

**El recreo como escenario pedagógico para promover el autocuidado y la convivencia en la
educación inicial**

Kelly Johana Arrieta Fonseca

Diana Marcela Castro Palma

Asesora

Diana Carolina Suárez Díaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2026

Resumen

Este documento presenta los resultados de una investigación formativa desarrollada como opción de grado, enfocada en el análisis del recreo escolar como un escenario pedagógico para promover el autocuidado y la convivencia en la educación inicial. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Departamental Francisco de Paula Santander, ubicada en el municipio de Fundación, Magdalena, con la participación de aproximadamente 15 niños y niñas del grado transición.

El objetivo general fue fortalecer las habilidades de convivencia y autocuidado mediante la implementación de juegos dirigidos durante el recreo escolar. Para ello, se utilizó un enfoque cualitativo de tipo estudio de caso, en el cual se introdujo como variable la implementación de juegos estructurados y cooperativos, reconociendo sus efectos en la convivencia escolar y el autocuidado de los estudiantes.

A partir del proceso investigativo, se concluyó que la implementación de juegos dirigidos permitió disminuir los conflictos, mejorar el respeto por turnos, fortalecer la cooperación y generar mayor conciencia sobre el cuidado propio y el de los demás. Estos resultados evidencian que el recreo puede convertirse en un espacio formativo significativo cuando se orienta con intencionalidad pedagógica.

Palabras clave: Juego, aprendizaje, recreo, convivencia, autocuidado.

Abstract

This document presents the results of a formative research project focused on analyzing school recess as a pedagogical scenario to promote self-care and coexistence in early childhood education. The study was carried out at Institución Educativa Departamental Francisco de Paula Santander, located in Fundación, Magdalena, with the participation of approximately 15 transition grade students.

The main objective was to strengthen coexistence and self-care skills through the implementation of guided games during school recess. A qualitative case study approach was used, introducing structured and cooperative games as the main variable, recognizing their effects on school coexistence and students' self-care.

The findings showed that the implementation of guided games reduced conflicts, improved turn-taking, strengthened cooperation, and promoted awareness of self-care and care for others. These results demonstrate that recess can become a meaningful learning space when it is guided with pedagogical intention.

Keywords: Play, recess, coexistence, self-care, learning.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos	17
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	19
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos	21
Enfoque y tipo de Estudio.....	21
Unidad de Análisis	21
Técnicas para la Recolección de Datos.....	22
Categorías para el Análisis de Datos	23
Resultados	25
Acercamiento de la Población a la Variable	25
Experimentación	25
Identificación de Variaciones	26

Análisis y Discusión	28
Conclusiones y Recomendaciones	30
Referencias Bibliográficas	31
Apéndices.....	33

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	33
--	----

Introducción

El recreo escolar es un espacio fundamental dentro de la jornada educativa, especialmente en la educación inicial, ya que permite a los niños y niñas interactuar, jugar y desarrollar habilidades sociales en un ambiente más libre. Sin embargo, este momento no siempre es aprovechado desde una perspectiva pedagógica, lo que puede generar situaciones de desorden, conflictos y dificultades en la convivencia. Por ello, resulta importante reflexionar sobre el recreo no solo como un tiempo de descanso, sino como una oportunidad para fortalecer el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

En este sentido, la investigación surge a partir de la problemática observada en el grado transición de la Institución Educativa Departamental Francisco de Paula Santander, donde durante el recreo se evidenciaban constantes conflictos, empujones y dificultades en el autocuidado, debido a la falta de orientación y organización de las actividades. Esta situación generaba preocupación tanto en docentes como en padres de familia, lo que hizo necesario plantear estrategias que permitieran mejorar la convivencia en este espacio. Estudios previos han demostrado que el juego dirigido y cooperativo puede favorecer el desarrollo socioemocional y la interacción positiva entre los estudiantes, lo cual respalda la importancia de intervenir este escenario.

Frente a esta problemática, el objetivo general de la investigación fue fortalecer las habilidades de convivencia y autocuidado mediante la implementación de juegos dirigidos durante el recreo escolar. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo de tipo estudio de caso, utilizando técnicas como la observación directa, diarios de campo, dibujos, entrevistas y actividades de identificación emocional, que permitieron analizar los comportamientos y cambios en los estudiantes.

Como principal hallazgo, se evidenció que la implementación de juegos dirigidos contribuyó a disminuir los conflictos, mejorar la organización del grupo y fortalecer habilidades como el respeto, la cooperación y el autocuidado. Estos resultados invitan a reconocer el recreo como un espacio pedagógico valioso, motivando al lector a profundizar en el desarrollo de la investigación y en las estrategias implementadas.

Caracterización

La presente investigación se desarrolla en una sede de la Institución Educativa Departamental Francisco de Paula Santander, ubicada en el municipio de Fundación, Magdalena, en el sector urbano de esta localidad. Esta sede hace parte de la institución principal y atiende exclusivamente a niños y niñas del nivel de educación inicial, quienes se encuentran en sus primeros años de formación escolar. La comunidad educativa está conformada, en su mayoría, por familias de estrato socioeconómico bajo y medio, muchas de las cuales dependen de trabajos informales o empleos con ingresos variables. Estas condiciones sociales y económicas influyen en las dinámicas familiares, en el acompañamiento de los procesos escolares y en las oportunidades de acceso a recursos educativos y recreativos fuera del entorno escolar.

En cuanto a la infraestructura, la sede cuenta con un espacio destinado para el recreo; sin embargo, no dispone de materiales lúdicos, juegos organizados ni propuestas pedagógicas que orienten este momento. Durante el recreo, los niños y niñas se dedican principalmente a correr libremente por el patio o a interactuar de manera espontánea. Aunque este espacio les permite liberar energía y fortalecer la socialización, también se convierte en un escenario donde surgen conflictos, empujones y dificultades en la convivencia, debido a la ausencia de orientación y organización del juego. Esta situación evidencia que el recreo, aunque forma parte de la jornada escolar, no está siendo aprovechado como un espacio pedagógico intencionado.

El grupo participante está conformado por aproximadamente 15 niños y niñas del grado transición, con edades entre los 5 y 6 años. Se trata de un grupo activo, dinámico y con gran necesidad de movimiento, propio de la etapa del desarrollo en la que se encuentran. En este momento evolutivo, los estudiantes están consolidando habilidades relacionadas con la socialización, el reconocimiento de normas, la construcción de acuerdos y la regulación

emocional. Pertenecen a familias de estrato bajo y medio del municipio, lo cual incide en sus experiencias previas de juego, en el acceso a espacios recreativos organizados y en la forma como gestionan sus emociones. La unidad de análisis de esta investigación se centra en las dinámicas de interacción que se generan durante el recreo escolar, particularmente en lo relacionado con la convivencia, el autocuidado y el cuidado del otro.

A partir de las observaciones realizadas, se identifican demandas de aprendizaje relacionadas con el fortalecimiento de habilidades socioemocionales como la autorregulación, el respeto por turnos, la resolución pacífica de conflictos y el trabajo cooperativo. La ausencia de juegos estructurados y de recursos disponibles limita las oportunidades de aprendizaje guiado y la construcción de experiencias colectivas organizadas. Aunque correr y jugar libremente es parte esencial de la infancia, se hace evidente que el recreo puede transformarse en un escenario formativo si se orienta de manera intencionada. Además, factores como las dinámicas familiares, el tiempo limitado de acompañamiento en casa y la escasez de espacios recreativos organizados en la comunidad influyen en la manera en que los niños y niñas participan, se relacionan y enfrentan situaciones de conflicto. Todo ello refuerza la necesidad de repensar el recreo como un espacio pedagógico que contribuya al fortalecimiento del desarrollo integral y a la construcción de una convivencia más armónica desde la educación inicial.

Planteamiento del Problema

En el grado transición de la sede de la Institución Educativa Departamental Francisco de Paula Santander se encuentra un grupo de niños y niñas activos, espontáneos y con gran disposición para participar en las actividades del aula. Durante la jornada académica muestran interés por aprender, disfrutan el trabajo en equipo cuando es orientado por la docente y poco a poco van comprendiendo normas básicas de convivencia como levantar la mano, escuchar al compañero y esperar indicaciones. Se observa que, cuando existe acompañamiento cercano, los estudiantes logran organizarse, compartir materiales y respetar acuerdos sencillos. Estas fortalezas demuestran que el grupo tiene la capacidad de aprender a convivir de manera adecuada cuando el entorno cuenta con orientación clara.

Sin embargo, la situación cambia durante el recreo. Aunque dentro del aula las estrategias pedagógicas permiten mantener un ambiente organizado, en el espacio de descanso no existe una mediación estructurada ni materiales para jugar. Los niños y niñas se dedican principalmente a correr libremente por el patio, lo que en muchas ocasiones termina en empujones, peleas y discusiones. Se han presentado accidentes, golpes e incluso daños en el uniforme. Con frecuencia, los docentes deben intervenir para separar a los estudiantes cuando se encuentran peleando. Esta situación ha generado que casi a diario algunos padres de familia se acerquen a expresar quejas porque sus hijos llegan a casa con golpes, ropa rota o contando situaciones conflictivas vividas durante el recreo. La problemática ha alcanzado tal punto que, en algunos momentos, se ha considerado la posibilidad de dejar a los estudiantes dentro del salón durante el recreo para evitar más dificultades, lo cual evidencia que este espacio, en lugar de ser formativo, se ha convertido en motivo de preocupación constante.

Frente a esta realidad surge el interés de introducir una nueva variable en la mediación del aprendizaje: la organización de juegos estructurados y cooperativos durante el recreo, con intencionalidad pedagógica enfocada en el aprendizaje de normas básicas, el respeto por turnos, el compartir y el cuidado de sí mismos y de los demás. La hipótesis que orienta esta propuesta plantea que, si se implementan juegos organizados con reglas claras y acompañamiento docente, se podría disminuir la cantidad de conflictos, reducir los accidentes y fortalecer prácticas de convivencia más saludables entre los estudiantes. Se considera que el recreo puede transformarse en un espacio donde los niños y niñas aprendan jugando, no solo a divertirse, sino también a respetar límites y acuerdos.

La brecha identificada no está relacionada con la falta de energía o disposición de los niños y niñas, sino con la ausencia de una estrategia pedagógica que oriente el recreo como un espacio de aprendizaje en convivencia. Actualmente existe una diferencia marcada entre el ambiente organizado del aula y el desorden que se presenta en el patio, lo cual genera conflictos, accidentes y constantes quejas por parte de las familias. Esta situación evidencia la necesidad de investigar cómo la implementación de juegos estructurados durante el recreo puede contribuir al aprendizaje de normas, al respeto por turnos y al cuidado del otro, con el fin de mejorar la convivencia y resignificar este momento dentro de la jornada escolar.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las habilidades de convivencia y autocuidado en los estudiantes de grado transición de la Institución Educativa Departamental Francisco de Paula Santander, del municipio de Fundación Magdalena, a través de la implementación de juegos dirigidos en el recreo escolar durante el primer semestre del 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las habilidades de convivencia y autocuidado en los estudiantes de grado transición de la Institución Educativa Departamental Francisco de Paula Santander del municipio de Fundación, Magdalena, mediante la implementación de juegos dirigidos durante el recreo escolar en el primer semestre del 2026.

Objetivos Específicos

Explorar la interacción de los estudiantes de grado transición con los juegos dirigidos durante el recreo escolar y su relación con la convivencia y el autocuidado.

Propiciar el desarrollo de la convivencia y el autocuidado en los estudiantes de grado transición mediante la implementación de juegos dirigidos durante el recreo escolar.

Reconocer los cambios en las habilidades de convivencia y autocuidado en los estudiantes de grado transición una vez implementados los juegos dirigidos durante el recreo escolar.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El juego es una actividad que favorece la participación, la interacción y el desarrollo de diferentes habilidades en los procesos educativos. A través del juego, los niños y niñas tienen la oportunidad de relacionarse con otros, compartir experiencias y aprender a respetar normas dentro de un grupo. Su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje es ampliamente reconocida, ya que cuando se integra como una actividad didáctica puede potenciar el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, aspectos que influyen en la construcción social del conocimiento (Melo et al., 2014, p. 41), En los primeros niveles escolares, el juego se reconoce como una experiencia significativa que facilita el aprendizaje, ya que permite que los estudiantes participen activamente, cooperen con sus compañeros y fortalezcan aspectos importantes de la convivencia.

El aprendizaje se entiende como un proceso mediante el cual las personas adquieren conocimientos, habilidades y actitudes a partir de las experiencias y de la interacción con su entorno. Este proceso se desarrolla tanto dentro como fuera del aula, en diferentes momentos de la jornada escolar donde los tienen la oportunidad de participar, explorar y construir nuevos saberes. Además el aprendizaje se fortalece cuando se promueven experiencias que permiten a los estudiantes involucrarse activamente en las actividades y comprender nuevas formas de relacionarse y actuar.

El recreo es un espacio dentro de la jornada escolar destinado al descanso, la recreación y la interacción entre los estudiantes. Como mencionan Martínez et al. (2015), el recreo representa un momento importante dentro de la jornada escolar porque favorece la interacción social, el movimiento y la participación entre los estudiantes. Durante este momento, los niños y niñas

pueden jugar, compartir y relacionarse con sus compañeros en un ambiente diferente al del aula. Además de ser un tiempo de esparcimiento, el recreo también puede convertirse en un escenario de aprendizaje donde los educandos desarrollan habilidades relacionadas con la convivencia, el respeto por los demás y el cumplimiento de normas dentro del entorno escolar.

En la Institución Educativa Departamental Francisco de Paula Santander, el juego se relaciona con la realidad que viven los niños y niñas del grado transición, ya que durante el recreo buscan moverse, compartir y participar con sus compañeros. Sin embargo, al no existir una orientación clara ni juegos organizados, estas interacciones muchas veces terminan en discusiones o accidentes. Esto evidencia que el juego podría convertirse en una herramienta importante para guiar la participación de los estudiantes y favorecer formas de convivencia más respetuosas.

De igual manera, el aprendizaje en este contexto no solo ocurre dentro del aula, sino también en espacios como el recreo, donde los estudiantes interactúan libremente. La situación observada muestra que, aunque en clase los niños logran seguir normas con el acompañamiento de la docente, durante el recreo estas conductas se debilitan. Por esta razón, el problema de investigación plantea la necesidad de orientar este momento mediante juegos organizados que permitan fortalecer habilidades como el respeto por turnos, el compartir y el cuidado entre compañeros. En este sentido, esta investigación resulta importante porque busca transformar el recreo en un espacio más organizado y formativo, favoreciendo la convivencia, disminuyendo los conflictos y permitiendo que los niños y niñas aprendan a relacionarse de manera más respetuosa mientras juegan.

Referentes Teóricos

En primer lugar, Acevedo et al. (2021) analizaron el juego en el recreo escolar como estrategia para fortalecer el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Los autores encontraron que este tiempo permite a los niños y niñas interactuar libremente, promoviendo empatía, autonomía y toma de decisiones. Además, señalan que el juego contribuye al desarrollo físico, cognitivo y social. Este hallazgo evidencia que el recreo no es solo descanso, sino un espacio educativo que favorece el aprendizaje social. En relación con la investigación, este estudio aporta fundamentos para organizar juegos que fortalezcan la convivencia y las relaciones entre estudiantes. Por ello, se convierte en base teórica para justificar la planificación de actividades lúdicas en el aula.

Por otro lado, Cárdenas et al. (2020) afirman que “los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo de competencias para evidenciar habilidades y virtudes en la búsqueda del bien común” (p. 303). El artículo muestra que estas actividades promueven la colaboración, el respeto y la participación activa de los estudiantes. También evidencian que los juegos cooperativos fortalecen la convivencia y la interacción social durante el recreo. En este sentido, para la investigación, los hallazgos indican que las estrategias lúdicas pueden utilizarse como herramienta para mejorar la interacción entre compañeros. Por ello, este estudio es relevante como base teórica que respalda la planificación de juegos cooperativos en el recreo escolar.

Asimismo, González et al. (2022) estudiaron el recreo como un espacio de interacción social. Encontraron que los niños construyen relaciones con sus compañeros a través del juego y otras actividades recreativas. También evidenciaron que estas experiencias favorecen habilidades sociales y emocionales, además de permitir la expresión de ideas y sentimientos. El artículo destaca que el recreo contribuye al bienestar y al desarrollo integral de los estudiantes. Por esta

razón, estos hallazgos muestran la importancia de planificar actividades lúdicas que fortalezcan la participación y la convivencia. Así, se respalda la necesidad de utilizar el recreo como espacio educativo.

De igual manera, Bustamante et al. (2024) señalan que “el juego fomenta el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial” (p. 12). El estudio encontró que el juego permite desarrollar habilidades cognitivas como atención y memoria, además de competencias socioemocionales como empatía y colaboración. Los autores destacan que el juego facilita la comunicación y la interacción entre compañeros. En relación con esto se evidencia que incluir actividades lúdicas potencia el aprendizaje integral de los estudiantes. Por ello, el juego se convierte en un recurso esencial para la educación inicial y sirve como fundamento teórico para diseñar estrategias de recreo educativo.

Finalmente, Garrido (2022) afirma que “los juegos en el recreo son un recurso didáctico que favorece el aprendizaje y la convivencia” (p. 45). Según el artículo, el recreo puede ser educativo, fomentando cooperación, socialización y resolución de conflictos. Además, permite aplicar habilidades aprendidas en clase de manera práctica. En este sentido, para la investigación, estos hallazgos muestran cómo los juegos durante el recreo pueden mejorar la convivencia y fortalecer las relaciones entre estudiantes. Así, el artículo sirve como base teórica que respalda la importancia de planificar actividades lúdicas dentro del tiempo de recreo escolar.

Referentes Técnicos

El Ministerio de Educación Nacional (MEN) proporciona guías operativas que orientan la organización del recreo en la educación inicial. En particular, el Documento N° 22: El juego en la educación inicial destaca que el juego es un recurso fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas. Este documento indica que los juegos durante el recreo favorecen la

interacción, la cooperación y el aprendizaje social, al tiempo que permiten a los estudiantes expresar ideas, emociones y construir conocimientos de manera lúdica. Además, plantea estrategias para organizar actividades que promuevan la convivencia y el fortalecimiento de habilidades socioemocionales dentro de la comunidad escolar. Así, este referente técnico respalda la investigación sobre la planificación de juegos en el recreo, evidenciando su importancia para potenciar la participación, la creatividad y el desarrollo social de los estudiantes.

Referentes Legales

En el contexto normativo colombiano, el Decreto 1860 de 1994, que reglamenta la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), establece que las instituciones educativas deben desarrollar actividades complementarias que incluyan aspectos deportivos, recreativos y lúdicos dentro del proyecto educativo institucional. Esta normativa reconoce que dichas actividades, entre las que se encuentran los juegos y la recreación escolar, hacen parte integral del proceso formativo de los estudiantes y contribuyen a su bienestar físico, social y emocional. Al señalar la necesidad de organizar y promover espacios de juego y recreación, el Decreto 1860 de 1994 respalda la inclusión de actividades lúdicas durante el recreo escolar. En este sentido, esta normativa sirve de soporte legal para la presente investigación, pues legitima la implementación de juegos como recurso que favorece la convivencia, la socialización y el desarrollo integral de los niños y niñas en la educación inicial.

Referentes Éticos

En esta investigación sobre el recreo como escenario pedagógico para promover el autocuidado y la convivencia en la educación inicial, se tienen en cuenta diferentes referentes éticos que orientan el proceso investigativo. Estos principios buscan garantizar que todas las

actividades realizadas con los niños y niñas se desarrollen con respeto, responsabilidad y cuidado, priorizando siempre su bienestar y desarrollo integral.

Entre los principales referentes éticos se encuentran el respeto por los participantes, la responsabilidad en el manejo de la información y la protección de los niños y niñas durante todas las actividades. También se considera el consentimiento informado de los padres de familia y la autorización de la institución educativa para llevar a cabo las actividades durante el recreo. Además, la información recolectada será utilizada únicamente con fines académicos y se mantendrá la confidencialidad de los estudiantes.

Asimismo, las acciones que se propondrán en la investigación, como los juegos estructurados y cooperativos durante el recreo, se realizarán en un ambiente seguro y respetuoso que favorezca la convivencia, el autocuidado y el cuidado del otro. Todo el proceso contará con el acompañamiento docente y el respeto por las normas de la institución, permitiendo reconocer el recreo no solo como un momento de descanso, sino también como un espacio que aporta al aprendizaje y a relaciones más respetuosas entre los estudiantes.

Herramientas y Métodos

Enfoque y tipo de Estudio

En el contexto de la educación inicial, comprender las dinámicas de interacción que se generan en los espacios cotidianos resulta fundamental para fortalecer procesos como la convivencia y el autocuidado. En este sentido, el recreo escolar se configura como un escenario significativo en el que los niños y niñas no solo juegan, sino que también construyen relaciones, aprenden normas y desarrollan habilidades sociales. A partir de esta perspectiva, la presente investigación se orienta desde un enfoque metodológico cualitativo, el cual permite analizar las experiencias, comportamientos y formas de relación que emergen en este espacio, favoreciendo una comprensión cercana de la realidad estudiada, ya que este enfoque permite comprender la realidad desde la mirada de los niños y niñas (Mieles et al. 2012), lo cual también posibilita identificar necesidades y orientar estrategias pedagógicas acordes con el contexto.

En cuanto al tipo de estudio, se asume el estudio de caso, debido a que la investigación se desarrolla en un contexto específico, lo que permite analizar de manera detallada las características, necesidades y particularidades del grupo de estudiantes. Este tipo de estudio facilita una comprensión integral de la problemática identificada y contribuye a la formulación de propuestas pertinentes que favorezcan el fortalecimiento de la convivencia y el autocuidado en el espacio del recreo.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis corresponde al grupo de estudiantes de grado transición, conformado por aproximadamente 15 estudiantes de 5 a 6 años, pertenecientes a una sede de la Institución Educativa Departamental Francisco de Paula Santander, en el municipio de Fundación, Magdalena.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el desarrollo de esta investigación, se emplearán diferentes técnicas de recolección de datos, las cuales se seleccionarán de acuerdo con cada uno de los objetivos planteados. Estas permitirán obtener información relevante sobre la interacción, el comportamiento y los posibles cambios en los estudiantes de grado transición durante el recreo escolar.

En relación con el primer objetivo, orientado a explorar la interacción de los estudiantes con los juegos dirigidos y su relación con la convivencia y el autocuidado, se utilizarán técnicas como la observación directa y los dibujos. En primer lugar, se realizará una observación directa durante los espacios de recreo, donde se registrarán aspectos como la forma en que los niños y niñas interactúan, resuelven conflictos, siguen normas y cuidan de sí mismos y de los demás. Como instrumento, se utilizará un diario de campo en el que se registrarán las situaciones más relevantes.

Asimismo, se propondrá a los niños y niñas la elaboración de dibujos relacionados con sus experiencias en el recreo, con el fin de interpretar sus percepciones sobre el juego, la convivencia y el autocuidado. El producto de esta fase será el registro descriptivo de comportamientos y los dibujos realizados por los estudiantes.

Para el segundo objetivo, enfocado en propiciar el desarrollo de la convivencia y el autocuidado a través de la implementación de juegos dirigidos, se utilizará como técnica principal la intervención pedagógica. Esta consistirá en la planificación y ejecución de diferentes juegos dirigidos durante el recreo, los cuales promoverán normas, trabajo en equipo, respeto y cuidado personal.

Durante esta fase, se recolectarán los datos mediante registros en video y diarios reflexivos, donde se evidenciará la participación de los estudiantes, sus actitudes y la forma en

que se apropian de las actividades propuestas. El producto de esta etapa serán los videos de las actividades y los registros reflexivos del proceso.

Por último, para el tercer objetivo, orientado a reconocer los cambios en la convivencia y el autocuidado después de la implementación de los juegos dirigidos, se emplearán técnicas como la entrevista de percepción y actividades de identificación emocional. En esta fase, se realizarán tarjetas con diferentes emociones, y al finalizar las actividades se les preguntará a los niños y niñas cómo se sintieron, invitándolos a relacionar sus emociones señalando o escogiendo una de las opciones presentes en las tarjetas.

De igual manera, se formulará una entrevista a la docente encargada, con el fin de identificar avances, cambios en el comportamiento y mejoras en la interacción social. El producto de esta fase será la recopilación de respuestas que permitirán analizar las transformaciones logradas en los estudiantes.

Estas técnicas permitirán obtener información clara y organizada sobre el proceso investigativo, facilitando el análisis de la relación entre el juego dirigido, la convivencia y el autocuidado en los estudiantes de grado transición.

Categorías para el Análisis de Datos

Para el análisis de los datos recolectados, se definen categorías que permiten organizar e interpretar de manera clara lo que ocurre durante el recreo escolar, en relación con la implementación de juegos dirigidos y su incidencia en la convivencia y el autocuidado de los estudiantes. De esta manera, se establecen como categorías principales la interacción en el juego, la convivencia escolar y el autocuidado, las cuales se encuentran alineadas con los objetivos planteados. Según Cuvardic y Cordero (2018), mencionan que las categorías de análisis permiten

clasificar la información a partir de criterios definidos, facilitando la identificación de patrones, relaciones y significados dentro de los datos recolectados.

La categoría interacción en el juego permite analizar la forma en que los estudiantes participan en los juegos dirigidos, teniendo en cuenta el respeto por turnos, el cumplimiento de reglas y la relación con sus compañeros. La convivencia escolar se enfoca en observar comportamientos relacionados con el respeto, la cooperación, la resolución de conflictos y el cumplimiento de acuerdos. Por su parte, el autocuidado se orienta a identificar acciones vinculadas con el cuidado personal y colectivo, como la prevención de accidentes, el uso adecuado del espacio y el respeto por la integridad propia y la de los demás.

Estas categorías se relacionan directamente con los aspectos centrales del proceso, ya que permiten analizar tanto la situación inicial del recreo como los cambios que se generan a partir de la implementación de los juegos dirigidos. A través de ellas, se facilita la organización e interpretación de la información recolectada, permitiendo comparar el antes y el después. De esta manera, las categorías permiten extraer conclusiones significativas y relevantes sobre las transformaciones en la convivencia y el autocuidado, evidenciando el impacto de los juegos estructurados en la dinámica del recreo escolar.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase inicial de exploración, se evidenció que los niños y niñas del grado transición no tenían un acercamiento previo a juegos dirigidos o estructurados durante el recreo. A través de la observación directa registrada en el diario de campo, se identificó que la mayoría de los estudiantes utilizaban este espacio para correr libremente, sin organización ni normas claras, lo que generaba constantes conflictos, empujones y discusiones.

En varias ocasiones se observaron situaciones donde los estudiantes no respetaban turnos ni acuerdos básicos. Por ejemplo, durante un recreo, dos niños discutieron por un espacio para jugar, lo que terminó en empujones, evidenciando dificultades en la resolución pacífica de conflictos. Asimismo, algunos niños y niñas manifestaban conductas de descuido, como correr sin precaución, lo que ocasionaba caídas y golpes.

A partir de los dibujos realizados por los estudiantes, se logró interpretar que su percepción del recreo estaba asociada principalmente con correr, jugar solos o en pequeños grupos, sin presencia de normas o actividades organizadas. En estos dibujos no se evidenciaban elementos relacionados con el trabajo en equipo o el seguimiento de reglas, lo cual confirma que su aproximación a la variable (juegos dirigidos) era prácticamente inexistente.

Estos hallazgos permiten concluir que, en la fase inicial, los estudiantes presentaban limitaciones en habilidades de convivencia y autocuidado durante el recreo, debido a la ausencia de orientación pedagógica en este espacio.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se implementaron juegos dirigidos y cooperativos con normas claras, acompañamiento docente y organización del grupo. Entre las actividades

desarrolladas se incluyó la participación en el juego “Exploremos la caja misteriosa”, así como dinámicas de cooperación y juegos tradicionales adaptados con reglas.

A partir de los registros fotográficos y los diarios reflexivos, se evidenció que los estudiantes mostraron una respuesta positiva frente a la implementación de estas actividades. Inicialmente, algunos niños y niñas presentaron dificultad para seguir las reglas y respetar turnos; sin embargo, con el acompañamiento constante, comenzaron a adaptarse progresivamente.

Por ejemplo, durante la actividad “Exploremos la caja misteriosa”, los estudiantes debían esperar su turno para introducir la mano en la caja, identificar el objeto y compartirlo con sus compañeros. En un inicio, algunos intentaban participar al mismo tiempo o interrumpían, pero a medida que se repetía la actividad, lograron respetar el turno y escuchar a los demás, mostrando avances en la convivencia.

En los diarios reflexivos se registró que los estudiantes comenzaron a mostrar actitudes de mayor respeto, colaboración y organización durante el juego. Además, se observaron expresiones como “quiero esperar mi turno” o “déjalo que él participe”, lo que evidencia que los niños y niñas empezaron a interiorizar normas básicas de convivencia.

También se identificó una disminución de conflictos durante el recreo, ya que, al estar enfocados en actividades dirigidas, los estudiantes aprovechaban este espacio de manera más organizada. Esto permitió que el recreo se transformara progresivamente en un espacio más tranquilo, participativo y significativo.

Identificación de Variaciones

Posterior a la implementación de los juegos dirigidos, se lograron evidenciar cambios importantes en las habilidades de convivencia y autocuidado de los estudiantes, en comparación con la fase inicial.

A través de las actividades de identificación emocional, utilizando un semáforo de emociones, los niños y niñas manifestaron cómo se sentían durante el recreo, asociando el color verde con emociones positivas como alegría y tranquilidad, el amarillo con emociones como duda o incomodidad, y el rojo con enojo o molestia. La mayoría de los estudiantes señalaron el color verde, expresando sentirse “felices”, “tranquilos” y “contentos”, a diferencia de las situaciones iniciales donde predominaban conflictos y molestias. Esto evidencia una mejora en la percepción del recreo como un espacio positivo.

Asimismo, en la entrevista realizada a la docente, se destacó que los estudiantes mostraron avances en el respeto por turnos, la disminución de peleas y una mejor disposición para compartir con sus compañeros. La docente señaló que ahora los niños y niñas “se organizan mejor” y “hay menos necesidad de intervenir por conflictos”.

Comparativamente, mientras que en la fase inicial predominaban comportamientos desorganizados, conflictos y riesgos de accidentes, en la fase final se evidenció mayor control de impulsos, respeto por normas y cuidado del otro. Por ejemplo, se observaron estudiantes que advertían a sus compañeros sobre correr con precaución o que ayudaban a otros cuando se caían.

Los resultados muestran que la implementación de juegos dirigidos durante el recreo generó variaciones positivas en la convivencia y el autocuidado, permitiendo transformar este espacio en un escenario pedagógico más organizado y seguro.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en la investigación permiten evidenciar avances significativos en relación con el objetivo planteado, el cual buscaba fortalecer la convivencia y el autocuidado mediante la implementación de juegos dirigidos durante el recreo. El análisis se centra en comprender cómo la introducción de esta variable influyó en las dinámicas de interacción de los estudiantes, destacando su impacto en el desarrollo de habilidades sociales y en la organización del espacio de recreo.

En la fase inicial, se observó que los estudiantes no tenían un acercamiento a juegos estructurados, lo que confirmaba la hipótesis planteada sobre la falta de orientación en este espacio. Los niños y niñas interactuaban de manera desorganizada, presentando dificultades para respetar turnos, resolver conflictos y cuidar de sí mismos y de los demás. Estos resultados no fueron una sorpresa, ya que coincidían con lo observado previamente en la caracterización y el planteamiento del problema.

Durante la fase de experimentación, la implementación de juegos dirigidos tuvo un impacto positivo en la conducta de los estudiantes. Se evidenció una mejora progresiva en el respeto por las normas, la participación organizada y la interacción con los compañeros. Estos hallazgos se relacionan con lo planteado por autores como Cárdenas et al. (2020) y Bustamante et al. (2024), quienes destacan que los juegos cooperativos favorecen la convivencia, el respeto y el desarrollo socioemocional, lo cual se vio reflejado en las actitudes de los estudiantes durante las actividades.

En cuanto a los cambios observados, se identificaron avances en el aspecto ontológico, evidenciados en la forma como los estudiantes comenzaron a autorregular su comportamiento, expresar sus emociones y mostrar mayor conciencia sobre el cuidado propio y el de los demás.

Por ejemplo, a través del semáforo de emociones, los niños y niñas manifestaron sentirse más tranquilos y felices durante el recreo, lo que demuestra una transformación en la percepción de este espacio.

Al comparar estos resultados con estudios previos, se evidencia una alta coincidencia, ya que diferentes investigaciones resaltan el valor del juego como herramienta pedagógica para fortalecer la convivencia. Sin embargo, esta investigación aporta una mirada contextualizada, mostrando cómo estas estrategias pueden aplicarse en entornos con limitaciones de recursos, lo cual le da un valor práctico importante.

Entre las limitaciones del estudio se encuentra el tamaño reducido de la muestra y el tiempo limitado de intervención, lo que puede influir en el alcance de los resultados. Asimismo, la investigación se desarrolló en un solo contexto, lo que limita la generalización de los hallazgos. En futuras investigaciones sería importante ampliar la población y el tiempo de aplicación.

En cuanto a las implicaciones prácticas, los resultados demuestran que es posible transformar el recreo en un espacio pedagógico significativo mediante estrategias sencillas como los juegos dirigidos. Esto puede ser aplicado por docentes en contextos similares, contribuyendo a mejorar la convivencia escolar y el desarrollo integral de los estudiantes.

Finalmente, el análisis permite concluir que la implementación de juegos dirigidos es una estrategia efectiva para fortalecer habilidades socioemocionales en la educación inicial. A partir de estos resultados, surgen nuevas preguntas como: ¿qué impacto tendría esta estrategia a largo plazo? o ¿cómo podrían involucrarse las familias en este proceso?, lo que abre la puerta a futuras investigaciones.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación permitió evidenciar que la implementación de juegos dirigidos durante el recreo contribuye significativamente al fortalecimiento de la convivencia y el autocuidado en los estudiantes de grado transición, respondiendo de manera positiva a la pregunta de investigación planteada.

En cuanto al aspecto ontológico, se logró observar un cambio en la forma de actuar y relacionarse de los estudiantes, quienes pasaron de comportamientos desorganizados y conflictivos a actitudes más respetuosas, cooperativas y conscientes de sus acciones.

La variable implementada, es decir, los juegos dirigidos, tuvo un impacto positivo en la población, ya que permitió disminuir conflictos, mejorar la organización y fomentar el respeto por normas. Sin embargo, se evidenció que este proceso requiere acompañamiento constante para lograr resultados sostenibles.

Los resultados aportan a la comprensión del recreo como un espacio pedagógico, reforzando lo planteado en la literatura y evidenciando que, con estrategias adecuadas, es posible transformar este momento en una oportunidad de aprendizaje significativo.

Se recomienda a la institución educativa implementar de manera permanente juegos dirigidos durante el recreo, así como capacitar a los docentes en estrategias lúdicas que favorezcan la convivencia y el autocuidado.

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el tiempo de intervención, incluir más grupos de estudiantes y explorar nuevas variables como la participación de las familias o el uso de materiales didácticos, con el fin de obtener una visión más completa del fenómeno.

Referencias Bibliográficas

- Acevedo, V., Gutiérrez, J., Huneus, M., & Puga, M. (2021). Recreo en casa: Aprender a convivir a través del juego. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, 57, e1273.
[https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2021\)0057-015](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2021)0057-015)
- Bustamante Mora, F. F., Troya Santillán, B. N., Barboto Sanabria, C. M., Hernández Centeno, J. A., Martínez Oviedo, M. Y., Valencia Trujillo, G. D., & Bernal Párraga, A. P. (2024). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial: Estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 1–20.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13886/19910>
- 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/2820/2940>
- Cuvardic García, D., & Cordero Cantillo, E. (2018). Categorías de análisis para la investigación de la representación informativa de las manifestaciones sociales. *Revista Humanidades*.
<https://www.redalyc.org/journal/332/33267720008/33267720008.pdf>
- Garrido Gistau, S. (2022). *Los recreos activos como recurso didáctico en educación infantil* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. Facultad de Educación.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/54062/TFG-B.%201780.pdf?sequence=1>
- González-Plate, L. I., Rivera García, E., & Trigueros Cervantes, C. (2022). El recreo escolar: Un espacio de juego, comunicación y transmisión cultural. *Retos: Nuevas Tendencias en*

Educación Física, Deporte y Recreación, 45, 1188–1198.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8480231.pdf>

Martínez, J., Aznar, S., & Contreras, O. (2015). El recreo escolar como oportunidad de espacio y tiempo saludable. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*.

<https://www.redalyc.org/pdf/542/54241416002.pdf>

Melo Herrera, M. P., & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 14(66), 41–63.

<https://www.redalyc.org/pdf/1794/179433435004.pdf>

Mieles Barrera, M. D., Tonon, G., & Alvarado Salgado, S. V. (2012). Investigación cualitativa: El análisis temático para el tratamiento de la información desde el enfoque de la fenomenología social. *Universitas Humanística*, 74, 195–225. <http://ref.scielo.org/2qkcpv>

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Documento No. 22: El juego en la educación inicial* (Guía pedagógica).

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Documentos/341835:Documento-N-22-El-juego-en-la-educacion-inicial>

Función Pública Colombia. (1994). *Decreto 1860 de 1994: Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994 en los aspectos pedagógicos y organizativos generales*

[Norma reglamentaria]. Diario Oficial No. 41.480.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=1289>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1lsxaoRpxluRCc20DrZAhjKhI0z3BeEfK?usp=drive_link