

**El juego como puente para la convivencia escolar: una investigación- acción en educación
básica primaria**

Liliana Bohórquez Domínguez

Mayerly Lucía Humanéz Posada

Asesora

Heidy Yolima Penagos Garzon

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2026

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 en la Institución Educativa Francisco José de Caldas, trabajando con los estudiantes de grado tercero. El objetivo general fue fortalecer las relaciones interpersonales en estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Francisco José de Caldas, del municipio de Momil (Córdoba), a través del juego durante el año 2026, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se implementó el juego como estrategia pedagógica reconociendo sus efectos en la transformación del ser de los estudiantes, demostrada en sus formas de relacionarse, pensar y actuar frente a los demás. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el juego promueve el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, impulsando actitudes de respeto, empatía, trabajo en equipo y resolución pacífica de conflictos.

Palabras clave: Juego, estrategias, educación, convivencia, respeto.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Francisco José de Caldas Educational Institution, working with third-grade students. The general objective was to strengthen interpersonal relationships among third-grade students at the Francisco José de Caldas Educational Institution, in the municipality of Momil (Córdoba), through play during the year 2026, using a qualitative and experimental approach in which play was implemented as a pedagogical strategy, recognizing its effects on the transformation of students' being, as evidenced in their ways of relating, thinking, and acting toward others. Based on this research process, it was concluded that play promotes the strengthening of interpersonal relationships, fostering attitudes of respect, empathy, teamwork, and peaceful conflict resolution.

Keywords: Play, strategies, education, coexistence, respect.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Caracterización	8
Planteamiento del Problema	10
Pregunta de Investigación.....	12
Objetivos.....	13
Objetivo General.....	13
Objetivos Específicos.....	13
Marcos de Referencia	14
Referentes Conceptuales.....	14
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	19
Referentes Éticos	21
Herramientas y Métodos.....	23
Enfoque y Tipo de Estudio	23
Unidad de Análisis.....	23
Técnicas para la Recolección de Datos.....	24
Categorías para el Análisis de Datos	25
Resultados.....	27
Acercamiento de la Población a la Categoría de Estudio	27
Experimentación	28
Identificación de Variaciones	29

Análisis y Discusión	32
Conclusiones y Recomendaciones	37
Referencias Bibliográficas	40

Introducción

La convivencia escolar es un elemento fundamental en los procesos educativos, ya que impacta de manera directa en el desarrollo social, emocional y académico de los estudiantes. En el ámbito de la educación básica primaria, las relaciones entre los niños juegan un papel crucial en la creación de entornos de aprendizaje que sean respetuosos, participativos y colaborativos. Cuando surgen problemas en estas relaciones, pueden dar lugar a conflictos que afectan el ambiente escolar y obstaculizan el aprendizaje. Por lo tanto, la escuela no solo tiene la tarea de ofrecer formación académica, sino que también desempeña un papel vital en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales que permiten a los estudiantes relacionarse de manera adecuada con los demás.

Diversos estudios en el campo de la pedagogía han reconocido el juego como una estrategia educativa que favorece la adquisición de conocimientos y la formación integral de los niños. A través de las actividades lúdicas, los estudiantes pueden participar activamente en su proceso de aprendizaje, expresar emociones, fortalecer la cooperación y construir relaciones positivas con sus compañeros. Por esta razón, el juego se configura como una herramienta pedagógica que propicia espacios de interacción, participación y construcción colectiva del conocimiento.

A partir de lo anterior, la presente investigación tiene como propósito fortalecer las relaciones interpersonales en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Francisco José de Caldas, del municipio de Momil (Córdoba), mediante la implementación del juego como estrategia pedagógica durante el año 2026. Para ello, se desarrolla un proceso investigativo con enfoque cualitativo y desde la perspectiva de la investigación-acción, el cual

permite analizar las dinámicas de interacción entre los estudiantes y promover actividades lúdicas orientadas a mejorar la convivencia escolar.

El documento se organiza en diferentes apartados. En primer lugar, se presenta la caracterización del contexto educativo y el planteamiento del problema que orienta la investigación. Posteriormente, se expone la pregunta de investigación y los objetivos que guían el estudio. Luego, se desarrolla el marco de referencia, el cual incluye los referentes conceptuales, teóricos, técnicos, legales y éticos que sustentan la investigación. Finalmente, se describen las herramientas metodológicas utilizadas, los resultados obtenidos, el análisis de la información y las conclusiones derivadas del proceso investigativo.

Caracterización

La investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa Francisco José de Caldas, ubicada en la sede Santander, en la zona urbana del municipio de Momil, Córdoba, que forma parte de la subregión de la Ciénaga Grande del Bajo Sinú. Este municipio se distingue por su clima cálido y su geografía mayormente plana, que está cerca de la ciénaga. Tiene una población de alrededor de 17,000 habitantes, la mayoría de los cuales pertenecen a estratos socioeconómicos bajos. En este contexto, la educación se convierte en un elemento clave para fomentar oportunidades de desarrollo integral en la infancia. La institución se encarga de estudiantes de educación básica primaria y juega un papel fundamental en el desarrollo académico y socioemocional de los niños. Sin embargo, el entorno sociocultural presenta desafíos relacionados con las condiciones familiares, económicas y comunitarias que afectan su comportamiento en el aula, especialmente en la convivencia y la interacción con sus compañeros.

La unidad de análisis está conformada aproximadamente 23 estudiantes del grado tercero, con edades entre los 8 y 9 años. Se trata de un grupo correspondiente a los mismos estudiantes que cursaban grado segundo en el año anterior, lo que permite dar continuidad a los procesos pedagógicos ya observados.

Se trata de un grupo heterogéneo, con diferencias en los ritmos de aprendizaje, habilidades comunicativas y formas de interacción social. Durante las actividades escolares se evidencian comportamientos que reflejan tanto disposición al trabajo colaborativo como dificultades para regular las emociones, escuchar a los compañeros y resolver desacuerdos de manera pacífica.

De acuerdo con lo que hemos observado en el aula, una de las principales necesidades de aprendizaje está relacionada con el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y las habilidades para convivir en la escuela. En diversas situaciones pedagógicas, surgen conflictos entre compañeros durante el trabajo en grupo, discusiones que nacen de desacuerdos en actividades académicas, así como actitudes de burla o exclusión hacia algunos estudiantes. Estas situaciones impactan el ambiente del aula, provocan interrupciones en el desarrollo de las clases y limitan la participación de ciertos alumnos. Por lo tanto, es fundamental fomentar competencias socioemocionales como la empatía, el respeto, el diálogo asertivo y la resolución pacífica de problemas interpersonales.

Dentro de los aspectos del contexto que inciden en el aprendizaje y la interacción del grupo se identifican condiciones familiares, sociales y emocionales. Algunos estudiantes presentan escaso acompañamiento en el hogar, lo que incide en la interiorización de normas, la forma en que regulan sus emociones y enfrentan las situaciones de conflictos. Asimismo, las experiencias sociales previas y las dinámicas del entorno comunitario influyen en la manera como los niños se relacionan con sus compañeros, generando conductas de intolerancia, impulsividad o dificultades para el trabajo en equipo. En este sentido, el contexto sociocultural de Momil influye directamente en el microsistema del aula, donde estas situaciones se reflejan en la comunicación, la convivencia y las interacciones diarias. Por ello, se hace necesario intervenir pedagógicamente desde un enfoque inclusivo, promoviendo estrategias como el juego que favorezcan relaciones interpersonales positivas y ambientes escolares más armónicos.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado tercero de básica primaria se caracterizan por ser niños activos, expresivos y con interés por participar en las actividades escolares, especialmente aquellas que incorporan dinámicas lúdicas y de interacción grupal. En el aula se evidencian momentos de cooperación, creatividad y disposición para el trabajo en equipo, lo cual demuestra que el grupo cuenta con capacidades importantes para construir relaciones positivas. Estas fortalezas constituyen una base significativa para promover procesos pedagógicos encaminados al fortalecimiento de la interacción escolar y el incremento de habilidades sociales.

Desde la mediación pedagógica, se han implementado diversas estrategias orientadas a favorecer el aprendizaje y un ambiente de respeto; sin embargo, se observa que las metodologías tradicionales centradas únicamente en el control del comportamiento o en el cumplimiento de normas no siempre generan cambios significativos en las relaciones interpersonales entre los estudiantes. En cambio, las actividades que involucran el juego y la participación han demostrado ser mucho más efectivas para motivar a los niños y promover una convivencia basada en relaciones positivas. A pesar de esto, estas estrategias no se han implementado de manera sistemática ni con la intención de fortalecer específicamente las habilidades socioemocionales del grupo.

A partir de lo observado, surge el interés por introducir estrategias pedagógicas mediadas por el juego como un fenómeno de intencionalidad de acompañamiento educativo y de convivencia. Se considera que el juego, utilizado de forma planificada y con un propósito pedagógico claro, puede contribuir al desarrollo de capacidades como la comprensión hacia los demás, el respeto, la expresión adecuada de ideas y la búsqueda de soluciones guiadas frente a situaciones de desacuerdos. En este sentido se propone como hipótesis de acción que la

aplicación sistemática de estrategias pedagógicas mediadas por el juego permitirá mejorar el fortalecimiento de las relaciones interpersonales entre los estudiantes y contribuirá en mejorar el clima de convivencia dentro del aula.

A pesar de que se han llevado a cabo algunas iniciativas pedagógicas aisladas, todavía existe una brecha en el conocimiento sobre cómo planificar e implementar actividades basadas en el juego que realmente impacten de manera intencionada y sistemática las relaciones interpersonales de los estudiantes en educación básica. Esta situación resalta la necesidad de desarrollar un proceso de investigación que nos ayude a entender y transformar las dinámicas relacionales del grupo, utilizando un enfoque de investigación-acción que nos permita abordar la problemática desde la práctica y generar procesos de mejora que sean relevantes y contextualizados.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las relaciones interpersonales en estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Francisco José de Caldas, del municipio de Momil (Córdoba), a través del juego durante el año 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las relaciones interpersonales en estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Francisco José de Caldas, del municipio de Momil (Córdoba), a través del juego durante el año 2026.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes del grado tercero al juego como estrategia pedagógica dentro del contexto del aula.

Promover el fortalecimiento de las relaciones interpersonales mediante la implementación intencionada del juego como estrategia pedagógica.

Evaluar los cambios en las relaciones interpersonales de los estudiantes de grado tercero después de la implementación del juego como estrategia pedagógica.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El juego cumple un papel fundamental en el desarrollo de la vida infantil, ya que favorece procesos cognitivos, sociales y emocionales. A través de esta actividad, los estudiantes interactúan con su entorno, fortalecen sus habilidades de comunicación y aprenden a relacionarse con los demás. En el contexto educativo, el juego puede ser utilizado como una herramienta que dinamiza las clases, haciendo que el aprendizaje sea más cercano y significativo, debido a que permite la participación de los estudiantes en la construcción del conocimiento. Además, es importante destacar que el juego tiene un impacto profundo en el desarrollo infantil, especialmente cuando incluye el respeto a las reglas y la interacción con otros. Torres et al. (2022), plantean que el juego cumple un papel fundamental en el desarrollo infantil, ya que promueve experiencias que fortalecen distintos procesos de aprendizaje. A través del cumplimiento de reglas, los niños comprenden la importancia de respetar normas establecidas y asumir responsabilidades dentro del grupo, lo que favorece conductas que incluso superan su comportamiento cotidiano y su nivel de madurez habitual.

Esta perspectiva evidencia que el juego permite al niño actuar más allá de su comportamiento cotidiano, favoreciendo el fomento de los vínculos entre las personas, el reconocimiento por las normas y la responsabilidad colectiva. Por ello, el juego se constituye en una herramienta pedagógica valiosa dentro del aula, ya que promueve el aprendizaje, la participación y la construcción de valores necesarios para la convivencia escolar.

Las relaciones interpersonales son esenciales para el desarrollo social y emocional de las personas, ya que permiten una buena comunicación, el respeto y la convivencia dentro de diferentes contextos, especialmente en el ámbito educativo. A través de ellas se fortalecen

valores como la empatía, la cooperación y la comprensión entre los individuos. En este sentido, Vivas (2003) reconoce que “Desde el avance de las tecnologías de la información y la comunicación se corre el peligro de que las relaciones interpersonales se vean limitadas por las nuevas tecnologías donde prevalecen los trabajos en línea” (p. 6). Sin embargo, el fortalecimiento de destrezas para interactuar y regular sentimientos favorece la construcción de relaciones sanas que contribuyen al bienestar personal y colectivo.

Las dinámicas de convivencia en la escuela influyen significativamente en la formación de los estudiantes, docentes y demás miembros de la comunidad educativa se relacionan y construyen un ambiente de respeto y colaboración. Un entorno escolar positivo favorece el aprendizaje, el desarrollo de habilidades sociales y la forma tranquila de resolver los desacuerdos.

A partir de lo mencionado, la convivencia también se entiende como el proceso formativo que fortalece valores y competencias sociales dentro de la escuela. De acuerdo con Fierro y Carbajal (2019):

La convivencia se aborda, así como un espacio formativo desde la vida escolar y que puede aportar en distintos sentidos: aprender a reconocer la diversidad de identidades y capacidades de otras personas; valorar la pluralidad de ideas; participar en espacios de deliberación, argumentación, elaboración y seguimiento de normas, así como desarrollar herramientas dialógicas para enfrentar los conflictos interpersonales, entre otros. La convivencia debe focalizar las prácticas que apuntan a construir relaciones pacíficas duraderas no por ello exentas de conflicto entre los miembros de la comunidad escolar.

(p. 4)

Así, la convivencia escolar no solo implica evitar conflictos, sino también promover prácticas que fortalezcan relaciones respetuosas, participativas y democráticas dentro de la comunidad educativa.

Referentes Teóricos

En primer lugar, las actividades lúdicas funcionan como recurso educativo que favorece el aprendizaje y el crecimiento integral de los niños, ya que promueve la motivación, la participación y la relación con el entorno. A través de las actividades divertidas, los niños pueden explorar, experimentar y construir conocimientos en un ambiente dinámico y significativo.

Según Moyles (1999):

La situación de juego (al igual que otras) proporciona igualmente estimulación, variedad, interés, concentración y motivación. Si se añade a esto la oportunidad de ser parte de una experiencia que, aunque muy posiblemente sea exigente, no es amedrentadora, está libre de presiones irrelevantes y permite a quien participa una interacción significativa dentro de su propio entorno, las ventajas del juego se hacen aún más evidentes. (p. 22)

Estos aportes teóricos respaldan la importancia de incorporar el juego como parte esencial para mejorar la interacción las relaciones entre los estudiantes dentro del aula.

El juego es una actividad fundamental para afianzar los vínculos y tiene un rol clave en el proceso de formación, especialmente durante la infancia. A través de las actividades lúdicas, los niños pueden explorar su entorno, interactuar con otras personas y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales que contribuyen a su formación integral. En este sentido, el juego contribuye a que el aprendizaje se dé de manera espontánea y significativa, facilitando la comprensión de diferentes experiencias dentro y fuera del aula. Como lo señala Osorio (2020), “el juego es parte de la vida de cada persona y es considerado uno de los medios más importantes

para el aprendizaje, ya que se da de la manera más natural, desde muy temprana edad” (p. 10). A partir de esta perspectiva, el juego no se limita únicamente al entretenimiento, sino que puede utilizarse como una herramienta educativa que impulsa el desarrollo del pensamiento, la creatividad y la socialización en los niños dentro del proceso educativo.

De igual manera, Báez et al. (2024) destacan que el juego es una herramienta pedagógica que contribuye al desarrollo integral de los niños en diferentes dimensiones, tales como la cognitiva, motriz, social y emocional. A través de su investigación en educación inicial, evidencian que las actividades lúdicas planificadas por los docentes generan aprendizajes significativos y fortalecen la interacción entre los estudiantes. Además, los autores señalan que el juego favorece la expresión emocional y el trabajo colaborativo dentro del aula. Estos hallazgos permiten comprender que el juego no se limita únicamente a entretener, sino que también actúa como una herramienta educativa que favorece el desarrollo de diversas competencias. En este sentido, el estudio respalda el valor de incorporar actividades lúdicas en el proceso educativo.

Por otra parte, las relaciones interpersonales tienen una importancia fundamental en su desarrollo social y emocional de los estudiantes dentro del entorno educativo. Según Bisquerra (2003):

La educación emocional tiene un valor finalmente preventivo. A grandes rasgos podemos destacar que en la sociedad actual se pone de manifiesto su necesidad dado que el analfabetismo emocional puede ser la causa de conflictividad, violencia, problemas de salud, estrés, consumo de sustancias tóxicas, etc. (p. 2)

Asimismo, el autor señala que una adecuada educación emocional contribuye a mejorar la manera en que los estudiantes interactúan entre sí, promoviendo ambientes de respeto y comprensión. En este sentido, fomentar relaciones interpersonales positivas en el aula contribuye

la formación global de los niños y a la construcción de relaciones más positivas entre los estudiantes, aspecto que resulta relevante para el desarrollo de procesos educativos más participativos y colaborativos.

Finalmente, la literatura educativa actual está de acuerdo en que el juego es fundamental para el desarrollo integral de los niños y para crear aprendizajes significativos. Varios autores destacan que las actividades basadas en el juego fomentan el crecimiento cognitivo, social y emocional de los estudiantes, además de incentivar su motivación hacia el aprendizaje. También, el juego ayuda a crear entornos educativos más participativos y dinámicos. En este sentido, incluir el juego en las estrategias pedagógicas refuerza los métodos de enseñanza y la construcción de conocimientos. Por lo tanto, esta investigación se apoya en estos aportes teóricos para justificar el uso del juego como una estrategia educativa en el contexto escolar.

Referentes Técnicos

En el contexto colombiano, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) “ha formulado diversas orientaciones dirigidas a promover el desarrollo integral de los estudiantes y a fortalecer la convivencia escolar dentro de las instituciones educativas”. Estas orientaciones buscan favorecer procesos formativos que no solo atiendan el aprendizaje educativo, sino también el desarrollo social y emocional de los educandos.

En relación, los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencias plantean que la educación debe contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales que faciliten la interacción respetuosa entre los estudiantes. Asimismo, resaltan la relevancia de implementar metodologías activas en el aula, las cuales incentiven la participación, el trabajo colaborativo y la construcción de aprendizajes significativos.

De igual manera, el Programa Nacional de Competencias Ciudadanas orienta a las instituciones educativas a fortalecer habilidades como la empatía, la comunicación respetuosa, la resolución pacífica de conflictos y el respeto por la diversidad. Estas competencias son esenciales para promover ambientes escolares democráticos y participativos, en los que los estudiantes puedan fortalecer relaciones interpersonales positivas y aportar al desarrollo de una convivencia escolar armoniosa.

Asimismo, el Documento de Orientaciones Pedagógicas para la Educación Inicial y Básica reconoce el juego como una estrategia pedagógica esencial para el aprendizaje y el desarrollo socioemocional de los niños. Desde esta perspectiva, las actividades lúdicas permiten generar espacios de interacción, cooperación y participación entre los estudiantes, favoreciendo el desarrollo de habilidades sociales y la construcción de relaciones interpersonales positivas dentro del aula.

Desde esta perspectiva, los referentes técnicos apoyan la idea de incorporar el juego como una estrategia pedagógica en el aula, reconociendo su importancia para mejorar la convivencia escolar y fomentar el desarrollo integral de los estudiantes de educación primaria. De igual manera, estas directrices educativas guían a los docentes hacia el uso de propuestas pedagógicas lúdicas que ayuden a fortalecer las relaciones interpersonales y a crear ambientes escolares más armoniosos.

Referentes Legales

En primer lugar, la Constitución Política de Colombia de 1991 establece en su artículo 67 que la educación es un derecho fundamental de las personas y un servicio público que tiene una función social. Además, señala que la educación debe formar a los estudiantes en el respeto a los

derechos humanos, la paz y la convivencia, aspectos que se relacionan directamente con el fortalecimiento de las relaciones interpersonales dentro del contexto escolar.

Por otra parte, la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece los principios y fines de la educación en Colombia, destacando la formación integral de los estudiantes en dimensiones éticas, sociales y culturales. Esta ley promueve el fortalecimiento de valores como el respeto, solidaridad, la participación y la convivencia, los cuales son fundamentales para la construcción de relaciones interpersonales positivas en la escuela.

Asimismo, la Ley 1620 de 2013, que 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, establece mecanismos para promover ambientes escolares seguros, respetuosos e inclusivos. Esta normativa resalta la importancia de implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan la convivencia y la resolución pacífica de conflictos entre los estudiantes.

De igual manera, el Decreto 1965 de 2013, que reglamenta la Ley 1620, dispone la creación de los comités de convivencia escolar y orienta a las instituciones educativas en la estructuración de estrategias de enseñanzas encaminadas a fortalecer las habilidades socioemocionales de los estudiantes. Asimismo, promueve la construcción de ambientes escolares caracterizados por el respeto mutuo, la participación y la tolerancia entre los miembros de la comunidad educativa.

Asimismo, el decreto 1290 de 2009 establece orientaciones sobre la evaluación del aprendizaje de los estudiantes, promoviendo procesos formativos que contribuyan al desarrollo integral y al fortalecimiento de habilidades sociales dentro del contexto escolar.

En consecuencia, estos referentes legales respaldan la implementación de propuestas pedagógicas orientadas al fortalecimiento de las relaciones interpersonales y la convivencia escolar mediante estrategias lúdicas, garantizando la aplicación de las normas que regulan el sistema educativo colombiano.

Referentes Éticos

Los referentes éticos orientan el desarrollo de la investigación educativa, garantizando el respeto por los derechos, la dignidad y el bienestar de los participantes. En investigaciones realizadas con población infantil, como en el presente estudio, es fundamental asegurar que los procesos de recolección de información y la aplicación de estrategias pedagógicas se desarrollen bajo principios enfocados en el respeto, responsabilidad y protección de la infancia.

En este sentido, uno de los principales referentes éticos es el Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de 2006), el cual establece la garantía de los derechos de los niños, niñas y adolescentes en Colombia, reconociéndolos como sujetos de derechos y promoviendo su desarrollo integral en entornos seguros, protectores y libres de violencia. Esta normativa orienta a las instituciones educativas a generar ambientes que favorezcan el bienestar emocional, social y educativo de los estudiantes.

Asimismo, la investigación se fundamenta en principios éticos propios de los procesos investigativos en educación, tales como el respeto por las personas, la confidencialidad de la información y la participación voluntaria de los sujetos involucrados. En este marco, se garantiza que la información recolectada será utilizada únicamente con fines académicos, preservando la identidad y privacidad de los estudiantes.

De igual manera, se reconoce la importancia del consentimiento informado, mediante el cual los padres o acudientes autorizan la participación de los estudiantes en las actividades de

investigación y en la implementación de estrategias pedagógicas mediadas por el juego. Complementariamente, se considera el asentimiento informado de los niños, el cual implica explicarles de manera clara, sencilla y acorde a su edad su participación en el estudio, respetando su voluntad y promoviendo su autonomía.

En consecuencia, los referentes éticos orientan el desarrollo de la investigación bajo principios de respeto, responsabilidad y protección, garantizando que las actividades pedagógicas y los procesos de recolección de información contribuyan al bienestar, la interacción en el entorno educativo y el desarrollo integral de los niños dentro de su contexto educativo.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo, ya que se encamina a comprender las formas de convivencia y las interacciones entre los estudiantes dentro de su entorno escolar. Este enfoque posibilita analizar las experiencias, comportamientos y significados que emergen en el aula, especialmente en relación con el uso del juego como recurso didáctico.

En cuanto al tipo de estudio, se asume la investigación-acción, debido a que, además de analizar la problemática identificada, busca generar transformaciones a través de la implementación de propuestas pedagógicas. Este enfoque metodológico se caracteriza por integrar la reflexión y la acción, permitiendo al docente intervenir de manera consciente en su práctica educativa.

La pertinencia de esta elección radica en que el estudio no solo pretende comprender las interacciones entre los estudiantes, sino también promover cambios en la convivencia escolar mediante la utilización intencionada del juego, favoreciendo así un ambiente más participativo y armónico.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de la investigación corresponde a las relaciones interpersonales entre los estudiantes, entendidas como las formas de interacción, comunicación y convivencia que se presentan en el aula. Por su parte, la unidad de trabajo está conformada por los estudiantes del grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Francisco José de Caldas, sede Santander, ubicada en el municipio de Momil, Córdoba.

Técnicas para la Recolección de Datos

Las técnicas de recolección de datos tienen una relación coherente con los objetivos específicos del estudio y el enfoque cualitativo, con el propósito de comprender las dinámicas de interacción y la vida en común entre los educandos a partir de la implementación de herramientas educativas basadas en el juego.

Con relación al primer objetivo específico, orientado a explorar el acercamiento de los estudiantes al juego como estrategia pedagógica, se emplea la observación directa al participante. Esta técnica facilita la identificación de comportamientos, actitudes e interacciones durante el desarrollo de las actividades como el teléfono sin hilos y construyendo juntos, en las cuales se evidencia formas iniciales de comunicación y trabajo en equipo. Además, se realizarán conversaciones guiadas con los estudiantes para conocer sus apreciaciones sobre la convivencia escolar y la resolución de problemas entre los educandos. Como recurso de registro se utiliza el diario de campo, donde se consignan las experiencias observadas, el producto de cada una de estas fases corresponde a registros descriptivos que evidencien el estado inicial de las relaciones interpersonales.

Para el segundo objetivo específico, está enfocado en fortalecer las relaciones interpersonales, se emplea la observación a los participantes durante el desarrollo de cada una de las actividades las cuales están basadas en juegos cooperativos, a su vez se desarrollan actividades como creciendo juntos (juego de roles), el juego de hilos y la actividad saltos hacia la convivencia (actividad digital diseñada en Educarla), estas estrategias promueven la participación, la escucha activa y el respeto entre los estudiantes. De igual forma, se integran lectura de cuentos y narraciones como la historia de la escoba y el recogedor, orientadas a la resolución pacífica de conflictos. El Ministerio de Educación Nacional (2017) afirma que “el

juego como una oportunidad para promover la convivencia y la formación integral” (p.108-156). Como instrumento de recolección se utilizan los diarios de campo y los registros audiovisuales (fotografías o videos con previa autorización de los padres), que permitirán evidenciar la participación, la interacción y los cambios en la dinámica grupal. El producto de cada una de estas será evidencias del proceso de intervención pedagógica.

En cuanto al tercer objetivo específico, dirigido a evaluar los cambios en las relaciones interpersonales, después de la implementación de las estrategias, se aplican entrevistas semiestructuradas y cuestionarios de percepción a los estudiantes. Estas técnicas permiten recoger información sobre los aprendizajes logrados, la convivencia, la importancia del trabajo en equipo. Los resultados obtenidos, facilitan la comparación entre la situación inicial y los avances alcanzados, evidenciando el impacto de las estrategias pedagógicas. Estas técnicas permiten la recolección de datos contextualizada, coherente con el enfoque cualitativo y la metodología de investigación- acción.

Categorías para el Análisis de Datos

Estas categorías de análisis se definen en coherencia con la pregunta de investigación, los objetivos específicos y la implementación de esta ruta pedagógica. Estas permiten organizar e interpretar la información recolectada durante el proceso investigativo.

En primer lugar, se establece la categoría relaciones interpersonales, la cual permite analizar la forma en que los niños interactúan entre sí durante el desarrollo de las actividades pedagógicas. Se tienen en cuenta aspectos como la comunicación, la escucha activa, el respeto y el trabajo en equipo. Esta categoría facilita la identificación de cambios en la manera en que los estudiantes se relacionan

En segundo lugar, se define la categoría convivencia escolar, orientada a analizar el ambiente del aula y las dinámicas de interacción entre los niños y niñas. En esta se consideran aspectos como el cumplimiento de normas, la participación, el respeto por los demás y la resolución de conflictos. Su análisis permite evidenciar transformaciones e identificar cambios en el clima escolar y en la manera en que los educandos se relacionan y colaboran entre sí, es por esto por lo que el juego es importante para que los infantes tengan buenos vínculos interpersonales. Según El Ministerio de Educación Nacional (2017) “el juego estimula el desarrollo socioemocional al permitir que los niños expresen sus sentimientos y fortalezcan vínculos afectivos en sus interacciones cotidianas” (p. 36).

En tercer lugar, se incluye la categoría del juego como estrategia pedagógica, la cual se relaciona directamente con la intervención realizada. Esta categoría permite analizar el impacto de las actividades lúdicas en la motivación, la participación y la interacción social de los infantes.

Finalmente, se incluye la categoría habilidades socioemocionales, que permite identificar transformaciones en aspectos como la empatía, la regulación emocional, la comunicación asertiva y la resolución pacífica de conflictos. Esta categoría se analiza de manera transversal en todas las actividades, especialmente en aquellas que promueven la reflexión y el dialogo, como los juegos de roles y la lectura de cuentos, su análisis permitirá valorar los resultados de las estrategias pedagógicas en el desarrollo integral de los estudiantes. En conjunto, estas categorías facilitan un análisis interpretativo de la información permitiendo identificar cambios significativos en la interacción escolar a partir de la implementación del juego como herramienta pedagógica.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Categoría de Estudio

Durante la fase inicial de la investigación, orientada a explorar el acercamiento de los estudiantes de grado tercero al juego como estrategia pedagógica, se evidenció que los niños reconocen el juego principalmente como una actividad recreativa asociada al descanso, el entretenimiento y el tiempo libre, más que como una herramienta de aprendizaje dentro del aula.

A través de la observación directa y los registros señalados en el diario de campo, se identificó que, al inicio, algunos estudiantes presentaban dificultades en sus relaciones interpersonales, manifestadas en comportamientos como la baja participación en actividades grupales, conflictos frecuentes por desacuerdos, dificultad para escuchar a sus compañeros y escasa disposición para el trabajo en equipo.

Durante el desarrollo de actividades exploratorias como “teléfono sin hilos” y “construyendo juntos”, se observaron dinámicas iniciales de interacción caracterizadas por interrupciones constantes, falta de organización en los turnos de participación y poca tolerancia frente a los errores de los compañeros. Por ejemplo, en la actividad teléfono sin hilos, varios estudiantes modificaban el mensaje de manera intencional, generando burlas entre ellos, lo que evidenció debilidades en el respeto y la comunicación asertiva.

Asimismo, en las conversaciones guiadas, algunos estudiantes manifestaron que “prefieren trabajar solos porque los demás no ayudan” o que “se molestan cuando pierden”, lo cual refleja limitaciones en habilidades socioemocionales como la empatía, la cooperación y el manejo de emociones.

No obstante, también se identificó que el juego genera interés, motivación y disposición para participar, lo que evidencia su potencial como estrategia pedagógica. En este sentido,

aunque inicialmente el juego no era percibido como un medio de aprendizaje, sí representaba un elemento significativo para atraer el interés de los estudiantes y propiciar espacios para la interacción.

En conjunto, estos hallazgos permiten evidenciar un estado inicial caracterizado por relaciones interpersonales débiles, dificultades en la convivencia escolar y una concepción limitada del juego, lo cual justifica la implementación de estrategias pedagógicas intencionadas mediadas por actividades lúdicas.

Experimentación

Durante el proceso experimental, se implementaron diversas estrategias pedagógicas mediadas por el juego, orientadas a fortalecer las relaciones interpersonales entre los estudiantes. Entre las actividades desarrolladas se destacan “creciendo juntos” (juego de roles), “el juego de hilos” y “saltos hacia la convivencia” (actividad digital en Educadla), así como la lectura de cuentos reflexivos como “la historia de la escoba y el recogedor”.

A partir de la observación participante y los registros en el diario de campo, se evidenció una transformación progresiva en la manera en que los estudiantes interactúan entre sí. En las primeras sesiones, algunos niños mostraban resistencia a seguir normas o a trabajar en grupo; sin embargo, a medida que avanzaban las actividades, se observó mayor disposición para colaborar, respetar turnos y escuchar las ideas de los demás.

Por ejemplo, en la actividad “creciendo juntos”, los estudiantes asumieron diferentes roles que les permitieron comprender la importancia del trabajo en equipo y la empatía. En esta actividad, varios estudiantes expresaron frases como “tenemos que ayudarnos para que funcione” o “si uno no participa, el grupo pierde”, lo que evidencia una comprensión más profunda de la cooperación.

En el juego de hilos, se observó cómo los estudiantes lograron organizarse de manera conjunta para alcanzar un objetivo común, fortaleciendo habilidades como la comunicación, la coordinación y la toma de decisiones grupales. En contraste con la fase inicial, disminuyeron los conflictos y aumentaron las expresiones de apoyo entre compañeros.

De igual manera, la actividad digital “saltos hacia la convivencia” permitió reforzar de manera lúdica conceptos relacionados con el respeto, la resolución de conflictos y el trabajo colaborativo. Los estudiantes mostraron altos niveles de motivación, evidenciando que el uso de herramientas tecnológicas también favorece la interacción social cuando se orienta pedagógicamente.

Las narraciones y espacios de reflexión también jugaron un papel importante, ya que permitieron que los estudiantes identificaran situaciones de conflicto y propusieran soluciones pacíficas. En este sentido, algunos niños manifestaron que “es mejor hablar que pelear” o “hay que escuchar antes de responder”, lo que refleja avances en habilidades de comunicación asertiva.

En general, los resultados de esta fase evidencian que la implementación intencionada del juego como estrategia pedagógica favorece la participación, fortalece la interacción social y promueve el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes.

Identificación de Variaciones

A partir de la comparación entre la fase inicial y la fase posterior a la intervención, se evidencian cambios significativos en las percepciones, actitudes y comportamientos de los estudiantes frente a las relaciones interpersonales y la convivencia escolar.

En la fase inicial, fue posible observar que los estudiantes presentaban dificultades en la comunicación, baja tolerancia a la frustración, actitudes de burla y poca disposición para el trabajo colaborativo. Además, concebían el juego únicamente como una actividad recreativa.

Una vez desarrolladas las estrategias pedagógicas, se observaron estrategias positivas. Inicialmente, aumentó la participación en actividades grupales y la disposición para trabajar en equipo. Los estudiantes comenzaron a escuchar a sus compañeros, respetaron turnos y valoraron más las ideas de los demás compañeros.

En cuanto a la convivencia escolar, se pudo evidenciar una disminución de los conflictos y una mejora en su resolución. De igual manera los niños estudiantes mostraron mayor capacidad para dialogar y llegar a acuerdos, sustituyendo conductas de confrontación por actitudes de respeto y cooperación.

Respecto a las habilidades socioemocionales, se identificaron avances en la empatía, la regulación emocional y la comunicación asertiva ya que los estudiantes demostraron mayor control frente a situaciones de frustración y una actitud más solidaria hacia sus compañeros.

Asimismo, se evidenció un cambio en la percepción del juego, el cual paso a ser reconocido como una herramienta que facilita el aprendizaje, la convivencia y el trabajo en equipo.

En síntesis, estas categorías de estudio demuestran que la implementación del juego como estrategia pedagógica generó transformaciones positivas en la dinámica del aula, fortaleciendo las relaciones interpersonales y contribuyendo a la construcción de un ambiente escolar más armónico.

En este contexto, el juego no solo se comprendió como una actividad recreativa, sino como un medio pedagógico que nos permitió transformar las dinámicas relacionales dentro del

aula, convirtiéndose en un lenguaje que favorece la convivencia, el respeto y la construcción de vínculos más positivos entre los estudiantes.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en la actual investigación demuestran avances significativos en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los estudiantes de grado tercero, en coherencia con el objetivo general planteado. A partir de la implementación del juego como estrategia pedagógica, se observaron transformaciones en la interacción social, la convivencia escolar y el desarrollo de habilidades socioemocionales. El análisis se desarrolla desde una perspectiva cualitativa e interpretativa, entendiendo la realidad del aula como un espacio de construcción social donde los estudiantes configuran sus relaciones a partir de experiencias compartidas. En este sentido, se asume un enfoque ontológico que reconoce al sujeto como un ser relacional, cuyas interacciones están mediadas por contextos, emociones y prácticas pedagógicas, siendo el juego un elemento clave para resignificar dichas relaciones dentro del entorno educativo.

En relación con el acercamiento inicial de la población a la categoría de estudio, se evidenció que los estudiantes concebían el juego principalmente como una actividad recreativa, desvinculada del proceso de aprendizaje. Este hallazgo se alinea con las expectativas iniciales del estudio, ya que se esperaba una comprensión limitada del juego como herramienta pedagógica. Además, las observaciones iniciales revelaron dificultades en las relaciones interpersonales, como la baja participación, la escasa escucha activa, los conflictos frecuentes y la limitada disposición para trabajar en equipo. Estas dinámicas reflejan debilidades en habilidades socioemocionales como la empatía, la comunicación asertiva y la regulación emocional. Sin embargo, es notable que, a pesar de estas dificultades, el juego despertaba interés y motivación en los estudiantes, lo que confirmó su potencial como un punto de partida para fomentar cambios

en la convivencia escolar. En este sentido, los resultados iniciales no solo validan la problemática planteada, sino que también guían la relevancia de la intervención pedagógica.

Durante la fase de experimentación, la implementación sistemática del juego como fenómeno pedagógico lo cual evidenció transformaciones significativas en la unidad de análisis, representada por las relaciones interpersonales de los estudiantes de grado tercero. A través de actividades lúdicas planificadas, se observó un aumento progresivo en la participación, la cooperación y la comunicación asertiva entre los niños, así como una disminución en conductas conflictivas y dificultades para resolver desacuerdos. Estas dinámicas permitieron que los estudiantes no solo interactuaran con mayor frecuencia, sino que también desarrollaran habilidades socioemocionales como la empatía, el respeto por las normas y la escucha activa. En coherencia con los referentes teóricos, los resultados respaldan los planteamientos de autores como Moyles (1999) y Osorio (2020), quienes destacan el juego como un medio que favorece la motivación, la interacción significativa y el aprendizaje en contextos no amenazantes. Asimismo, se evidenció correspondencia con lo propuesto por Báez et al. (2024), al confirmarse que las actividades lúdicas intencionadas fortalecen la interacción social y el trabajo colaborativo. De igual forma, los hallazgos se relacionan con la perspectiva de Bisquerra (2003), en cuanto a la importancia de la educación emocional para mejorar la convivencia escolar. En este sentido, las teorías abordadas resultan pertinentes frente a los datos obtenidos, ya que permiten explicar cómo el juego, más allá de ser una actividad recreativa, actúa como una estrategia pedagógica efectiva para transformar positivamente las dinámicas relacionales dentro del aula.

En relación con el aspecto ontológico, entendido como la forma en que los estudiantes se conciben a sí mismos en relación con los otros dentro del entorno escolar, se evidenciaron transformaciones significativas tras la implementación de las estrategias pedagógicas mediadas

por el juego. Al principio, los estudiantes se percibían desde una perspectiva individual, mostrando una preferencia por trabajar solos, poca disposición para interactuar con sus compañeros y una escasa valoración del otro. Esto se reflejaba en frases como “prefiero trabajar solo” y en actitudes de rechazo hacia las actividades grupales. Sin embargo, después de la intervención, se pudieron observar cambios importantes en la forma en que construyen su identidad relacional, evidenciados por una mayor apertura hacia la cooperación, el reconocimiento de los demás y la participación en dinámicas colectivas. Estos avances se reflejan en las entrevistas y cuestionarios realizados, donde los estudiantes compartieron pensamientos como “trabajar en equipo es mejor porque todos nos ayudamos”, “hay que escuchar para entender” y “si nos respetamos, podemos jugar mejor”, lo que muestra una comprensión más profunda sobre la convivencia y el valor del otro. Además, los registros del diario de campo permitieron identificar comportamientos como el apoyo mutuo, la inclusión de todos los compañeros en las actividades y la disposición para resolver conflictos a través del diálogo. En conjunto, estos hallazgos evidencian una transformación en la esencia de los estudiantes, quienes pasan de una visión individualista a una comprensión más empática y colectiva de sus relaciones, demostrando que el juego no solo fortalece la interacción, sino que también influye en cómo se reconocen y se posicionan dentro de la comunidad educativa.

Los resultados obtenidos en esta investigación coinciden con diversos estudios que resaltan el valor del juego como una herramienta educativa que favorece la interacción entre los estudiantes y el desarrollo de habilidades sociales. En este caso, se evidenció que las actividades implementadas generaron un ambiente más participativo, en el que los estudiantes lograron expresarse con mayor confianza y mejorar la manera en que se relacionaban con sus compañeros.

Un aspecto relevante fue el cambio observado en la actitud de los niños frente al trabajo en equipo. Al inicio, se presentaban dificultades en la comunicación, actitudes de impaciencia y poca disposición para colaborar. Sin embargo, a medida que se desarrollaron las actividades, se observó una mejora en la forma en que los estudiantes se apoyaban entre sí, mostrando mayor respeto y disposición para trabajar en conjunto.

De manera particular, se destaca el caso de un estudiante, quien presenta dificultades en el habla y tiende a ser muy tímido. Durante las primeras actividades, su participación era limitada; no obstante, con el desarrollo de las actividades estratégicas basadas en el juego, se pudo evidenciar un cambio significativo sus compañeros comenzaron a motivarlo, a incluirlo en las actividades y a brindarle apoyo cuando presentaba dificultades. Este hallazgo se relaciona con los principios de la educación inclusiva, ya que el juego permitió generar un espacio donde todos los estudiantes pudieron participar, independientemente de sus dificultades, favoreciendo la equidad y la integración dentro del aula. Asimismo, cuando algunos estudiantes se mostraban impacientes, se orientaban para que aprendieran a mantener la calma y respetar el ritmo de su compañero. Este tipo de situaciones nos refleja un avance importante en la forma en que los estudiantes comprenden y practican el respeto y la empatía dentro del aula.

En comparación con otros estudios, los resultados obtenidos son similares en cuanto al impacto positivo del juego en la convivencia escolar. Sin embargo, en este proceso se observó que los cambios comenzaron a evidenciarse en un tiempo relativamente corto, lo cual puede estar relacionado con el interés que generaron las actividades y la manera en que fueron orientadas.

A pesar de los avances, se identificaron algunas limitaciones durante el desarrollo de la investigación. Entre ellas, el tiempo reducido para la implementación de las actividades, lo cual dificultó profundizar aún más en los resultados. También se presentaron algunas dificultades con

el espacio y la organización de las actividades, así como la participación desigual de algunos estudiantes, influenciadas por factores personales y familiares.

A partir de estos hallazgos, surgen nuevas posibilidades de investigación. Sería importante analizar si los cambios observados se mantienen a lo largo del tiempo, así como explorar el papel de las familias en el fortalecimiento de la convivencia. De igual manera, se podría profundizar en el diseño de actividades que favorezcan la participación de niños con características particulares, como aquellos que presentan timidez o dificultades en la comunicación.

Es por esto por lo que estas experiencias nos permiten reflexionar sobre la importancia de implementar estrategias que respondan a las necesidades reales de aula. El uso del juego no solo ha facilitado la participación de los estudiantes, sino que también contribuyó a mejorar la forma en que se relacionan, generando un ambiente más adecuado para el aprendizaje. Esto demuestra que los docentes tenemos un papel fundamental en la creación de espacios que promuevan tanto el aprendizaje académico como el desarrollo social del educando.

Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados obtenidos evidencian que la implementación del juego como estrategia pedagógica impactó de manera significativa en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en los estudiantes de grado tercero. Primeramente, se observaron dificultades en la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos; sin embargo, a través de actividades lúdicas intencionadas, se evidenciaron avances progresivos en la participación, el respeto por la opinión del otro y la construcción de acuerdos. Estos hallazgos responden de forma directa a los objetivos planteados, debido a que no solo se logró explorar el acercamiento de los estudiantes al juego, sino también promover y evaluar cambios positivos en sus interacciones. Bajo esta perspectiva, la investigación permite afirmar que el juego se consolida como una estrategia efectiva para mejorar la convivencia escolar, dando respuesta a la pregunta de investigación acerca de cómo fortalecer las relaciones interpersonales mediante su uso en el aula. En esta investigación se pudo evidenciar que el juego no solo entretiene, sino que educa y une.

La investigación permitió movilizar el aspecto ontológico al promover transformaciones en la forma en que los estudiantes comprenden y viven sus relaciones con los demás. Además de los cambios en el comportamiento, se identificó una transformación en la forma en que los estudiantes se perciben y se relacionan con los demás, demostrada en actitudes de empatía, escucha activa y reconocimiento mutuo. En la unidad de análisis, se obtuvieron avances importantes, puesto que los estudiantes pasaron de interacciones marcadas por el conflicto y la individualidad a dinámicas más colaborativas y respetuosas. Este proceso demuestra que el juego no solo impacta el hacer, sino también el ser de los estudiantes, potenciando la construcción de una convivencia más consciente, participativa dentro del contexto escolar.

La implementación del juego como estrategia pedagógica generó un impacto significativo en la población de estudio, evidenciado en el mejoramiento de la convivencia escolar y en la calidad de las interacciones entre los estudiantes. Entre los principales logros se destacan el aumento de la participación, el fortalecimiento del trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades como la empatía, la escucha y el respeto. Sin embargo, también se identificaron algunos aspectos menos favorables, como el tiempo limitado de intervención y la persistencia de ciertas dificultades en estudiantes que requieren mayor acompañamiento. Esto sugiere que, aunque los resultados fueron positivos, es necesario dar continuidad a este tipo de estrategias para consolidar los cambios alcanzados.

Los resultados de este estudio aportan al campo educativo al reafirmar el valor del juego como una estrategia pedagógica eficaz para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en la educación básica primaria. En concordancia con otros autores, se evidencia que las actividades lúdicas favorecen no solo el aprendizaje, sino también el desarrollo social y emocional de los estudiantes. Como aporte relevante, esta investigación destaca el uso intencionado del juego dentro de un enfoque de investigación- acción, permitiendo no solo analizar una problemática, sino transformarla desde la práctica pedagógica. Asimismo, abre la posibilidad de futuras investigaciones orientadas a profundizar en el impacto del juego en diferentes contextos educativos y con la inclusión de otros actores como la familia. Menciona cómo los resultados del estudio contribuyen a la literatura existente y cómo pueden influir futuras investigaciones. Resalta cualquier aportación novedosa en términos metodológicos o teóricos.

Ofrece recomendaciones claras y aplicables para mejorar las prácticas educativas basadas en los hallazgos, al menos para el contexto en donde se desarrolló la investigación. Es decir, que cambios o nuevas estrategias que podrían implementarse con base en los resultados obtenidos.

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el tiempo de implementación de las estrategias, con el fin de observar cambios más profundos y sostenidos. De igual manera sería pertinente incluir nuevas variables con la participación de las familias o el uso del juego en diferentes áreas del conocimiento, lo cual permitiría obtener una visión más completa del fenómeno y fortalecer los resultados obtenidos.

Referencias Bibliográficas

- Báez, B., Bermúdez, G., & Durán, E. (2025). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo integral en la educación inicial en la Institución Educativa Prisca Linder. *Arandu UTIC*, 12(3), 613–628. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1334>
- Bisquerra, R. (2003). *Educación emocional y medios de comunicación*.
<https://repositori.udl.cat/server/api/core/bitstreams/a046444b-883c-44a0-834a-a2f63114077b/content>
- Congreso de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006. Código de Infancia y Adolescencia*.
<https://www.icbf.gov.co>
- Fierro-Evans, A., & Carbajal-Padilla, P. (2019). *Convivencia escolar: Reflexiones y orientaciones para fortalecer la vida democrática en las escuelas*. Secretaría de Educación Pública – México. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6873012>
- Ministerio de Educación Nacional. (2009). *Decreto 1290 de 2009: Evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes*. MEN. <https://www.mineduccion.gov.co>
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial*. MEN. <https://www.mineduccion.gov.co>
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje: Lenguaje*. MEN.
<https://www.mineduccion.gov.co>
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles341880_recurso_1.pdf
- Moyles, J. R. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata.
<https://books.google.com.co/books?id=MUU5ROpjQoIC>

Osorio Idrogo, E. A. (2020). *El juego como estrategia para mejorar el aprendizaje en estudiantes de educación primaria.*

<https://www.academia.edu/download/94748748/478791712.pdf>

Torres, C. M., & Torres Perdomo, M. E. (2002). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.* Universidad de Los Andes.

https://www.academia.edu/download/41052644/juego_aprendizaje.pdf

Vivas García, M. (2003). Relaciones interpersonales y su importancia en la educación. *Revista Educare*, 7(1), 1–10. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41040202.pdf>