bien, a convivir, hablar sobre normas, reglas y resolver conflicto de manera grupal.

Por otra parte, Piaget (1969) explica que el juego es esencial en la formación moral de los niños y niñas, ya que ayudan a cambiar una moral basada en la obediencia de reglas externas a otra en la que conocen y siguen reglas por su propia voluntad. En la edad de los 6 a 8 años, los niños empiezan a ver el valor del ser justo, la verdad y el respeto, lecciones que se hacen más importantes cuando nacen dentro de los juegos.

El autor Callejas (2016) nos dice que “favorecer el juego nos permite crear sujetos que se acepten a sí mismos y a sus semejantes, que colaboren, ayuden, cooperen, contribuyendo a

formar no únicamente una persona o grupo de personas sino también un ambiente solidario y justo” (pág. 418). En ese sentido, es buena idea que los alumnos de segundo grado se unan a juegos donde trabajen colaborativamente, porque ahí no solo se ríen, sino que también ponen en uso valores que hacen mejor la relación entre las personas. Desde esta manera de pensar, la idea de Piaget respalda lo importante que es crear experiencias en clase que ayuden a desarrollar habilidades sociales y morales por medio del contacto y del trabajo colaborativo.

Por otra parte, Morales y Urrego (2017) señalan que el juego es una estrategia didáctica que favorece el aprendizaje, ya que involucra al estudiante de forma activa y motivadora. Para estos autores, el juego va más allá del entretenimiento y debe verse como un recurso pedagógico que impulsa la creatividad, la interacción social y la formación de valores. Asimismo, se entiende que el juego como actividad rectora puede convertirse en un medio eficaz para fortalecer la convivencia escolar en contextos rurales sin importar las limitaciones del contexto.

Para finalizar, los autores Nanjari et al. (2021) afirman que,

Los juegos son momentos encarnados de la vida de niños y niñas, que permiten conocer y explorar las diversas posibilidades de desarrollo humano en un contexto territorial y diverso, en el cual se experimentan distintas formas de colaborar, sociabilizar y asociarse con sus pares y con el ecosistema, favoreciendo el bien común (Pág. 135).

Es así que, los juegos van más allá de ser una simple actividad recreativa; se trata de una experiencia importante que muestra las diversas formas en que los niños interactúan con su entorno y entre sí, además, a través del juego los niños y niñas no solo aprenden a convivir y a comunicarse si no que también se forja lazos basados en la confianza y la colaboración.

Referentes Técnicos

Los siguientes referentes técnicos de esta investigación corresponden a los documentos, lineamientos y guías operativas producidas por entidades educativas nacionales e

internacionales, que asesoran la importancia mantener una buena convivencia escolar y el uso del juego como estrategia para fortalecer la convivencia escolar

Según Vargas Peña, L. A. (2018) (cito al Ministerio de Educación nacional 2013), donde dice que ahí se encuentra establecida la ruta de atención integral para la convivencia escolar, la cual define procesos de prevención, detección y atención de conflictos dentro de las instituciones educativas. Por lo tanto, es fundamental que las instituciones educativas realicen estrategias pedagógicas y lúdicas que generen una buena convivencia en el aula de clases. En este sentido, el juego es una gran herramienta didáctica y pedagógica que se convierte en un elemento muy importante para fomentar las habilidades de convivencia como la resolución de conflictos, la comunicación asertiva y la cooperación entre los estudiantes. La cual, garantiza calidad en el proceso de formación su integral.

Del mismo modo, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF (2023) la cual es una organización internacional que ha aportado métodos por medio de implementaciones claves como “crecer y aprender a través del juego”, en el que se presentan evidencias y recomendaciones sobre la gran importancia que aporta el juego en el desarrollo socioemocional, permitiéndoles a los niños y niñas establecer vínculos afectivos a su alrededor. En este sentido de la estrategia aplicada por Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF “cuidado para el desarrollo infantil” que también se aplica por medio de juegos se confirma una vez más, que el juego fortalece la autorregulación, cooperación y expresión de emociones, la cual son componentes claves para la sana convivencia escolar. Por lo tanto, este referente técnico respalda la oportunidad de implementar el juego como una estrategia pedagógica y lúdica como medio para fortalecer la convivencia escolar en los procesos educativos.

Por otro lado, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura -UNESCO (2013) establece que la convivencia escolar debe ser como un aspecto central en las políticas educativas, no solo porque genera aspectos positivos al aprendizaje académico, sino porque garantiza la formación ciudadana y el respeto por los derechos humanos. En este sentido, se destaca que “el clima escolar no solo constituye un factor fundamental para los aprendizajes, sino que es un fin en sí mismo, en tanto representa la posibilidad de aprender a convivir de manera democrática” (UNESCO, 2013, p. 13). Esto aclara que fomentar un ambiente escolar armónico no se reduce a la ausencia de violencia, sino que conlleva generar condiciones de inclusión, respeto, tolerancia y vínculos afectivos que beneficien tanto el rendimiento académico como el desarrollo integral de los estudiantes.

Referentes Legales

En su artículo 5, la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) de Colombia establece los objetivos educativos, que incluyen el desarrollo completo de la personalidad y el crecimiento integral del individuo en términos físicos, psíquicos, morales y éticos. Además, se busca promover valores fundamentales para vivir en democracia, honrar los derechos humanos, ser solidario y participar activamente en la vida social y cultural del país.

La convivencia escolar es un pilar esencial del proceso educativo, según lo estipula el marco legal colombiano. La Ley de Convivencia Escolar, también llamada Ley 1620 de 2013, crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación Sexual y la Prevención y Mitigación de la Violencia en las Escuelas. Esta normativa destaca que la escuela ha de ser un lugar con democracia, protección y participación, en el que los alumnos aprendan a solucionar disputas de forma pacífica y se fortalezcan los lazos de respeto y solidaridad.

Resolución 4210 de 1996 del MEN promueve el juego como actividad pedagógica esencial en la educación inicial, resaltando su valor en la socialización y el aprendizaje colaborativo.

Se sustenta por medio de la Convención de los derechos del niño (ONU 1989) específicamente en el artículo 31, en el que se le reconoce al niño al derecho del descanso, al entretenimiento, juego y actividades recreativas como elemento fundamental para el desarrollo integral de los niños y las niñas., Este artículo decreta que el juego no solo debe considerarse como una actividad de pasatiempo, sino un derecho fundamental que garantiza la formación integral de los infantes, ya que a través de este se fortalecen las competencias sociales, emocionales y afectivas; convirtiéndose en un medio pedagógico para vivir armónicamente.

Referentes Éticos

Algo fundamental planteado en el proceso de la investigación es el profundo respeto a los niños, niñas, familias y a la comunidad educativa en la que se realiza esta investigación. Resaltar este valor en el proyecto de investigación significa reconocer la dignidad de las personas a las que se accede, sus propios contextos culturales y que la relación que se establezca deberá regirse por el trato humano y la empatía. En el mismo sentido de la idea anterior se trabajará bajo las luces del consentimiento informado de padres o encargados, quienes recibirán una explicación clara de los objetivos del proyecto, incluso, objetivos específicos, las actividades que se realizarán, la duración y los beneficios o riesgos, y, para los niños, en un lenguaje sencillos y adecuado a su edad.

Asimismo, se promoverá que las familias y la maestra intervengan en la planificación y valoración de la propuesta. Los resultados se entregarán a la escuela con un lenguaje claro y útil, con el objetivo de ayudar a robustecer los procesos comunitarios. Finalmente, se realizará el

trabajo de acuerdo con las pautas legales y las directrices institucionales del MEN y la Secretaría de Educación, comprometiéndose a informar a las instancias pertinentes cualquier circunstancia que represente un riesgo que pueda surgir, en particular aquellas vinculadas con asegurar y proteger los derechos de los niños.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se fundamenta en el enfoque cualitativo, ya que este es el más adecuado para este proyecto, dado que este método no se fundamenta en datos estadísticos, sino en la descripción de características mediante la observación de la comunidad; el cual es objeto de estudio de investigación. Como lo afirma los autores Pita Fernández, S y Pértegas Díaz, S. (2002) “la investigación cualitativa evita la cuantificación. Los investigadores cualitativos hacen registros narrativos de los fenómenos que son estudiados mediante técnicas como la observación participante y las entrevistas no estructuradas” (pág. 1).

Asimismo, la investigación se desarrolla con un tipo de estudio experimental y exploratorio, ya que busca comprender como los estudiantes de grado segundo experimentan y construyen aprendizajes socioemocionales y de convivencia a través del juego. Además, este enfoque posibilita el análisis detallado de las interacciones sociales en el aula y de las transformaciones que surgen tras la aplicación de la estrategia pedagógica. El tipo de estudio se marca en el juego con actividades cooperativas, lo cual permite observar la conexión directa entre la variable y el elemento ontológico.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por 10 estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballesta sede Pasa Corriendo, ubicada en zona rural del municipio de Plato Magdalena, con edades de 6 y 8 años.

Técnicas para la Recolección de Datos

La recolección de datos en este proyecto es un procedimiento esencial para entender la manera de como los juegos cooperativos influyen en el fortalecimiento de la convivencia entre estudiantes de segundo grado. A través de técnicas cualitativas se consigue información contextualizada y rica que posibilite detectar las habilidades presentes del grupo, documentar la aplicación de estrategias recreativas y notar los cambios que aparecen en las interacciones sociales entre los niños y niñas. De esta manera, las técnicas seleccionadas se conectan directamente con los objetivos del proyecto garantizando que los resultados se vean reflejados tanto en las experiencias de los estudiantes como las perspectivas de los autores educativos involucrados.

El primer objetivo es identificar las habilidades de convivencia escolar de los niños y niñas de grado segundo a través de juegos cooperativos, para ello, se llevará a cabo una observación participante durante las primeras sesiones de juego. En este proceso, se registrarán comportamientos vinculados a la cooperación, el respeto, la cooperación, las comunicaciones y la forma en que se resuelven los conflictos. Además, se emplearán dibujos libres y conversaciones guiadas, con el fin de que los estudiantes expresen como ven su convivencia con sus compañeros. La muestra estará compuesta por los registros de observación y los dibujos que realicen los niños. Calderón Benítez et al. (2018) señalan que la observación directa y la bitácora permiten registrar comportamientos y dinámicas reales de convivencia escolar, habilitando reflexiones sobre conductas disruptivas y fortalezas grupales, como la cooperación, el respeto y la participación activa de los estudiantes.

Con respecto al segundo objetivo que se centra en crear un fichero de juegos para fortalecer la convivencia escolar y motivar la participación activa de los estudiantes, la técnica principal es la documentación pedagógica a través de diarios reflexivos de docente.

Como lo señalan las autoras Magne La Fuente & Galván Fonseca (2023),

El Diario Reflexivo como técnica de recolección de información, ayuda al/la practicante a valorar como auténticos (credibilidad) los resultados de la implementación de la propuesta educativa registrando, analizando e interpretando la información recogida (conformabilidad) y proponiendo la aplicación de los aprendizajes obtenidos en otros contextos educativos, así como en la mejora de su acción docente (transferibilidad). (pág. 12.13.)

Estos diarios recolectan las experiencias de cada sesión, el grado de participación de los estudiantes y los cambios realizados a las actividades según las dinámicas observadas. La muestra estará formada por las descripciones de los diarios reflexivos y el registro del desarrollo continuo del fichero de juegos, lo que permitirá evaluar la relevancia de las actividades para fortalecer la convivencia.

Para finalizar, en el tercer objetivo que busca evaluar los resultados de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de las habilidades de convivencia escolar de los estudiantes de segundo grado se llevarán a cabo entrevistas semiestructuradas tanto a los estudiantes como a la docente. Esta técnica ayudará a recoger opiniones sobre los cambios que se ha notado en la convivencia escolar después de implementar los juegos. Así, la muestra que se analizará estará compuesta por las respuestas obtenidas de las entrevistas a los estudiantes y docentes. Cárdenas et al (2020) afirman que las entrevistas aplicadas con estudiantes y docentes basadas en observaciones de las sesiones de juegos cooperativos permiten capturar impactos positivos en los comportamientos cooperativos, resolución de conflictos e interacciones sociales entre los estudiantes. Así como comparar el estado inicial y final de la convivencia escolar.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías de análisis se construyen a través de los ejes centrales del proyecto, los cuales son la convivencia escolar y el uso de juegos cooperativos como estrategia pedagógica. Estas categorías permitirán organizar la información recogida, identificar las interacciones entre los estudiantes y saber cómo los juegos ayudan en el crecimiento socioemocional de los niños y como esta mejora la convivencia dentro y fuera del aula.

La primera categoría estará enfocada en la cooperación que se basará en los comportamientos relacionados al trabajo en grupo, el apoyo mutuo y el deseo de los estudiantes en la colaboración para alcanzar objetivos comunes. Observar la cooperación permitirá mostrar si los juegos fomentan acciones buenas como el ser solidario, empático y trabajar bien en equipo. Los autores Cobaleda et al (2017) nos dicen que “el juego cooperativo es una herramienta pedagógica que posibilita la adquisición de normas, trabajo en equipo, permite el desarrollo psicomotriz, de forma creativa y placentera, logrando fortalecer poco a poco un ambiente escolar agradable” (pág.54).

Posteriormente, como segunda categoría, el respeto de reglas y turnos que estará determinada desde las actitudes que tienen que ver con respetar normas colectivas, el respeto de los turnos en el juego y aceptar las reglas establecidas dentro de ellos. Esta categoría es muy importante para evaluar cómo los juegos cooperativos ayudan a la formación de un ambiente basado en la justicia, igualdad y equidad.

El auto Cadenas Reyes, L. E. (2021) indica que, este tipo de juego infantil permite que el niño ya tenga conocimiento sobre las reglas que se necesitan para iniciar el juego; asimismo beneficia a los niños al momento de socializar pues les enseña a ganar o perder, a respetar turnos, normas u opiniones de los demás dejando de lado la aparición de conflictos (pág.11).

Finalmente, como última categoría esta la comunicación y expresión emocional fundamental en el ámbito escolar, ya que por medio de esta se fortalece la convivencia y el desarrollo integral durante el proceso de formación de los estudiantes. A través de ella se genera el reconocimiento de las emociones propias y ajenas, debido a que una buena comunicación y expresión emocional construyen relaciones basadas en el respeto y la empatía. Al fomentar estas habilidades en el aula, se promueven ambientes de aprendizaje significativos y armoniosos que favorecen de manera asertiva la resolución de conflictos y un ambiente agradable en el entorno escolar de los niños y niñas. Cordero García, Chinome Alba y Garzón Bautista (2018) destacan la importancia de realizar e implementar estrategias competitivas que generen experiencias para comunicar pensamientos, ideas, sentimientos y emociones, promoviendo una base para generar ambientes de aprendizaje significativos, donde se fundamenten el respeto y la tolerancia para un buen ambiente escolar.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Al iniciar se pudo observar que los niños y niñas de grado segundo se mostraban con mucha curiosidad, interés y disposición para participar en cada una de las actividades propuestas, que en este caso era el juego. Sin embargo, también se evidenciaba algunas dificultades en la convivencia escolar, ya que en el primer juego que se propuso, se observó que hubo competencia entre los estudiantes, porque algunos niños querían ser los primeros en participar y otros se molestaban si sus compañeros cometían errores en la dinámica del juego, por lo que se generaba pequeños conflictos y desacuerdos entre sí.

Por medio de las observaciones, se pudo analizar que varios estudiantes aun no tenían claro el valor de trabajar en equipo y de apoyarse mutuamente, por eso, en cada sesión de juegos se les recalca la importancia de controlar sus emociones, tener empatía con sus compañeros para no entrar en conflicto y ayudarse colaborativamente para lograr el objetivo del juego.

En consecuencia, poco a poco se fueron sensibilizando y apareciendo comportamientos positivos. Por ejemplo, como cuando un estudiante se acercó a ayudar a un compañero que no entendía las reglas del juego “Explota y escribe” o también cuando, en el transcurso de los juegos los equipo se daban motivaciones entre sí, como “vamos tu puedes” o “si podemos ganar”. Estos tipos de comportamientos permitieron observar que, aunque todavía se presenciaban dificultades de conflictos y de comunicación, existía una gran disposición por parte de los estudiantes para aprender a convivir en armonía y fortalecer lazos afectivos.

Experimentación

Durante la fase de experimentación se implementó un fichero de juegos cooperativos con estudiantes de segundo grado para fortalecer sus habilidades de convivencia escolar. Las

actividades se extendieron a lo largo de varias sesiones en la que se promovieron valores como el respeto, la empatía, el trabajo en equipo y la comunicación asertiva. Desde el inicio, los niños mostraron entusiasmo y curiosidad, creando un ambiente alegre, favorable y participativo. Sin embargo, también hubo momentos difíciles, especialmente al principio cuando algunos niños se mostraban competitivos o se molestaban cuando algún compañero cometía un error o no reaccionaba con la suficiente rapidez.

A lo largo del proceso, se llevaron a cabo acompañamientos constantes, guiando a los niños para que entendiera la importancia de manejar sus emociones, respetar el turno de los demás y apreciar el esfuerzo de los demás. En ocasiones, fue necesario pausar el juego para hablar y conversar sobre la importancia de la cooperación y el respeto hacia sus compañeros. Poco a poco, estas pausas se transformaron en lecciones importantes y significativas, los estudiantes comenzaron a entender que la finalidad de los juegos no era triunfar o ganar, sino disfrutar y aprender en compañía. Por ejemplo, en uno de los juegos un niño que al principio era impaciente decidió esperar motivarlo con expresiones como: “tú puedes” “vamos con toda”. Estas pequeñas acciones mostraron progresos significativos en la forma de interactuar y comunicarse.

Las interacciones entre los niños mejoraron en cada sesión en las primeras actividades se notaba cierta competencia, pero a medida que pasaba el tiempo comenzaron a reír juntos, a comunicarse y encontrar soluciones en conjunto. Por ejemplo, en un juego donde debían pasar una pelota sin dejarla caer, al principio algunos grupos discutían por los errores que cometían, pero en el transcurso del juego, supieron coordinarse y trabajar cooperativamente, ya trataban de trabajar en equipo y superar los errores. Este tipo de conductas evidencio los que estaban aprendiendo sobre la cooperación y la tolerancia.

Además de los juegos cooperativos en las sesiones se llevaron a cabo dibujos y conversaciones guiadas en los cuales los estudiantes manifestaron sus emociones al interactuar con sus compañeros, ciertos dibujos representaban caras felices, niños jugando juntos, hubo niños que se dibujaban jugando los mismo juegos que ya habían jugado y también niños que dibujaban solos, estos dibujos se convirtieron en una fuente valiosa de observación, ya que mostraron tanto los avances, emocionales logrados, como lo retos que aún persisten en las relaciones sociales dentro del aula.

Así mismo, se realizaron conversaciones guiadas, las cuales fueron espacio valioso para escuchar las voces de cada niño, al finalizar cada juego propuesto se les iba realizando preguntas sencillas a cada niño, como, por ejemplo: ¿cómo te sentiste jugando con tus compañeros? ¿Qué te gusto del juego? ¿Qué aprendiste a jugar colaborativamente? Esto permitió observar el impacto que genero cada juego en los estudiantes. Por último, se pudo observar que el juego cooperativo se transformó en una herramienta pedagógica muy enriquecedora y efectiva para fortalecer los lazos de convivencia entre los niños. En el diario reflexivo se registró como los estudiantes fueron comprendiendo e interiorizando los valores que se han trabajado como el respeto, el trabajo en equipo y la empatía,

Identificación de Variaciones

Para evaluar los resultados de la intención pedagógica, se realizaron entrevistas semiestructuradas con la docente titular del grado segundo y estudiantes. Este proceso facilito la identificación de los cambios de actitudes, comportamientos y las percepciones de los estudiantes después de la implementación de los juegos cooperativos. Se realizaron entrevistas que fueron un espacio de diálogo abierto, donde los participantes pudieron expresar con sus

propias palabras como se habían sentidos durante las actividades con los juegos y que aprendizaje habían adquirido en cuanto la convivencia escolar.

La comparación de los resultados con las observaciones iniciales reveló un cambio significativo y favorable en las interacciones entre los estudiantes. Antes de la intervención, era común observar comportamientos competitivos, desacuerdos, discusión, no sabían trabajar en grupo, había poca empatía y no tenían tanta tolerancia ante los errores de los demás. Sin embargo, después de varias sesiones de juegos cooperativos, los niños y niñas demostraron una actitud más cooperativa, aprendieron a tener empatía, a esperar su turno, regular un poco sus emociones y a escuchar las ideas de sus compañeros. Durante las entrevistas, varios estudiantes expresaron que “ahora les gustaba jugar más con sus compañeros” y que también “sentían más cercanía con sus compañeros” y algunos niños expresaban lo feliz que les hacía compartir y jugar con sus compañeros. Estas respuestas reflejan creciente comprensión del valor del respeto y la cooperación como base de la convivencia.

Por otra parte, la docente a cargo del aula de clase del grado segundo enfatizó que los juegos cooperativos se habían convertido en un espacio de aprendizaje emocional, donde los niños podían canalizar su energía, regular sus emociones, trabajar en equipo y comunicarse de manera pacífica, ella observó que los conflictos disminuyeron y el ambiente escolar se volvió más tranquilo y pacífico. También notó que algunos estudiantes, que al principio eran más tímidos o preferían jugar solos ahora mostraban más iniciativa al participar en actividades grupales, lo que indicaba un aumento en su seguridad y confianza social.

Aunque los avances fueron significativos, también se identificaron algunos aspectos que aun requieren mejora. En algunos estudiantes aún persisten dificultades para gestionar la frustración cuando los resultados del juego no cumplen con las expectativas de ellos, y es

fundamental seguir fortaleciendo estas habilidades de convivencia para que allá un buen desarrollo integral, sin embargo, los cambios observados demuestran que la implementación de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica ha tenido un impacto positivo significativo en la convivencia escolar. Los niños aprendieron no solo a jugar, sino también a convivir, respetarse mutuamente y disfrutar del trabajo en equipo.

Análisis y Discusión

El análisis obtenido en este proyecto de investigación permitió comprender de manera más clara como la implementación de juegos cooperativos fortaleció la convivencia escolar en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballesta. La recolección de datos obtenidos mostró importantes avances en cuanto a las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes, principalmente en aspectos como el respeto, la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo. En el mismo sentido con los objetivos de la investigación, este análisis busca la manera de reflexionar sobre los descubrimientos a partir de la interacción entre el juego cooperativo y las habilidades de convivencia escolar; resaltando su valor pedagógico en formación integral de los estudiantes en contextos rurales.

En la fase inicial, los niños y niñas se acercaban al juego con entusiasmo, interés y curiosidad, lo cual generó facilidad en la participación activa en las primeras actividades. Sin embargo, se evidenció también acciones de conductas competitivas, conflictos por los turnos y dificultad para respetar las reglas y los errores cometía su compañero en el desarrollo del juego. Estas primeras manifestaciones confirmaron lo planteado en la caracterización: que los estudiantes por sus limitaciones de oportunidades y sus condiciones contextuales afectaban sus interacciones colaborativas, por lo tanto, se requería fortalecer las habilidades de convivencia. A pesar de ello, fue notorio que el interés por participar y aprender superó las dificultades, ya que, conforme como iban avanzando las sesiones de juegos, los estudiantes demostraban mejor actitud y disposición para escuchar y trabajar en equipo. Por lo tanto, esto demostró que el juego puede transformarse en una gran oportunidad para aprender a convivir, respetar y trabajar colaborativamente.

Durante la fase de experimentación, el juego cooperativo actuó como una herramienta pedagógica transformadora, el cual logro un cambio significativo y enriquecedor en la dinámica del aula de clase. Las actividades, llevadas a cabo en un entorno participativo y recreativo, fomentaron la comunicación, el trabajo en equipo, la empatía y el fortalecimiento de los lazos entre los compañeros. Se observó que los estudiantes, al darse cuenta de la importancia de ayudarse entre sí, lograron tener un mejor control emocional y un mayor respeto hacia los demás.

Cárdenas Mesa, Soto Arias y Becerra (2020), quienes sostienen que los juegos cooperativos refuerzan la empatía, la solidaridad y el respeto mutuo, promoviendo relaciones más armoniosas entre los estudiantes. Además, esto se relaciona con la teoría de Piaget (1969) quien sostiene que los juegos son fundamentales para el desarrollo moral y social, ya que en este contexto los niños aprenden a negociar, compartir y entender las reglas de convivencia. Fue así, que el juego cooperativo se estableció como una estrategia afectiva para mejorar la convivencia escolar.

En la fase inicial, los niños y niñas se acercaban al juego con entusiasmo, interés y curiosidad, lo cual generó facilidad en la participación activa en las primeras actividades. Sin embargo, se evidenció también acciones de conductas competitivas, conflictos por los turnos y dificultad para respetar las reglas y los errores cometía su compañero en el desarrollo del juego. Estas primeras manifestaciones confirmaron lo planteado en la caracterización: que los estudiantes por sus limitaciones de oportunidades y sus condiciones contextuales afectaban sus interacciones colaborativas, por lo tanto, se requería fortalecer las habilidades de convivencia.

Una vez implementadas las actividades, los resultados mostraron un impacto significativo en el aspecto ontológico de los estudiantes, principalmente en su manera de comprender y practicar la convivencia. Las entrevistas semiestructuradas durante el proceso de las actividades

tanto los estudiantes como el docente manifestaron avances en la expresión de emociones, en la cooperación y la resolución de conflictos. Por ejemplo, varios estudiantes expresaron sentirse más tranquilos, con frases como “ya no me enoja si pierdo” o “me gusta cuando ganamos todos juntos”. Así mismo, la docente resaltó una mejora en el entorno del aula, manifestando que los niños mostraban más empatía, paciencia y disposición para colaborar. Por consiguiente, se puede afirmar que el juego permitió a los estudiantes desarrollar habilidades socioemocionales que generen impacto en su convivencia diaria.

Como en todo proceso investigativo, se presentaron ciertas limitaciones que pudieron influir en los resultados. En primer lugar, el tamaño de la muestra fue reducido, ya que participaron únicamente veinte estudiantes de un mismo grado. En segundo lugar, el tiempo de aplicación fue corto, por lo que no se pudo observar el impacto del juego a largo plazo. Además, las condiciones del entorno rural, la falta de materiales y los recursos limitados representaron un desafío constante para la planeación de las actividades. Aun así, estas limitaciones no impidieron que el proyecto alcanzara sus propósitos, pues la creatividad, la flexibilidad metodológica y el compromiso de los estudiantes permitieron desarrollar experiencias significativas de enseñanza-aprendizaje.

Los resultados y hallazgos obtenidos tienen importantes implicaciones significativas para la practicas educativas, esto lo podemos dividir en 2 resultados importantes. En primer lugar, se reafirma el valor del juego como una estrategia pedagógica importante y efectiva para mejorar la convivencia escolar, esto se debe a que incentiva la participación activa, enriquece la comunicación, trabajo en equipo y contribuye a la regulación de las emociones de los estudiantes. En segundo lugar, se muestra que, incluso en zonas rurales con limitaciones de

recursos, es posible crear experiencia de aprendizaje significativas y enriquecedoras cuando se implementan estrategias creativas y de apoyo emocional.

Además, este proyecto de investigación también subraya lo fundamental que es, que los docentes asuman un papel de mediador, fomentando el respeto, la empatía, la comunicación y la colaboración en cada una de las actividades realizadas. Es así que, los resultados ofrecen una guía para que las instituciones educativas incluyan en sus planeaciones espacios recreativos intencionados, que no solo favorezcan el bienestar emocional de los estudiantes, sino que también favorezca una cultura de paz entro del entorno escolar. En síntesis, el análisis de los resultados permite concluir que el juego cooperativo genero un impacto positivo en la convivencia escolar del grado segundo, esto se refleja en la mejora de las relaciones interpersonales, así como en la capacidad para regular sus emociones y desarrollar empatía entre los estudiantes.

La experiencia evidencio que, cuando se emplea el juego cooperativo de manera intencionada y con orientación, se trasforma en una herramienta importante y valiosa para aprender a convivir y avanzar como comunidad. Para futuras investigaciones, sería interesante ampliar el tiempo de implementación y aplicarla en otros grados o instituciones, con el objetivo de comparar los resultados y evaluar la duración de los aprendizajes obtenidos. Por último, también se propone involucrar a las familias de manera más activa en estas actividades, para que la convivencia escolar se fortalezca no solo en el salón de clase, sino también en el entorno familiar y comunitario.

Conclusiones

Los resultados obtenidos en la presente investigación aportaron satisfactoriamente a la pregunta de cómo los juegos cooperativos fortalecen la convivencia escolar en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballesta. Desde que se inició con las observaciones se evidenció que el grupo manifestaba dificultades para trabajar colaborativamente, resolver conflictos y expresar emociones de manera adecuada. Sin embargo, la implementación de actividades direccionadas en torno al juego, con acompañamiento constante del formador; permitió transformar sucesivamente las dinámicas en el entorno del aula.

Los estudiantes pasaron de mostrar conductas competitivas y de poca tolerancia, a experimentar la satisfacción de alcanzar metas a través del trabajo en equipo. En este sentido, los juegos cooperativos se afianzan como una herramienta pedagógica para fortalecer habilidades de la comunicación, el respeto, la empatía, el trabajo en equipo y estabilidad emocional; generando un ambiente de convivencia armónico.

En este mismo sentido, esta investigación permitió generar proporciones fundamentales del desarrollo socioemocional de los estudiantes participantes. El juego cooperativo se convirtió en una gran oportunidad para que ellos experimentaran sus emociones, aprendieran a reconocerlas y regularlas y que también percibieran el valor del otro en el proceso de aprendizaje. Por medio de la práctica, lograron fortalecer habilidades como la solidaridad, la responsabilidad compartida, y la importancia del trabajo en equipo.

Durante las sesiones se pudo observar cómo los niños y las niñas mejoraron en escuchar, a expresar desacuerdos pacíficamente y ayudarse cuando alguno presentaba dificultades. Por consiguiente, estos logros generaron un impacto positivo; no solo en la convivencia, sino también en la manera en que los estudiantes empezaron a valorarse como un equipo, la cual,

estas actitudes fortalecieron su autoestima. En este mismo sentido, la investigación no solo generó aprendizajes educativos, sino también un crecimiento humano, acompañado de sensibilidad y respeto por su entorno que lo rodea.

Por otro lado, el juego cooperativo tuvo un impacto profundo y positivo en las dinámicas escolares, ya que las actividades implementadas no solo despertaron el interés y la motivación de los estudiantes, también brindaron un espacio de aprendizaje significativo, donde fortalecieron la comunicación, la empatía, el trabajo en equipo y la convivencia pacífica. Los resultados demostraron que, cuando el juego es diseñado con intención pedagógica, deja de ser un simple pasatiempo y se convierte en un escenario de construcción de valores y aprendizajes sociales.

Sin embargo, también se identificaron algunos retos, el manejo de la frustración y los ritmos individuales; ya que unos eran más rápidos que otros y algunos se frustraban por estas diferencias. Aun así, se demostró que el juego cooperativo puede adaptarse a contextos rurales con limitaciones de recursos, reafirmando que no se pierde su valor como estrategia accesible y transformadora en cualquier contexto educativo.

Por último, esta investigación aporta componentes significativos, tanto teóricos como metodológicos en el ámbito de la pedagogía infantil. En el referente teórico, se confirma por medio de los planteamientos de autores como Piaget (1969), Vygotsky (1979), quienes reconocen el valor del juego en la formación moral y social de los infantes. Adicionalmente, en el contexto metodológico, la experiencia demostró que los diarios reflexivos, la observación directa y las entrevistas son herramientas necesarias para comprender el desarrollo socioafectivo en los contextos del aula.

Por otro lado, la presente investigación abre camino a las futuras reflexiones sobre el rol del docente, como apoyo emocional y comentador de la convivencia escolar; destacando que su

guía y acompañamiento es fundamental para generar cambios sostenibles. Por lo tanto, este trabajo no solo demuestra la importancia del juego como herramienta pedagógica y educativa, sino que también refleja potencial para fundamentar comunidades escolares más lúdicas, solidarias y pacíficas.

Recomendaciones

Basándose en los resultados obtenidos, se recomienda continuar implementando eficazmente los juegos cooperativos como estrategia pedagógica institucional, incorporarla dentro de las áreas de aprendizaje y no como actividades aisladas, ya que estas dinámicas deben mantenerse de manera constante y persistente, debido a que, favorecen el desarrollo integral fortaleciendo habilidades y actitudes de empatía, respeto, autorregulación emocional y resolución de conflictos.

Asimismo, es sumamente importante que los docentes asuman un rol reflexivo, en los que utilicen espacios de juegos pedagógicos para generar conversaciones sobre valores, principios, convivencia y trabajo en equipo. En el caso de contextos rurales, se sugiere aprovechar materiales reciclables y recursivos del entorno natural para diseñar juegos significativos, ya que, para generar un ambiente propicio y ameno, no se requiere de grandes recursos o materiales, sino de disposición, creatividad y responsabilidad pedagógica.

Otra recomendación muy importante, es fomentar activamente la relación entre escuela y familia en torno al juego cooperativo, ya que incluir a los padres de familia en actividades lúdicas y dinámicas puede fortalecer los valores de convivencia y empatía aprendidos por los estudiantes en el aula. Del mismo modo, se sugiere que futuras investigaciones incrementen el tiempo de intervención y la población participante, con el propósito de observar y analizar los efectos del juego en grados y contextos escolares diferentes.

Además, sería también valioso añadir nuevas variables relacionadas con la educación emocional o participación familiar, para comprender de manera más factible como las experiencias lúdicas ejercen en el desarrollo integral de los estudiantes. Por último, se recomienda organizar los resultados de manera continua, generando una base de datos

institucional que sirvan como recursos para mejorar las prácticas pedagógicas y fomentar políticas educativas orientadas al fortalecimiento de la convivencia escolar.

Referencias Bibliográficas

- Arteaga Rangel, K. V. (2023). La convivencia escolar para la construcción de una cultura de paz en el aula multigrado [Trabajo de grado, Universidad Francisco de Paula Santander]. <https://bibliotecadigital.usb.edu.co/entities/publication/48e13978-1678-461d-a2d9-e5768d4e4dcb>
- Cadenas Reyes, L. E. (2019). Juegos cooperativos “Jugando me relaciono” para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa [Trabajo de investigación, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio USAT <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3159>
- Calderón Benítez, L. C., Henry-Pérez, L., Castillo-Camargo, A., López-Fontalvo, M., Quiroga-Luque, G., Uribe-Torres, C., & Contreras-González, U. (2018). Convivencia escolar mediante la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(1), 95-107. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.1.2018.07>
- Callejas, L. O. (2016). Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco. *Revista Ra Ximhai*, 12(3 Especial), 415-431. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46146811029.pdf>
- Cárdenas Messa, G. A., Soto Arias, C., & Becerra Collazos, D. A. (2020). Juegos cooperativos en la convivencia escolar: un estudio descriptivo. *Cultura Educación y Sociedad*, 11(2), 300-312. <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2820>
- Cobaleda Pérez, C., Burgos Castañeda, N., & Conde Forero, R. (2017). *Juego cooperativo, conflicto y clima escolar* [Tesis de maestría/universitaria, Universidad Pontificia

- Bolivariana]. Repositorio Institucional Universidad Pontificia Bolivariana.
<http://hdl.handle.net/20.500.11912/3339>
- 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>
- Cordero García, S. P., Chinome Alba, C. P., & Garzón Bautista, A. del P. (2018). Emociones y habilidades comunicativas en la convivencia escolar en la IE Rural del Sur de Tunja. *Educación y Ciencia*, 21(43), 203–219.
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/9081
- Magne La Fuente, M. M., & Galván Fonseca, S. L. (2023). El diario reflexivo como herramienta didáctica para producir aprendizajes con sentido. *Revista REBE*, 5(8), 1–14.
<https://doi.org/10.61287/revistarebe.v.5i8.1>
- Morales, O., & Urrego, Z. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Revista UNIMINUTO*, 17(20), 123–136.
<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/praxis/article/view/1483>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (s. f.). *Convivencia escolar*. Gobierno de España. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/mc/sgctie/convivencia-escolar.html>

- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (1996). Resolución 4210 de 1996. *Por la cual se establecen lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial*. Bogotá: MEN. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/ejes-tematicos/Normas-sobre-Educacion-Preescolar-Basica-y-Media/96032:Resolucion-4210-de-Septiembre-12-de-1996>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). Ley 1620 de 2013: *Sistema Nacional de Convivencia Escolar*. Diario Oficial de la República de Colombia. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=52287>
- Nanjari, R., Guerra, M. C., Briones, N. C., & Tapia, M. V. (2021). El juego y la convivencia escolar en niños y niñas: una revisión. *Foro educacional*, (37), 133-156. <https://ediciones.ucsh.cl/index.php/ForoEducativo/article/view/2892/2324>
- Torres, M. C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289–296. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Pérez Oliveras, E. (1998, marzo). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. EFDportes.com, *Revista Digital*, 3(9). <https://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>
- Pita Fernández, S., & Pértega Díaz, S. (2002). Investigación cuantitativa y cualitativa. *Cadernos de Atención Primaria*, 9(2), 76- 78. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2331095>
- Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de cultura económica. [https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=2m7DDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=Piaget,+J.+\(1969\).+La+formaci%C3%B3n+del+s%C3%ADmbolo+en+el+ni%C3%B1o.+&ots=VyAnp0pu8b&sig=0Xc4tYSE2AkKDPaa691WTkuL_oc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=2m7DDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=Piaget,+J.+(1969).+La+formaci%C3%B3n+del+s%C3%ADmbolo+en+el+ni%C3%B1o.+&ots=VyAnp0pu8b&sig=0Xc4tYSE2AkKDPaa691WTkuL_oc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Organización de las Naciones Unidas. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*.

Naciones Unidas. ONU. <https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino>

ONU. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos (OHCHR).

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

UNESCO. (2013) *El Informe Situación Educativa de América Latina y el Caribe: Hacia la educación de calidad para todos al 2015 para Todos*. [En red].

<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/SITIED-espanol.pdf>

UNICEF. (2021). *Crecer y aprender a través del juego: Cuatro claves de la implementación del Cuidado para el Desarrollo Infantil en Latinoamérica y el Caribe*. UNICEF.

<https://www.unicef.org/lac/historias/crecer-y-aprender-traves-del-juego>.

Vargas Peña, L. A. (2018). *Las revistas indexadas y la violencia en la escuela* [Tesis de maestría, Universidad Distrital Francisco José de Caldas].

<https://repository.udistrital.edu.co/items/d7c48dec-d2e4-43d0-ba4e-0b80d51aecdd0>

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

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

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/wpaltamarm_unadvirtual_edu_co/Eh-eHjYPS-5IghbWW8OFzWkBv6dphmDg_sAgtg-qSacnAA?e=uo2dYm