

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA  
PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA  
ESCOLAR EN 4 C INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
RURAL LA SIERRA**

**RESUMEN**

El presente trabajo se realizó en la Universidad Autónoma de Bucaramanga-UNAB, para obtener el título de Magister en Educación. Se detectó que en la institución educativa y en el aula de clase, el tiempo necesario para la realización de actividades académicas requiere enfocarse en la solución de problemas o conflictos, en el mejoramiento del comportamiento, en la vigilancia para que se cumplan las normas, en lograr mayor organización en el aula, en alcanzar un ambiente apto para que se pueda comprender la clase, en fin, el personal docente se desgasta en situaciones permanentes de indisciplina, acciones que retrasan en ocasiones los temas a tratar en clase de acuerdo con las programaciones establecidas en los planes de Área institucionales.

Por esto se propone una estrategia lúdico pedagógica basada en el juego, para el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes de cuarto C

en la Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia. La metodología se fundamentó en la investigación acción participativa IAP, con enfoque cualitativo, que se orienta en la búsqueda de alternativas de solución de las diversas problemáticas que vive la realidad educativa en torno al fortalecimiento de la convivencia en el aula de clase. El propósito planteado fue contribuir en implementar una estrategia pedagógica basada en el juego para el fortalecimiento de la convivencia escolar.

Entre los resultados se identificaron los factores que influyen en el comportamiento no adecuado en algunos estudiantes, mediante la aplicación de entrevistas, observaciones y grupo de discusión los estudiantes de cuarto C de la Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia; se implementó una estrategia lúdico pedagógica basada en el juego que permita el crecimiento de los valores y el fortalecimiento de la convivencia en los estudiantes y se valoró la efectividad de las actividades por medio de una rúbrica que cada vez que se realizaba la actividad, algunos estudiantes contestaban como les pareció dicha actividad. Finalmente, se pudo evidenciar por medio de las observaciones y el diario vivir de los estudiantes ya

que cambiaron su manera de actuar basándose en el respeto; se pudo ver los cambios de actitudes ya que el juego ayudó a modificar el modo de actuar de los estudiantes, que se evidenció en la forma divertida en que compartieron con el otro, colaboraron e interactuaron correcta y amigablemente con sus compañeros, apoyados en el juego y el trabajo en equipo.

**Palabras claves:** aprendizaje basado en el juego, convivencia escolar, estrategia pedagógica, juego

#### **ABSTRACT**

The present work was carried out in the Autonomous University of Bucaramanga-UNAB, to obtain the title of Master in Education. It was detected that in the educational institution and in the classroom, the time necessary for the realization of academic activities requires focusing on the solution of problems or conflicts, on the improvement of behavior, on the monitoring so that the norms are fulfilled, in achieve greater organization in the classroom, in reaching a suitable environment so that the class can be understood, in short, the teaching staff wears out in

permanent situations of indiscipline, actions that sometimes delay the topics to be discussed in class according to the schedules established in the institutional Area plans.

For this reason, playful educational strategies based on the game should be proposed, in order to strengthen school coexistence among fourth-graders at La Sierra Rural Educational Institution in Puerto Nare Antioquia. The methodology was based on the AI-action research, with a qualitative approach, which is oriented towards the search for alternative solutions to the various problems that the educational reality is experiencing around the strengthening of coexistence in the classroom. The proposed purpose was to contribute to implementing pedagogical strategies based on the game to strengthen school coexistence.

Among the results were identified the factors that influence the aggressive behavior of the students, through the application of surveys to the fourth grade students of the Rural Education Institution La Sierra in Puerto Nare Antioquia; game-based educational strategies were implemented based on the game that

allow the growth of the spirit of coexistence in the students and the effectiveness of the activities implemented in the strengthening of the school coexistence in the students was valued.

As conclusions it was evidenced that the students changed their way of act based on respect; the game helped to change the way of acting of the students, since in a fun way they shared with the other, collaborated and interacted correctly and amicably supported by the game and teamwork.

Keywords: game, pedagogical strategy, school coexistence, methodology

Con el planteamiento de los objetivos se quiere destacar la importancia del juego como creador de espacios de trabajo en equipo, espacios de mejoramiento continuo, trabajo armónico y aprender a compartir con el otro, por medio de juegos y así llegar a fortalecer la convivencia que es lo deseado.

## **Objetivo General**

Implementar una estrategia pedagógica basada en el juego, para fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes de cuarto C en la Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia.

## **Objetivos Específicos**

Identificar aspectos críticos de la convivencia desde el sentir de los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia.

Dar uso del juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia en los estudiantes de cuarto de Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia.

Valorar el alcance del logro en los juegos implementados para el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto de Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia.

## **Marco teórico**

El marco teórico está basado en los aportes de distintos autores que analizan el tema de la escuela, la convivencia, el conflicto, la estrategia pedagógica, la mediación y el juego, desde diversas perspectivas a saber el punto de vista terapéutico, popular; la educación, considerada como actividad pura, concebida como pre-ejercicio de funciones para la vida adulta, como parte de la inteligencia del niño, como actividad social, hasta llegar a ser considerada como estrategia pedagógica de gran apoyo en la educación. (Moyles, 2002)

El juego desde su papel educativo es concebido, como afirma (Moyles, 2002), como “una actividad que permite lograr el aprendizaje de los estudiantes y a su vez beneficia a los maestros brindándoles información respecto a los niños y sus necesidades, cuando en el ejercicio de la práctica los docentes aprenden a ser perspicaces” (p.13), facilitando conocer las necesidades de los alumnos, ayudándoles a diseñar las estrategias pedagógicas adecuadas a los requerimientos de sus estudiantes, alcanzado mayor efectividad en el proceso

de lograr un aprendizaje significativo y una formación integral en el niño.

Otra concepción del juego es la actividad pura, caracterizada por Díaz (1993) citado por (Meneses & Monge, 2011), como una acción donde “no existe interés alguno, simplemente el jugar espontáneamente, es algo que nace y se exterioriza, es placentero, hace que la persona se sienta bien” (pág.15). Afirma que jugando el niño aprende a relacionarse, a compartir, a resolver problemas y sin darse cuenta a ponerse en el lugar del otro, logrando de este modo y sin esfuerzo, que se armonice el trato con los otros, se aprenda a respetar las diferencias aceptando a los compañeros tal y como son sin pretender imponerse, optimizando las relaciones interpersonales y evitando el conflicto.

El juego, también es considerado como una actividad social, para Vygotsky (1924) citado por (Blanco, 2012), “la naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, porque la tendencia innata del ser humano es la de cooperar con los demás” (pág.3), debido a esa característica humana de compartir, el juego se configura en una actividad social de colaboración, donde los menores se asignan roles que resultan ser complementarios entre sí. Es importante



resaltar que la característica social que le otorga Vygotsky al juego es otra importante razón para considerarlo como estrategia pedagógica óptima para aprender jugando, integrar a los estudiantes y enseñarlos a convivir en un ambiente de respeto, aprovechando que el impulso básico del juego no es principio del goce y del placer, sino la necesidad que tiene el ser humano de establecer y consolidar relaciones verdaderas.

### **Marco conceptual**

En este apartado se presentan los siguientes términos de importancia para el proyecto de investigación bajo estudio.

**Convivencia escolar:** es un proceso mediante el cual la comunidad educativa aprende a vivir con los demás, donde esto no quiere decir que no existan conflictos, por supuesto que se pueden presentar diferencias y situaciones de conflicto, pero la convivencia escolar define la forma en que se debe interactuar (Vilar & Carretero, 2008), las instituciones se esfuerzan por crear puntos de vista desde la prevención de situaciones que afecten el clima de convivencia, enfocándose en que prevalezca el compañerismo, el apoyo mutuo y la integración de todos los participantes de la comunidad.

**Estrategias pedagógicas:** (Gamboa , García, & Beltrán , 2013) las definen como un conjunto de “acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes” (pág.104), que son además, como lo menciona (Sarrión, 2015) “un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales permitiendo entender que, estrategia pedagógica es cualquier tipo de acción diseñada para interactuar con el estudiante, siempre y cuando ésta sea pensada y desarrollada con un enfoque en el aprendizaje del mismo, para lo que es indispensable la formación y el conocimiento de los docentes, su capacidad para interactuar con sus estudiantes y el deseo real de aportarles más allá de la técnica, una verdadera enseñanza para su vida”. Estas estrategias son basadas en una acción, o cambio que se evidenciará de forma positiva.

**El juego:** es una actividad que se utiliza (Vasquez N, s.f) “para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del

trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.”

El juego por su naturaleza diversa está organizado y clasificado según criterios específicos, con el fin de facilitar la selección que mejor se ajuste a las necesidades particulares de los niños, en este caso, trabajar el manejo del conflicto.

En el momento de escoger un juego, (Gross, 2012) el docente debe tener en cuenta aspectos importantes como el espacio disponible, el papel que debe realizar como adulto, el número de niños, las actividades a realizar, el momento en que se encuentra el grupo, el objetivo o meta que persigue, las edades de los niños, si es un grupo homogéneo o heterogéneo, el tiempo disponible, las condiciones físicas, mentales o psicológicas de los niños, para que una vez considerados en la planeación, minimicen cualquier, a la hora de la aplicación de las actividades

### **Marco legal**

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son

considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

La Ley General de la Educación (1994) en su artículo 5 expresa los fines de la educación, definiendo claramente en su numeral 2 que “la formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad” esta es una de las prioridades a tener en cuenta, a su vez, en el artículo 14 en relación a la enseñanza obligatoria, manifiesta que es imperiosa tanto en el sector privado como público, “la educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación en los valores humanos” (pág.2), dejando claramente establecido, que la función de las instituciones no se limita solo a la formación de conceptos en áreas del

conocimiento, no se trata solo de funciones matemáticas, ubicaciones geográficas, lectura y escritura correcta, se trata realmente de formar a los estudiantes como ciudadanos íntegros que contribuyan favorablemente a la sociedad y en beneficio de la comunidad.

De la misma manera la Ley 115 de 1994, es un fundamento importante en el

proceso de esta investigación desde los artículos 5 y 91 (Ley 115, 1994), en los cuales se estipula que la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y

social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos, y de sus deberes.

Por su parte el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, Sexuales y Reproductivos y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar (Ley 1620, 2013) cuyo objetivo es “contribuir a la formación de ciudadanos activos que aporten a la construcción de una sociedad democrática, participativa, pluralista e intercultural, en concordancia con el mandato constitucional y la Ley General de Educación”

## **Metodología**

Esta propuesta para fortalecer la convivencia escolar se llevó a cabo a través de un enfoque cualitativo el cual utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas en el proceso de investigación en el proceso de interpretación se describe por medio de las observaciones y los diarios de campo como se evidencia el fortalecimiento de la convivencia de los estudiantes.

De acuerdo con Todd, Nerlich y McKeown (2004), citados por (Hernández S, Fernández C, & Baptista L, 2014), el enfoque cualitativo se basa en “métodos de recolección de datos no estandarizados. No se efectúa una medición numérica, por lo cual el análisis no es estadístico. La recolección de los datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes” (pág. 623).

También se interesa por las interacciones entre individuos, grupos y colectividades. El investigador pregunta cuestiones generales y abiertas, reciba datos expresados a través del lenguaje escrito, verbal y no

verbal, así como visual, los cuales describe y analiza y los convierte en temas, esto es, conduce la indagación de una manera subjetiva y reconoce sus tendencias personales (Hernández S, Fernández C, & Baptista L, 2014).

La metodología se fundamenta en la investigación acción participativa IAP, que se enfoca en la búsqueda de alternativas de solución de las diversas problemáticas que vive la realidad educativa en torno al fortalecimiento de la convivencia en el aula de clase, y que el objeto de estudio participa en las decisiones que se toman. En este sentido las prácticas en el aula buscaron el fortalecimiento de la convivencia y por ende mejores resultados en su aprendizaje y en sus relaciones interpersonales.

Por su parte, en el enfoque cualitativo, (Hernández S, Fernández C, & Baptista L, 2014) “ se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista” (p.358) en el trabajo bajo estudio se ve reflejado en la observación de las actividades que realizan los niños y el contexto en que se desarrollan, como el docente percibe

el comportamiento de los estudiantes y profundiza en su punto de vista.

En la investigación realizada. teniendo en cuenta los pasos de la investigación, se tiene en cuenta el diagnóstico para aclarar la situación problemática, las observaciones que permiten identificar los comportamientos de los estudiantes dentro y fuera del aula de clase, para esto el docente juega un papel importante en este proceso; se requiere recoger la información a partir del diseño de los instrumentos que permitieron dar cuenta de forma coherente y asertiva donde el diario de campo sirve como un sentir de los estudiantes y de la observación del docente, después se organizó la información recolectada para llegar a concluir y se procedió a su análisis y sus recomendaciones así como su misma triangulación.

El término triangulación (Okuda y Gómez, 200)

Representa el objetivo del investigador en la búsqueda de patrones de convergencia para poder desarrollar o corroborar una interpretación global del fenómeno humano objeto de la investigación. En términos generales en cuanto a la investigación cualitativa es difícil valorar algunos criterios como la objetividad, la confiabilidad, la validez interna, la



validez externa y la aplicabilidad, términos que según algunos investigadores se encuentran cuestionados para este tipo de estudios (pág.119).

Para este proyecto se realizó la triangulación teniendo en cuenta los planteamientos - sobre el juego de los teóricos que acompañaron este proceso: Moyles, Díaz, Gross y Vygotsky y Sánchez y Ortega,- sobre convivencia y - los hallazgos encontrados teniendo en cuenta la información recolectada en los diarios de campo y los tipos de juegos implementados.

Una de las ventajas de la triangulación es cuando dos estrategias arrojaron resultados semejantes corroborando los hallazgos. Además, cada estrategia evalúa el fenómeno desde una perspectiva diferente, cada una de las cuales muestra una de las facetas de la totalidad de la realidad en estudio, motivo por el cual la triangulación termina siendo una herramienta enriquecedora.

## **Resultados**

En términos generales la entrevista sirvió para evidenciar a partir de la primera categoría de análisis, relacionada con el porqué del comportamiento hostil de los estudiantes, que algunas veces son rechazados por otros compañeros por su agresividad tendiendo actuar negativamente, y con como golpes o más violencia como soluciones al conflicto y resolución de problemas.

En la segunda categoría de análisis, se encuentra la convivencia de los estudiantes relacionada con la manera de actuar y de enfrentar las diferentes situaciones que se presentan en el aula de clase, estos comportamientos vienen de la casa y de una u otra forma la manera de ser de ellos con sus otros compañeros, es el reflejo del trato que ellos reciben en casa. Por tanto, en el colegio se requiere ayudar al cambio, educar con amor, con el ejemplo y buen trato para consigo mismo y los demás; se reflexionó sobre el trato que se les da y en un cambio de actitud de algunos docentes, para buscar la empatía hacia los demás.

Con base a las anteriores actividades se puede afirmar que en la propuesta pedagógica la secuencia de actividades está dirigida a lograr los objetivos de enseñanza.

Los juegos fueron escogidos de una forma asertiva para fortalecer la convivencia de los estudiantes, se implementaron en este proyecto con el fin de fortalecer los lazos de amistad y así lograr un ambiente apropiado dentro y fuera del aula de clase. Los temas a tratar se relacionan con son la agresividad, las emociones, el buen trato, la amistad, que fueron trabajados en las horas de ética y valores y de cátedra de la paz.

Paralelamente, se elaboraron los diarios de campo, con la información para el análisis de las intervenciones pedagógicas y las categorías de análisis realizadas.

En el diario de campo (ver anexo 5) se observó el comportamiento de los estudiantes en cada una de las actividades realizadas, los cambios se evidenciaron teniendo en cuenta el tipo de juego que se realizaba. Se observó que en los grupos de discusión se daba siempre una reflexión del día y se hablaba de un tema, se estipulaba un tiempo, y se asignaron roles: un

moderador encargado de dar la palabra, un secretario que tomaba nota de todas las acciones, así se podía hablar con tranquilidad del tema que ellos quisieran saliendo un poco de la rutina diaria de las clases y de una forma dinámica, cuando ellos lo pedían, al final expresaban su punto de vista y se evaluaba la actividad teniendo en cuenta si le gustó y que cambios notaron y como se podía mejorar.

El trabajo realizado giró en torno a temas para fortalecer la convivencia, se explicó el concepto, consecuencias y factores que teniendo en cuenta la familia como principal factor de socialización, el factor económico, social, y cultural del niño.

Actividades desarrolladas en la propuesta pedagógica

1	2	3	4	5	6	7	8
Socio drama	Método de preguntas	Exposición	Juego de roles	Juego de mesa	Juego cooperativo	grupo de discusión juego dirigido el buen trato	Lluvia de ideas
Concepto: es una actuación en la que se utilizan gestos, acciones y palabras se representa hecho o situación real.	Concepto: se realizan preguntas de conocimiento de sí mismo, autoestima y valores	Concepto: realizar las exposiciones con temas de valores cada uno para profundizar el significado de cada valor	Concepto: representar un personaje según la profesión que desea ser cuando culmine su bachillerato y ponerse en el zapato del otro teniendo en cuenta sus habilidades	Concepto: jugar teniendo en cuenta un determinado tiempo y las reglas de	Concepto: trabajo en equipo o grupos para optimizar su propio aprendizaje	Concepto: dar a conocer diferentes opiniones de lo que entiende por el buen trato	Concepto: dar ideas sobre cómo se debe tratar a los compañeros teniendo en cuenta el amor y la amistad

				cada juego divirtiéndos e con sus compañeros			
Objetivo: analizar el comportamiento o agresivo de los compañeros fuera y dentro del salón de clase	Objetivo: Describir cómo se siente en las diferentes situaciones presentadas para analizar las respuestas	Objetivo: presentar su valor teniendo en cuenta la palabra de los compañeros	Objetivo: ampliar la vivencia y el concepto de cada profesión colocándose en los zapatos del otro.	Objetivo: conocer y cumplir con las reglas de cada juego	Objetivo: Generar objetivos en común para fortalecer las relaciones interpersonales	Objetivo: reflexionar el trato que se están dando con los compañeros	Objetivo: Incrementar la creatividad para el trato que debemos tener con los compañeros
Tema: la agresión	Tema: las emociones	Tema: los valores	Tema: las profesiones	Tema: Respeto de reglas de juego y tiempo	Tema: relaciones personales realización de un vestido en papel reciclaje para un compañero	Tema: el buen trato	Tema: el amor y la Amistad

Se detectó que la familia es el modelo de rectitud, disciplina e influye en los comportamientos agresivos. El trato que le dan en el hogar centrado en castigos o agresiones físicas y verbales fomenta la agresividad de los niños en el colegio.

### **Conclusiones**

A partir de la pregunta problema ¿Cuál es la contribución de la estrategia pedagógica basada en el juego para fortalecer la convivencia escolar en el aula del grado cuarto C de la Institución Educativa Rural la Sierra? se determinó que cada uno de estos juegos contribuyo en las diferentes modalidades de juego como: roles, memoria, cooperativos, de piso, de mesa, tecnológicos, el juego es un ingrediente vital en el proceso de enseñanza aprendizaje siendo evidente en el cambio de comportamiento y a nivel académico, donde permite evidenciar una mejora progresiva en las relaciones interpersonales, desarrollan habilidades cognitivas y conocimientos sobre diversos temas y son eficaces como estrategia pedagógica, en la medida en que favorecen la convivencia escolar dentro y fuera del aula, porque permiten reconocer al otro, respetarlo y ser tolerantes frente a diversas situaciones que se les presentan en su diario vivir.

El impacto en la comunidad educativa se pudo observar en los cambios presentados por los niños frente a valores como el respeto, la tolerancia, la paciencia, con los demás compañeros, siendo evidente el cambio de actitud y comportamiento en los estudiantes, en el trato verbal o físico, a las horas del descanso, al compartir con otros estudiantes, dentro, y fuera del aula, quienes se acercaron a dialogar, donde se pudo evidenciar el cambio, siendo obedientes respetuosos y así no tenían por qué golpearlos ni insultarlos, se aclara mucho del buen trato se habla mucho todos los días del cómo tratar así querrás que te traten a ti teniendo en cuenta muy presente el cambio de comportamiento.

Al identificar aspectos críticos desde el sentir de los estudiantes donde el comportamiento hostil de algunos influye en otros y en cómo lo tratan en sus casas volviéndose rebeldes, desobedientes una entrevista a los educandos de cuarto grado de la Institución bajo estudio, y también se hace un grupo de discusión para saber por qué el comportamiento hostil con sus compañeros todo estos resultados se llega a la conclusión se pudo determinar que los factores que



influyen en el comportamiento hostil o agresivo de los estudiantes, se relaciona con la vida familiar, escolar, social y económica, afectando su comportamiento hacia el trato y respeto a los demás. Se logró interiorizar la frase “si trato bien, me van a tratar bien”, por ello, las manifestaciones de afecto y buen trato llevaron a realizar las actividades con gusto y placer por parte de los estudiantes, generan cambios en su comportamiento individual y frente a los otros y por ende se transmite a sus familias. Se pudo concluir que el comportamiento agresivo de algunos estudiantes por sus respuestas se debe al trato que reciben en sus casas algunos se quedan solos sin nadie que les pongan atención, le ha tocado una vida no acorde a su corta edad.

Hacer uso del juego como estrategia permitiendo el crecimiento del espíritu de convivencia en los estudiantes de cuarto de Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia, se evidenció que los juegos implementados como estrategia pedagógica sirvieron para mejorar el trato con sus compañeros realizando actividades que les agradaban y compartiendo a fin de cumplir con los logros propuestos en cada actividad.

Partiendo de que los conflictos en los estudiantes existen en todo momento y son recurrentes las situaciones de agresión ya sean de tipo verbal o físico, se tuvo en cuenta que estas actividades deben ser llamativas para los estudiantes a fin de convertirlo en un espacio para la solidaridad, el respeto y la tolerancia a las ideas a partir de la diversidad presente en el aula.

Con las actividades implementadas se logró cambiar la forma de solucionar los conflictos y trabajar el buen trato, los valores, la convivencia reflejándose en el cambio de actitudes, ahora más positivas y en las buenas relaciones, necesarias para la convivencia, y lo más importante utilizar el diálogo, más no la pelea, lo cual permitió el alcance de resultados esperados en este proyecto.

Para valorar el alcance de logro en los tipos de juego implementados en el fortalecimiento de la convivencia escolar, se emplearon rúbricas en cada actividad, se resaltó la integración de los estudiantes en todas las actividades y el desarrollo de actividades en trabajo en equipo , la participación activa en el trabajo en equipo, sin importar las diferencias con los

compañeros aportando criterios de solución, con una actitud de respeto y tolerancia, cumplieron con los logros propuestos y reflexionaron frente al trato hacia a los demás, con la entrega oportuna de la reflexión del trabajo asignado en el proceso de aprendizaje y en fortalecimiento de la convivencia.

En el desarrollo de las actividades se evidencio respecto al ambiente y convivencia pacífica en el aula, participación autónoma y espontánea, trabajo colectivo en forma armoniosa y construcción de ambientes de solidaridad y respeto.

Los estudiantes mejoraron la capacidad de reflexionar antes de actuar en su entorno, comprendiendo que ellos también hacen parte de él y pueden contribuir a una construcción positiva; tienen en cuenta los puntos de vista de los demás compañeros, lo cual genera confianza, se maneja el liderazgo a partir del diálogo comprendiendo que todos tienen la oportunidad de ejercer un rol; participan activamente en las actividades propuestas en orden con respeto y trabajando en equipo.

Finalmente, el juego orientado y con reglas establecidas, tiene el potencial de disminuir las

conductas agresivas, contribuyendo a fortalecer la convivencia escolar y llevar a los niños a la concertación, a querer ayudar y apoyar a sus compañeros, a ser personas felices, a olvidar los problemas familiares y ser capaces de compartir con sus compañeros, llevando a un ambiente sano y logrando mejores resultados académicos.

De acuerdo con lo anterior, es posible concluir que las acciones dirigidas al trabajo colectivo, que requiere, se apoya y disfruta del otro, generaron procesos de reconocimiento de la diversidad evidenciados en el fortalecimiento de la convivencia pacífica en el aula.

Acedo, E. (2001). *Los juegos populares y tradicionales; Una propuesta de aplicación* . Recuperado el 27 de Mayo de 2017, de [http://bam.educarex.es/gestion\\_contenidos/ficheros/341juegos%20populares.pdf](http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341juegos%20populares.pdf)

Altablero. (Marzo de 2004). *Competencias ciudadanas Habilidades para saber vivir en paz*. Recuperado el 29 de Enero de 2017, de <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-87283.html>

Beltran, J. (1993). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis.

Blanco, V. (Noviembre de 2012). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Bravo, I., & Herrera, L. (2011). Convivencia escolar en educación primaria. Las habilidades Sociales del alumnado como variable moduladora. *Educación y Humanidades*. Obtenido de [https://docs.google.com/document/d/1qsRgP3tAuuXnCjRo4CXWUKh45\\_-nOCeKJfiePoMu5uA/edit](https://docs.google.com/document/d/1qsRgP3tAuuXnCjRo4CXWUKh45_-nOCeKJfiePoMu5uA/edit)

Bruner, J. (1986). Juego, Pensamiento y Lenguaje.

*Perspectivas*, 16(1), 79-85.

Buitrago, A. M. (2016). *Desarrollo de competencias*

*ciudadanas a través de la lúdica para mejorar la  
convivencia en el aula: el caso del grado 303 de la  
jornada de la tarde del colegio SALUSCOOP Sur.*

Obtenido de

[https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8266/Tesis%20Martha%20marzo%2027%20de%202016%20\(1\).pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8266/Tesis%20Martha%20marzo%2027%20de%202016%20(1).pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cascón, P. (2000). *Educar para el conflicto*. Barcelona:

Cuadernos de Pedagogía, UNESCO.

Castrillón, L. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de

la lengua. Bucaramanga: Universidad Autónoma de

Bucaramanga UNAB. Obtenido de

<file:///D:/Usuario/Downloads/2893->

<Texto%20del%20art%C3%ADculo-9175-1-10->

<20180308.pdf>

Chaux, E., & Ruiz, A. (Mayo de 2005). *La Formación de*

*Competencias Ciudadanas*. (Ascofade, Ed.) Obtenido

de <https://laasociacion.files.wordpress.com/2015/11/la->

<formacion-de-competencias-ciudadanas.pdf>

Clasificación de los juegos. (12 de noviembre de 2012). *Teorias del juego*. Obtenido de

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>

Clos, C. (2017). Edutainment: cuando la educación se convierte en un juego. Obtenido de

<https://www.iebschool.com/blog/edutainment-educacion-juego-innovacion/>

Colmenares, A. (2012). Investigación-acción participativa:

una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios*, 3(1), 102-115 . Obtenido de

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4054232.pdf>

Congreso de la República. (2006). Ley 1098. Obtenido de

[https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley\\_1098\\_2006.htm](https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm)

Congreso de la República. (2013). *Ley 1620 de 2013*. Obtenido de

[https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley\\_1620\\_2013.htm](https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1620_2013.htm)

Díaz, A. M. (2006). Convivencia escolar y prevención de la violencia, Programas desarrollados a partir de la

investigación Acción. 42, 63-73. Obtenido de  
<http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista42-7.pdf>

Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido.

Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Galtung, J. (2004). *Violencia, Guerra y su impacto. Sobre los efectos visibles e invisibles de la violencia*. Obtenido de  
<https://them.polylog.org/5/fgj-es.htm>

Gamboa , M., García, Y., & Beltrán , M. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. *Revista de investigación de la UNAD*. Obtenido de  
<http://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/revista-de-investigaciones-unad/article/view/1162/1372>

García- Martínez, J., & Orellana, M. C. (junio de 2012).

Estrategias para la construcción del significado en problemas de convivencia y violencia en el contexto escolar. *Acción Psicológica*, 9(1), 87-100.  
doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ap.9.1.439>

Gaskins, S. &. (2009). The cultural role of emotions in pretend play. *Transactions at play, play and culture*, 9.



- Gross, K. (2012). *Teorías del Juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>
- Grupo de Investigación Stellae. (2017). *Mediación (Vygotsky)*. Obtenido de <http://stellae.usc.es/red/blog/view/6474/mediacion-vygotsky>
- Hernández S, R., Fernández C, C., & Baptista L, P. (2014). *Metodología de la investigación* (sexta ed.). Mexico: Mc Graw Hill.
- Huizinga, A. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Emecé.
- López, N. (2016). Cómo aplicar la gamificación o ludificación en el aula. Obtenido de <https://www.ceac.es/blog/como-aplicar-la-gamificacion-o-ludificacion-educativa-en-el-aula>
- Marrugo, G., Gutierrez , J., Concepción, M., & Concepción, I. (Enero-Junio de 2016). Estrategia de Convivencia Escolar Para la Formación de Jóvenes Mediadores de Conflictos. *14*(1), 72-84. doi: <http://dx.doi.org/10.15665/esc.v14i1.879>
- Martín, E., Fernández, I., Andrés, S., Del Barrio, C., & Echeita, G. (2003). La intervención para la mejora de la convivencia en los centros educativos: modelos y

ámbitos. *Infancia y Aprendizaje*, 26(1), 79-95. Obtenido de [http://files.acosoescolarenlasaulas-org.webnode.es/200000027-cde02cf1c9/Martin\\_et\\_al.\\_2003\\_.pdf](http://files.acosoescolarenlasaulas-org.webnode.es/200000027-cde02cf1c9/Martin_et_al._2003_.pdf)

Martínez-Otero, V. (2011). *Convivencia escolar problemas y soluciones. Complutense de Educación*, 12(1), 295-318. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/38820960.pdf>

Meneses, M., & Monge, M. (2011). *El juego en los niños: enfoque teórico*. (U. d. Rica, Ed.) *Educación*, 113-124. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Ley 115*. Obtenido de [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2002). *Convivencia: reglas y acuerdos*. Bogotá: Generar Ediciones. Obtenido de [https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-81037\\_archivo.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-81037_archivo.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (Octubre de 2011). *Cartilla 1 Brújula. Programa de Competencias Ciudadanas*. Recuperado el 22 de Enero de 2017, de

<http://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-235147.html>

Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Ley 1620*. Bogotá.

Obtenido de

[https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-322486\\_archivo\\_pdf\\_respuestas\\_ciudadanos.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-322486_archivo_pdf_respuestas_ciudadanos.pdf)

Moyles, J. (2002). *El juego en la educación infantil y primaria*.

Morata.

Muñoz, M., Lucero M, B., Cornejo, C., Muñoz, P., & Araya, N.

(mayo de 2014). *Convivencia y clima escolar en una comunidad educativa inclusiva de la Provincia de Talca, Chile*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 16(2). Obtenido de

<https://redie.uabc.mx/redie/article/view/497/923>

Murillo, J., & Román, M. (2011). *América Latina: violencia entre estudiantes y desempeño escolar*. *Cepal 104*, 37-

54. Obtenido de

<https://www.unicef.org/ecuador/informe-cepal.pdf>

Ortega, R., & Del Rey, R. (2006). *La violencia escolar:*

*Estrategias de prevención*. Barcelona: Grao. Obtenido

de

<https://books.google.com.co/books?id=rRCPFMtg20QC>

&pg=PA31&lpg=PA31&dq=ense%C3%B1ar+conviven  
cia+no+es+un+tema+sino+una+pr%C3%A1ctica,+una+  
lecci%C3%B3n+viva+diaria;+por+ello,+el+%C3%BA  
nico+camino+es+la+cooperaci%C3%B3n,+el+di%C3%  
Alogo+y+la+confrontaci%C3%B

Palma, R. (2013). ¿Que es Convivencia y cuales son sus  
caracteristicas? Obtenido de  
[http://conviveencomunidad.blogspot.com/2013/05/que-  
es-convivencia-y-cuales-son-sus.html](http://conviveencomunidad.blogspot.com/2013/05/que-es-convivencia-y-cuales-son-sus.html)

Peñaranda, L., & Perez, J. C. (2017). *El juego como estrategia  
didáctica para el fortalecimiento de las competencias  
ciudadanas en la construcción de la paz, en los  
estudiantes de quinto grado de básica primaria, a  
través del juego popular denominado la vuelta a  
Colombia.* (U. A. Bucaramanga-UNAB, Ed.) Obtenido  
de tesis de Maestría en Educación.

Pérez, S, G. (2005). *Derechos Humanos y Educación Social.*  
*Educación*(336), 19-39. Obtenido de  
[http://www.revistaeducacion.educacion.es/re336/re336\\_  
02.pdf](http://www.revistaeducacion.educacion.es/re336/re336_02.pdf)

Pons, J. (2007). *¿Qué son los “Serious Games” (juegos  
serios)?* Obtenido de

<http://www.exelweiss.com/blog/356/serious-games-juegos-serios/>

Posso, P., Sepúlveda, G. M., Navarro, N., & Laguna, C. E.

(octubre de 2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar.*

*Lúdica Pedagógica*, 21, 163-174. Obtenido de

<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/3331/2894>

Ramirez, A. B. (2005). *¿Cómo potencializar una sana*

*convivencia en el ámbito escolar?* Medellín: Pontificia Universidad Javeriana.

Rentería, R. L., & Quintero, R. N. (2009). *Diseño de una*

*estrategia de gestión educativa para mejorar los niveles*

*de convivencia en el Colegio Rafael Uribe Uribe de*

*Ciudad Bolívar, en la jornada de la mañana.* (P. U.

Javeriana, Ed.) Obtenido de

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/219/edu4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rios-Quilez, M. (2013). *El juego como estrategia de*

*aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil.*

Obtenido de

<https://reunir.unir.net/handle/123456789/1910>

Romero, G. (20 de Mayo de 2015). *Gesvinwordpress*. Obtenido de <https://gesvin.wordpress.com/2015/05/20/banco-de-rubricas-para-diversas-actividades-presentacion/>

Rosaquisoz. (19 de noviembre de 2012). *Word press*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>

Sanchez, V., & Ortega-Rivera, J. (2004). *El componente emocional y moral de las relaciones interpersonales*. En O. y. Rey, *Construir la convivencia* (págs. 59-74). Barcelona: Edebé.

Sarrión, C. (2015). *Organización de acciones socioeducativas dirigidas a jóvenes en el marco de la educación no formal*. Málaga: IC. Obtenido de [https://books.google.com.co/books?id=2IBHDwAAQB&pg=PT192&lpg=PT192&dq=un+sistema+de+acciones+que+se+realizan+con+un+ordenamiento+1%C3%B3gico+y+coherente+en+funci%C3%B3n+del+cumplimiento+de+objetivos+educacionales&source=bl&ots=tr\\_ezxxUYh&sig=Bq\\_SXLDIVKX](https://books.google.com.co/books?id=2IBHDwAAQB&pg=PT192&lpg=PT192&dq=un+sistema+de+acciones+que+se+realizan+con+un+ordenamiento+1%C3%B3gico+y+coherente+en+funci%C3%B3n+del+cumplimiento+de+objetivos+educacionales&source=bl&ots=tr_ezxxUYh&sig=Bq_SXLDIVKX)

Tipos de juegos y clasificación. (15 de julio de 2011). *Maestra Infantil, recursos y comprensión infantil*. Obtenido de

<https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>

UNESCO. (1980). *El Niño y el Juego*. Estudios y Documentos de la Educación, 5.

Vasquez N, R. (s.f). *El juego en la educación escolar*.

Vázquez, G. R. (2012). *La mediación escolar como herramienta de educación para la paz*. Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/85718/TRLVG.pdf>

Vilar , D., & Carretero, A. (2008). *Vivir Convivir*. Gráficas Andalusi S.L. Obtenido de [http://www.fundacionfide.org/upload/08/10/vivir\\_convivir\\_red\\_acoge.pdf](http://www.fundacionfide.org/upload/08/10/vivir_convivir_red_acoge.pdf)