

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE COGNITIVO Y  
CONDUCTUAL

YURLEIDY MURILLO PEREA

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA  
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

MEDELLÍN

2021

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Firma del presidente del jurado**

---

**Firma del jurado**

---

**Firma del jurado**

Medellín, 12 de Noviembre de 2021

### **DEDICATORIA**

Este proyecto está dedicado a toda i familia especialmente, Andrés Felipe Cuesta Murillo y María Irene Perea Jordán, por ser mi fuerza, mi motor en todo este proceso y por animarme a salir a delante. A DIOS por ser mi guía, para continuar y superar cada uno de los obstáculos que en su momento se presentaron día a día.

## **AGRADECIMIENTOS**

A Emerson Salas Nieto, por su compromiso y dedicación, por sus aportes valiosos en la construcción de este proyecto, además de brindarme su apoyo en los momentos de mayor dificultad y elaborar juntos este camino de aprendizaje, a los maestros cooperadores, que de alguna u otra manera fueron un ejemplo a seguir y por orientarme en este proceso de formación como maestra, a la Fundación Cultivando Sonrisa por permitirme ejecutar cada una de las estrategias planteadas y por abrirme los espacios para dichos aprendizajes con las estudiantes.

## Tabla de contenido

DEDICATORIA .....	3
AGRADECIMIENTOS .....	4
INTRODUCCIÓN.....	7
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	9
Formulación del Problema.....	9
Delimitación del problema .....	12
Objetivo.....	12
Objetivo general.....	12
Objetivos específicos. ....	12
Justificación.....	13
Antecedentes .....	26
Internacional.....	26
Nacional .....	27
Regional.....	28
CAPÍTULO II: MARCO DE REFERENCIA .....	29
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	37
Diseño Metodológico.....	37
Población y muestra .....	43

Técnicas e instrumentos de recolección de información .....	47
La encuesta etnográfica: .....	47
3.3.2 La Observación participante: .....	50
Mural de Situaciones: .....	53
Análisis de los resultados .....	58
El juego:.....	58
Normas de convivencia.....	59
Desarrollo conductual.....	60
CAPÍTULO IV: PROPUESTAS, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.....	62
Propuestas.....	62
Resultados.....	64
Conclusiones.....	65
4.4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	68
ANEXOS .....	72

## **EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE COGNITIVO Y CONDUCTUAL**

### **INTRODUCCIÓN**

La presente propuesta de investigación pedagógica parte de la problemática evidenciada en un grupo de estudiantes de la Fundación Cultivando Sonrisas, que mediante un proceso de seguimiento y observación se logró evidenciar la ausencia de buenas normas de comportamiento, conductas sociales y el poco cumplimiento de los acuerdos de convivencias establecidos en salón de clases e interacciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje, afectando algunos procesos pedagógicos y la sana convivencia dentro del grupo.

Es por ello, que en la presente propuesta de investigación se busca implementar estrategias pedagógicas, para lograr que los estudiantes interioricen e identifiquen las normas de convivencia, para favorecer los procesos de interacción en el aula, aprendizajes cognitivos, conductuales y las relaciones interpersonales de los educandos.

De esta manera, este proyecto de investigación es importante por lo que aborda el juego, como una herramienta fundamental para que los niños y las niñas adquieran competencias sociales y reconozcan las normas de convivencias a través de nuevas metodologías didácticas y lúdicas, para favorecer y mejorar la conductas, comportamientos o acciones que afectan negativamente la relación entre uno u otro. Del mismo modo, por medio del juego el niño reconoce las diferentes normas que están inmersas en él y también las que hacen parte de su entorno y contexto social.

Para, Campos Mariana, Chacc Espinoza Ingrid y Gálvez Patricia (2006) “el juego

es una estrategia pedagógica esencial para el desarrollo integral del niño, el juego debe ser lo más importante para la enseñanza aprendizaje que para el desarrollo intelectual del niño” (Pag14). Por tal motivo, se puede decir que el juego es fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños, el cual dinamiza los métodos de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

Finalmente, es así como surge el interés y la necesidad de realizar esta investigación en la cual se considera importante desarrollar las habilidades de sana convivencia, gestión de aula y un ambiente apropiado o favorable para el aprendizaje, donde se busca proponer y desarrollar estrategias pedagógicas basadas en el juego que conlleven a un aprendizaje significativo, mejoramiento de la conducta, comportamiento y afianzamiento de las normas o acuerdos de convivencia escolar en los niños y niñas de la Fundación Cultivando Sonrisas.

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

La presente investigación nace como respuesta a las necesidades que presentan un grupo de estudiantes con edades desde los 5 hasta los 15 años, de la Fundación Cultivando Sonrisas, donde es evidente la falta de normas de comportamientos sociales, en algunos momentos pedagógicos que se llevan a cabo en los diferentes espacios de la institución; se encuentran en estado de vulnerabilidad de sus derechos fundamentales como educandos de bajos recursos, dado que la mayoría de ellas fueron presuntamente abusadas sexualmente o abandonadas por sus padres y madres, lo que influyó en el desarrollo, creación e implementación del programa como hogar de acogida para la protección y cuidado de ellas.

Por lo tanto, no tienen un referente de Normas de Convivencia Social ni mucho menos un modelo práctico para su día a día, con el cual guiarse en el buen trato con el otro y en el reconocimiento de éstas para su interiorización y adaptabilidad de su nuevo contexto en la fundación, ya que les cuesta seguir y acatar las reglas en algunos momentos pedagógicos, lo que ocasiona el bajo rendimiento, agresividad hacia el otro, desmotivación, desinterés por el aprendizaje, incurriendo en el desacato de las orientaciones brindadas por las agentes educativas, quienes procuran un bienestar para ellas con la posibilidad de que alcancen esa tan anhelada vida digna, arrebatada por los sucesos implícitos con sus padres, familiares o tutores.

La norma juega un papel importante en el desarrollo del niño ya que, por medio de este, el menor logra establecer límites de su conducta e identifica qué debe y no hacer, al

no acatarlas o incumplirlas se asignan algunas sanciones. Es importante mencionar la falta de compromiso de algunos padres de familia para hacer cumplir las normas de convivencia social a las niñas que tienen bajo su cuidado y protección, donde se observa que los niños son los que mandan en la casa, y no los padres. Los primeros aprendizajes que los menores adquieren lo hacen por medio de la observación e imitando algunas acciones y conductas que realizan los adultos como referentes significativos; sin tener un criterio claro y definido sobre si sus acciones son adecuadas o no.

Frente a esta situación se plantea el problema de investigación ¿De qué forma el juego posibilita la construcción social de la norma de convivencia y por ende el desarrollo conductual en las estudiantes de la Fundación Cultivando Sonrisas?

A lo largo de la vida, el hombre siempre está en constante desarrollo, aún sin intentarlo, con las acciones del día a día (caminar, correr, comer, hablar, pensar, etc.); la raíz principal de las distintas formas de aprendizaje o percepción del entorno y el mundo, radican en la infancia de cada ser humano. De ahí, que sus primeras experiencias despierten, desarrollen y refuercen capacidades, habilidades, destrezas y dones o virtudes como bases fundamentales para toda su vida, interfiriendo positivamente en la parte emocional, familiar, social y laboral.

Ya teniendo un plano general podemos visualizar la importancia de la interacción con el medio en la niñez a través del juego, siendo este una necesidad básica e innata del ser humano desde antes de su nacimiento. Ello le permite al niño relacionarse e interactuar con el mundo exterior, conectándolo con la realidad, y le atribuye al inicio de su construcción de la personalidad, actitudes y aptitudes, potenciando el desarrollo integral de

su ser para que se pueda adaptar a su “Entorno” o “Sociedad” de una manera acorde a las exigencias del contexto socio - económico.

Por otro lado, en Colombia se tiene la noción errada de que el “Juego” está orientado para entretener y quemar tiempo mientras finaliza la clase o simplemente para despistarlos o “envolatarlos”. Esta definición está muy distante de lo que en realidad podemos aprovechar del juego, tanto que de éste el niño, al no tener restricciones, puede explorar todos sus sentidos y descubrir habilidades o desarrollarlas. Cuando estás aprendiendo con libertad, sin límites, puedes enfocar el 100% de la atención en la actividad a realizar, logrando óptimos y excelentes resultados.

El enfoque debe ir direccionado a un aprendizaje significativo, siendo lúdico y creativo, permitiendo que el niño logre compactar conceptos - teorías desde el disfrute o goce desde la interrelación con el otro y con la actividad.

## DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué forma el juego posibilita la construcción social de la norma de convivencia y por ende el desarrollo conductual en las estudiantes de la Fundación Cultivando Sonrisas?

### OBJETIVO

#### OBJETIVO GENERAL.

Implementar estrategias pedagógicas por medio del juego, que contribuyan con el reconocimiento de las normas de convivencia y el desarrollo conductual de las estudiantes de la Fundación Cultivando Sonrisas.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Analizar qué elementos del juego contribuyen al reconocimiento de la norma de convivencia y a los procesos formativos de los niños.
- Identificar las estrategias didácticas implementadas por los maestros para el desarrollo de habilidades sociales en los niños.
- Diseñar estrategias pedagógicas basadas en el juego, a través de una cartilla lúdica, que conduzcan al reconocimiento de las normas de convivencia y al desarrollo conductual de las estudiantes.

## JUSTIFICACIÓN

La Fundación Cultivando Sonrisa, está ubicado en la Vereda el Plan, Carrera 24 Este 1BB-891 Santa Elena – Antioquia. Atiende a una población de niñas de 5 hasta los 15 años de edad, que se encuentran en situaciones de vulnerabilidad de sus derechos. Allí se realiza un trabajo mancomunado con toda la comunidad y las autoridades competentes en cuanto a agresión intrafamiliar. Es una Fundación sin ánimo de lucro en modalidad internado, que provee un ambiente de hogar seguro para ellas, que están en alto riesgo social en la ciudad de Medellín, Colombia. Las niñas entran a este hogar desde sus primeros años de vida, sacándolas de lugares llenos de pobreza, prostitución, conflicto familiar y drogadicción.

Uno de los objetivos principal de la Fundación es generar un ambiente seguro y lleno de amor para que las menores puedan crecer sanas y puedan llamar a esa, su casa, “su hogar”, por toda su infancia hasta su mayoría de edad, ayudándoles a completar su educación con éxito para que tengan una transición tranquila, como cualquier padre quisiera para sus hijos.

La Fundación trabaja mediante unos fundamentos pedagógicos del método Charlotte Mason, este no se limita al uso de herramientas o recursos, sino que incluye conceptos importantes como la formación de hábitos y la disciplina, también enfocada a la formación del carácter. Su currículo en general se puede distinguir en tres categorías: Conocimiento de Dios, Conocimiento del Hombre y Conocimiento del Universo. Dentro de estas categorías están integradas todas las áreas de estudios, ciencias naturales, historia, apreciación del Arte etc. Manejan como parte de sus principios educativos el sembrar

valores, contribuyendo a la formación de excelentes seres humanos con educación cristiana.

Se pretende demostrar de forma teórica, práctica y legal, las posibilidades de aprendizaje que se adquieren en el juego, al compartir una actividad con el otro, llevando la secuencia y sincronía de lo que se quiere, lo que se puede lograr y las normas de convivencia o reglas que permiten llegar a aquello, sin olvidar el cuidado y desarrollo mutuo, junto con el bien común, permitiendo no sólo el aprendizaje en el menor, sino también en los padres o tutores como enseñanza transversal, puesto que el niño querrá compartir lo aprendido con las personas, relevantes para él, de su entorno.

Este proyecto de investigación es importante, por lo que destaca el juego como principal herramienta para la interiorización de la norma; se pretende diseñar estrategias lúdicas proporcionando algunos espacios de juego para la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo que los niños desarrollen algunas habilidades y valores sociales, que les permitirá relacionarse con sus pares, agentes educativas y personas significativas dentro y fuera del aula.

A nivel nacional está la Constitución Política de Colombia de 1991:

Título 1 de los Principios Fundamentales, Artículo 5. El Estado reconoce, sin discriminación alguna, la primacía de los derechos inalienables de la persona y ampara a la familia como institución básica de la sociedad (p. 2).

Título 2, Capítulo 1 de los Derechos Fundamentales, Artículo 13. Todas las personas nacen libres e iguales ante la ley, recibirán la misma protección y trato de las autoridades y gozarán de los mismos derechos, libertades y oportunidades sin ninguna discriminación por razones de sexo, raza, origen nacional o familiar, lengua, religión, opinión política o filosófica (p. 2).

Artículo 16. Todas las personas tienen derecho al libre desarrollo de su personalidad sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás y el orden jurídico (p. 3).

Artículo 22. La paz es un derecho y un deber de obligatorio cumplimiento (p3).

Artículo 27. El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra (p. 4).

Artículo 38. Se garantiza el derecho de libre asociación para el desarrollo de las distintas actividades que las personas realizan en sociedad (p. 5).

Título 2, Capítulo 2 de los Derechos Sociales, Económicos y Sociales. Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo

armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás (p. 7).

Por medio de nuestra Constitución Nacional tenemos la orientación sobre los derechos y deberes ciudadanos, que antepone al niño como protagonista principal ante cualquier situación, siendo este una guía para formular los proyectos a implementar y los lineamientos que delimitan lo que se puede hacer, cómo ponerlo en práctica, y a qué población va destinada, siendo consistente y consecuente con el contexto socio - económico de éstos.

De conformidad con los estatutos internacionales tenemos como referente: La UNESCO y la UNICEF, en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, se plantea que

Los estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Los estados partes representarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participación en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento (UNICEF, 2015, p. 21).

A su vez, haciendo un análisis del mismo artículo, en el Numeral 14. Los Estados partes reconocen el derecho del niño a:

c) **El juego.** Por juego infantil se entiende todo comportamiento, actividad o proceso iniciado, controlado y estructurado por los propios niños; tiene lugar dondequiera y cuando quiera que se dé la oportunidad. Las personas que cuidan a los niños pueden contribuir a crear entornos propicios al juego, pero el juego mismo es voluntario, obedece a una motivación intrínseca y es un fin en sí mismo, no un medio para alcanzar un fin. El juego entraña el ejercicio de autonomía y de actividad física, mental o emocional, y puede adoptar infinitas formas, pudiendo desarrollarse en grupo o individualmente. Estas formas cambian y se adaptan en el transcurso de la niñez. Las principales características del juego son la diversión, la incertidumbre, el desafío, la flexibilidad y la no productividad. Juntos, estos factores contribuyen al disfrute que produce y al consiguiente incentivo a seguir jugando. Aunque el juego se considera con frecuencia un elemento no esencial, el Comité reafirma que es una dimensión fundamental y vital del placer de la infancia, así como un componente indispensable del desarrollo físico, social, cognitivo, emocional y espiritual.

d) **Las actividades recreativas.** La recreación es un término general que se utiliza para describir una gama muy amplia de actividades, tales como la participación en la música, el arte, la confección de artesanías, actividades comunitarias, clubes, deportes, juegos, excursiones y acampadas, y la práctica de un hobby. Consiste en actividades o experiencias escogidas voluntariamente por el niño, ya sea por la satisfacción inmediata que le brindan, o por el valor personal o social que espera recabar de ellas. La recreación suele tener lugar en espacios destinados específicamente a ese fin. Aunque muchas actividades recreativas pueden ser organizadas y gestionadas por adultos, la recreación debe ser una actividad voluntaria. Los juegos y deportes obligatorios, forzosos, o la

participación obligada en una organización juvenil, por ejemplo, no forman parte de la recreación (citado por Comité de los Derechos del Niño, 2013, p. 3 -4).

Con base a lo anterior, se logra una interpretación más clara del significado del juego, define su verdadero uso e influencia en el óptimo desenvolvimiento psicológico, físico, emocional y cognitivo del menor en pro de la comunidad, la gran importancia de las normas de convivencia, disciplina e interacción con los pares y adultos, la recreación y el desenvolvimiento artístico, lo que constituye la integración de habilidades, destrezas, valores, cualidades y competencias que repercutirán en la personalidad del niño, en su adolescencia y adultez.

Por otro lado, en la Ley 115 de febrero 8 de 1994. Ley General de Educación, Título 1 Disposiciones Preliminares. Artículo 1o. Objeto de la ley. 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 (p. 1).

Título II Estructura del Servicio Educativo, Capítulo 1 Educación Formal, Sección Segunda Educación Preescolar. Artículo 15. Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, psicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas (p. 5).

Título II Estructura del Servicio Educativo, Capítulo 1 Educación Formal, Sección Segunda Educación Preescolar. Artículo 16. Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar:

a) El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía;

b) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas;

c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje;

d) La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria;

e) El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia;

f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos;

g) El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social;

h) El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento;

i) La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio, y

j) La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud (p. 5).

Artículo 87, Reglamento o manual de convivencia. Los establecimientos educativos tendrán reglamento o manual de convivencia, en el cual se define los derechos y obligaciones de los estudiantes. los padres o tutores y los educandos al firmar la matrícula correspondiente en representación de sus hijos. estarán aceptando el mismo (p. 18).

La ley 115 permite resaltar las competencias y obligaciones de la comunidad escolar, la integración de la familia en los procesos escolares del niño, el fomento de participación y responsabilidad de los padres para la mejora de la calidad de vida de los niños, generando conciencia tanto a la institución como al grupo familiar mediante las pautas o directrices reglamentadas que tienen como finalidad el libre y sano desarrollo del menor en su etapa escolar, mancomunado con normas de convivencia y disciplinas necesarias para su formación profesional y laboral en la adultez.

Según los lineamientos curriculares de la educación preescolar, propuesto por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2007):

El principio de lúdica: Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual constituye conocimientos, se encuentra con sigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, constituye y se apropia de normas de convivencia. A si mismo reconoce el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben

constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar (p. 25).

Por otro lado, la ley del deporte y la recreación, ley 181 de 1995, por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte.

En el Artículo 1o. Los objetivos generales de la presente Ley son el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de la niñez y la juventud en todos los niveles y estamentos sociales del país, en desarrollo del derecho de todas personas a ejercitar el libre acceso a una formación física y espiritual adecuadas. Así mismo, la implantación y fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad.

En el Capítulo II, se fijan los Principios fundamentales Artículo 4°. Derechos sociales. El deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre son elementos fundamentales de la educación y factor básico en la formación integral de la persona.

Artículo 15. El deporte en general. es la específica conducta humana caracterizada por una actitud lúdica y de afán competitivo de comprobación o desafío expresada mediante el ejercicio corporal y mental, dentro de disciplinas y normas preestablecidas orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales. (P1-2).

Mediante el Decreto 1075 de 2015, por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación, señala en el Artículo 1.1.1.1 Ministerio de Educación Nacional. El Ministerio de Educación Nacional es la entidad cabeza del sector educativo, el cual tiene como objetivos los siguientes:

1. Establecer las políticas y los lineamientos para dotar al sector educativo de un servicio de calidad con acceso equitativo y con permanencia en el sistema.

2. Diseñar estándares que definan el nivel fundamental de calidad de la educación que garantice la formación de las personas en convivencia pacífica, participación y responsabilidad democrática, así como en valoración e integración de las diferencias para una cultura de derechos humanos y ciudadanía en la práctica del trabajo y la recreación para lograr el mejoramiento social, cultural, científico y la protección del ambiente.

3. Garantizar y promover, por parte del Estado, a través de políticas públicas, el derecho y el acceso a un sistema educativo público sostenible que asegure la calidad y la pertinencia en condiciones de inclusión, así como la permanencia en el mismo, tanto en la atención integral de calidad para la primera infancia como en todos los niveles: preescolar, básica, media y superior.

4. Generar directrices, efectuar seguimiento y apoyar a las entidades territoriales para una adecuada gestión de los recursos humanos del sector educativo, en función de las políticas nacionales de ampliación de cobertura, mejoramiento de la calidad y la eficiencia del servicio educativo y la pertinencia.

6. Velar por la calidad de la educación, mediante el ejercicio de las funciones de regulación, inspección, vigilancia y evaluación, con el fin de lograr la formación moral, espiritual, afectiva, intelectual y física de los colombianos.

8. Propiciar el uso pedagógico de medios de comunicación como por ejemplo radio, televisión e impresos, nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en las instituciones educativas para mejorar la calidad del sistema educativo y la competitividad de los estudiantes del país.

Al mismo tiempo, el Decreto 2247 de 1997. Preescolar, artículo 13 Para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdicos- pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender a las siguientes directrices:

La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos naturales, familiar, social, étnico y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.

La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.

La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, la construcción y reafirmación de valores.

La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.

El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interacciones del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas, conjeturas y enriquecimiento de sus saberes.

La utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos pertenecientes a los distintos grupos poblaciones, de acuerdo con la constitución y la ley.

La creación de ambientes de comunicación que favorezcan el goce y el uso del lenguaje como significado y representación a la expresión humana, y propicien el desarrollo del pensamiento como la capacidad de expresarse libre y creativamente (p. 25 - 26).

Después de realizar una búsqueda en el ordenamiento jurídico de Colombia, se logró encontrar algunas leyes y decretos que permiten direccionar de alguna manera este proyecto de investigación, aportando datos importantes a la pregunta de investigación. Hemos logrado una percepción global y unificada sobre el encaminamiento del mismo a conformidad, posibilitando su conformación con calidad y bases para su sustentación y justificación del porqué de este y de qué manera se implementaría en la comunidad.

Las anteriores leyes, artículos y decretos de este apartado se relaciona con este proyecto por lo que se establece el juego como elemento fundamental en el desarrollo personal y psicológico del niño, mediante el goce y el disfrute en sus momentos de esparcimiento, con lo cual tienen derecho legal y constitucional, permitiendo el reconocimiento de la importancia de las normas de convivencia dentro del contexto social, interiorizando para lograr el aprendizaje cognitivo y motriz (significativo) conforme a las expectativas de la comunidad educativa.

## **ANTECEDENTES**

En este apartado se describen algunas series de estudios “TESIS” que se han podido encontrar a nivel Internacional, Nacional y Regional, relacionados con el tema del proyecto: “El juego y la Norma dentro del Contexto Educativo”.

### **INTERNACIONAL**

Teniendo como referencia la tesis: “El Juego en el Desarrollo Psicológico de niños Libios”(Masouda Muftah Ahmed Abd Rahman, 2012), tiene como objetivo el estudio del comportamiento del niño mediante distintas actividades individuales y en grupo, sus reacciones actitudinales a medida que se van desarrollando éstas, junto con el desenvolvimiento social con sus pares, evitando interrumpir en el escenario, pero realizando la retroalimentación posterior de forma indirecta, sin que el niño deduzca que se le ha observado.

Con ello se intenta avalar que para el niño, el juego es un lenguaje simbólico mediante el cual logra la autoexpresión, el desarrollo mental, cognitivo, social y emotivo, permitiendo no sólo el uso de sus sentidos y su mente de manera constructiva en la actividad, sino que podemos evaluar, estudiar y entender como docentes, el desenvolvimiento interpersonal y su progreso intrapersonal a través del trato con sus juguetes, la construcción de la dinámica lúdica, la confianza en sí mismo, sus emociones, los sentimientos hacia sí y para las personas significativas asociadas a sus experiencias vividas.

## NACIONAL

En el trabajo de Yennifer Noelia Santander y Sandra Patricia Hernández (10 de octubre del 2019), titulado: Adquisición de la Norma de Convivencia para favorecer el Desarrollo Integral de los Niños y las Niñas. Abordan la norma de convivencia en la primera infancia como pautas para aprender, actuar y comportarse en la sociedad facilitando procesos de socialización y autonomía. La norma es muy importante para los niños porque les ayuda a canalizar energía y establece algunos principios de convivencia y pautas de comportamientos.

Igualmente, estas deben estar en fusión con la comunidad escolar (los padres de familia, los maestros, el centro infantil y el entorno), fomentando la autoridad donde todos deben tener una comunicación asertiva para poder guiar estos procesos de enseñanza y aprendizaje que a su vez posibilite la construcción del mismo.

Para concluir y como aporte valioso se puede rescatar que, las normas o acuerdos de convivencia que se establecen en las aulas de clase, con la colaboración de los estudiantes, refuerzan las actitudes de responsabilidad, respeto, desarrollar el autocontrol y favorece la autonomía para una sana convivencia dentro de las aulas.

## REGIONAL

En la tesis de Diana Londoño Sampedro, en Caldas-Antioquia (2010), titulado: El papel del maestro en la interiorización de la norma en los niños del colegio canadiense del grado de Transición. El objetivo es comprender el papel del docente frente a la interiorización de la norma en los niños y las niñas del grado de transición.

Esta aborda el juego como una estrategia dentro el proceso de interiorización de la norma, que contribuye a la implementación y la vivencia de los límites y las reglas impuestas por otros. En donde se puede concluir que, se dice que muchas personas aprenden fácilmente por medio del juego; jugando interiorizan las normas de convivencia y las pautas de comportamientos social. Como bien se ha sabido, todo juego tiene o se establecen pautas que se deben cumplir, los estudiantes se sienten complacidos para acatarlos o aceptarla, pero éstas se plantean según las necesidades de los estudiantes con base a las conformidades de la Institución.

## CAPÍTULO II: MARCO DE REFERENCIA

En este apartado, se presentará los fundamentos teóricos de la investigación, para la cual se abordará temas importantes que algunos investigadores (Vigotsky, Lee, Bruner y Garvey), han trabajado con respecto al juego como herramienta fundamental en la construcción de la norma de convivencias en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Así, el primer concepto a tratar es el juego y cómo este favorece a la construcción social de las normas de convivencia y al desarrollo integral de los niños.

Por medio del juego, el niño socializa con sus pares y reconoce las normas de convivencia que están inmersas en éste, puesto que para el desarrollo de las actividades se requiere seguir, integrar y asimilar las reglas que se tienen establecidas para el desenvolvimiento equitativo e infundir parámetros sociales determinantes para su crecimiento personal articulado a su contexto social.

Como parte de su implementación se adaptan estrategias pedagógicas basadas en el juego, tales como: el juego cooperativo que favorece la comunicación y facilitan la aceptación, potenciando el desarrollo de las conductas sociales, la empatía y la resolución de problemas por medio del trabajo en equipo; también se resalta el juego de reglas o estructurados, donde se destacan actividades de acción, dirigidas y orientadas por una actitud fundamental, la cual es definida por el maestro con base a la cualidad o habilidad a reforzar.

Teniendo en cuenta que existen muchas concepciones con respecto al Juego, varios teóricos ofrecen una serie de aportes que nos ayudan a una mayor comprensión del significado e importancia de este, pero sí se puede comprender el juego como una actividad natural y espontánea en los niños y niñas, que permite comunicar, cooperar con otros y ampliar el

conocimiento que se tiene del mundo social. Un aporte importante nos plantea este autor sobre el concepto de juego.

Para Vigotsky (1988), El juego es una actividad guiada internamente, a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas diversas a situaciones complejas sin temor a fracasar, actuando por encima de sus posibilidades en ese momento. (Pág. 20).

El juego como estrategia pedagógica y de aprendizaje permite en los niños y niñas resolver sus conflictos internos y enfrentar las diversas situaciones que se presentan en su entorno familiar y social.

A si mismo Lee, (1977) opina que “El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido”. (Pág., 25). Es de suma importancia tener identificado el contexto socio - económico - cultural del educando para poder enfatizar en los temas a abordar con el fin de encaminarlo a una proyección positiva como ciudadano modelo, debido a que el juego, además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, permite fluir y desarrollar su personalidad innata y habilidades sociales dentro de su mundo escolar y familiar.

Del mismo modo, CES, (1967) difiere que “El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones casuales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar, sintetizar e imaginar y formular mediante el juego” (Pág., 25).

Para Bruner y Garvey (1977), consideran que: Mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, por medio del {como sí}, que permite que cualquier actividad se convierta en juego. (Pág, 20).

Sin duda alguna, se puede asumir el juego como una herramienta y guía pedagógica y ante todo como una acción que se desarrolla en medio de una actividad. Este busca satisfacer una necesidad del ser humano como estimulador del pensamiento lógico, permitiendo identificar intereses y necesidades en los estudiantes, para reforzarlos con la ayuda de la interacción con sus pares, lo cual incentiva en ellos una percepción distinta de su entorno y un panorama más equitativo que en su nicho familiar.

Dentro de este orden de ideas, se genera la siguiente información **“De qué forma el juego posibilita la construcción social de la norma de convivencia y por ende el desarrollo conductual en las estudiantes de la Fundación Cultivando Sonrisas”**. Siendo este precepto un determinante fundamental dentro del contexto educativo y social para que los estudiantes tengan un ambiente pedagógico positivo, agradable y armónico donde les permite la exploración del ser e interactuar de forma respetuosa consigo mismo y con el otro.

En relación a la problemática expuesta, Kawin manifiesta que “el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes”, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos. (Pág, 26). Con ello se

logra un inmenso avance del desarrollo de las relaciones humanas desde temprana edad, permitiendo enfocar la conducta del niño en algo macro que no sólo involucra y afecta a su entorno, sino a la sociedad en general, partiendo en que sus acciones y toma de decisiones palpan e influyen en la convivencia con el otro.

De la misma manera, Calle, y Bohórquez, (2010) dice que “Al jugar, se exteriorizan conflictos internos y minimizan los efectos de experiencias negativas” (p. 6). Al orientar el juego como una ganancia general de actitudes, habilidades y destrezas sin importar realmente si hay un ganador, es el verdadero objetivo de éste, permitiendo explotar esa energía adversa y sentimientos reprimidos insanos que ha adquirido el individuo sin premeditación en el trayecto de su vida, y poderlo transformar en motor para su libre desarrollo emocional y social al deshacerse de esa carga nociva para su ser por medio de la sana convivencia y el esparcimiento desinhibido, con lo cual logra identificarse por las similitudes de personalidades con otros jugadores.

Por otro lado, Farías, y Rojas, (2010) manifiesta que: El juego aparece recomendado en variadas propuestas educativas debido que se le atribuyen diversas bondades como: favorecer la motivación, dar cabida a la participación activa de los estudiantes, permitir el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad, estimular la cooperación, la socialización y permitir el diseño de soluciones creativas a los problemas. (Pàg, 6).

Con el intercambio de experiencias y expectativas que se desglosan del juego, favorece en el estudiante el desarrollo y mejoramiento de destrezas al intentar

sobresalir para que se exalte su participación y enaltecer sus habilidades con base a la actividad, sin pretender degradar la cooperación del otro.

En relación con este tema, es necesario mencionar que el **Desarrollo Integral** conforma las bases de la integración del ser, el hacer y el tener, donde el juego es fundamental para que el niño logre o alcance esas destrezas para favorecer un adecuado desenvolvimiento y fluidez de sus competencias educativas, sociales y profesionales a lo largo de toda su vida.

Se observa que Hoffman, Paris y Hall (1995). Describen al desarrollo como un proceso acumulativo, holístico y con direccionalidad, donde las experiencias previas en situaciones semejantes influyen los aprendizajes posteriores; de manera que las adquisiciones más simples de los primeros estadios, son la base para otros más complejos. (Pág 161).

Mediante este, con el transcurrir del tiempo y la asimilación de sus vivencias, el ser humano alcanza su racionalidad y humanismo, alcanzando una inteligencia única en la cual se tiene en cuenta el beneficio y satisfacción, no solo personal, sino también la del otro, con la ayuda del juego.

Arango, (1997) Se espera conocer las funciones que los padres le atribuyen al juego, considerando que son estos quienes estimulan o no el juego infantil. Muchos de los padres y madres de familia, pueden considerar el juego como una actividad de distracción y poco compromiso, sin embargo, el juego implica una serie de procesos que contribuyen al crecimiento integral del infante. (Pág 162).

No se puede desconocer el rol tan significativo de los padres hacia el desenvolvimiento social del niño en sus momentos de esparcimiento, puesto que de su actitud y participación emanan señales positivas o negativas que influyen al niño en su comportamiento comunitario, tanto con sus pares como con otros adultos.

Reyes, (1993). Desde ciertas perspectivas pedagógicas, el juego ha sido más utilizado como una herramienta, de estrategia o instrumento para caracterizar el desarrollo infantil, y en ese marco, para diseñar propuestas didácticas para la escuela con el fin de identificar y tratar conductas que se manifiestan a través del mismo. (p. 21).

Teniendo en cuenta lo planteado anteriormente, el juego, permite facilitar el aprendizaje, siempre y cuando se planifiquen las actividades con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores como la tolerancia, el amor, la responsabilidad, la confianza en sí mismo y fomentar en él el compañerismo para compartir ideas.

Por último, el juego es una herramienta educativa importante en el desarrollo integral de los niños y niñas, por medio del cual ellos se divierten y exploran su entorno, se relacionan con los demás y se desenvuelven en el mundo en el que viven, del mismo modo, desarrollan diversas habilidades y destrezas dentro de sus procesos formativos.

Dicho de otro modo, es necesario una guía o patrón que defina, sustente y constata el por qué y para qué de unos modelos pedagógicos, didácticos y sociales, los cuales se implementan desde la primera infancia y se van adaptando o condicionando en la medida de su proceso de crecimiento natural, educativo y laboral. Se plantea entonces que **las Normas de Convivencia** son acciones que están entrelazadas por el crecimiento y desarrollo de cada individuo, junto con el fortalecimiento cultural

mediante la interacción social, que además surge en la vida de los niños como elemento que facilita las relaciones entre los pares y adultos, para elaborar un ambiente de aprendizaje agradable en el que puedan interactuar juntos.

Según Hillman, (2001); Sills, (1979). “Las normas expresan expectativas de roles, es decir: Señala la manera en la que deben comportarse los miembros de una formación social frente a los otros miembros”. (pág, 5)

En relación a la idea anterior, es fundamental iniciar por acrecentar la percepción que se tiene sobre el “Yo” (**El Saber Ser**), cómo nos identificamos y diferenciamos o sobresalimos ante los demás por nuestras habilidades, capacidades y cualidades únicas; qué tan útil puede llegar a ser para la sociedad y cuál es la motivación que me impulsa para mejorar las falencias o aspectos nocivos, con lo cual pueda interiorizar y adoptar métodos de aprendizaje, acatando las normas y reglas sociales desde la primera infancia, logrando que el concepto pase a ser un proceso fácil y natural al adaptarlo al diario vivir.

Con esto, se permiten ampliar los horizontes mentales, espirituales, cognitivos y emocionales, puesto que desarrollamos la empatía, lo cual ayuda a comprender un poco al otro, a sus estados anímico, circunstanciales y contextuales, logrando ampliar aún más nuestra percepción de la vida y, por ende, adquirimos un crecimiento personal incalculable e invaluable.

Como lo expresan Jorge Manzano Laguna y Carmen Belén Ramallo Ruiz, en Isla de Arriarán, (diciembre, 2005):

Los juegos y deportes alternativos favorecen el desarrollo psicobiológico del alumno mediante un tratamiento globalizador. También favorecen el desarrollo armónico de la personalidad, potenciando sus deseos de superación, la voluntad como lucha permanente consigo mismo, la autoestima, el compañerismo, la estimación de los demás, el autoconcepto y la valoración de actitudes éticas: gusto por el juego limpio, ayuda a los demás, participación y colaboración, etc., potencian igualmente su sentido crítico, la capacidad de descubrir y su actitud investigativa, con una mayor comprensión de su cuerpo y de las relaciones con el medio, afirmando su autonomía, seguridad en sí mismos y agilidad en la búsqueda de soluciones a los problemas que se plantean (PP. 297 / pág. 11)

Por lo anterior se deduce que, el ser humano está en constante aprendizaje por medio del entorno, su contexto, su propia cultura y la adoptada con la relación de sus pares, usando como puente al juego como generador de la participación de los niños de una forma asertiva y respetuosa, inculcando en el estudiante la normatividad y el goce por lo justo, sano y convivencial en lo reglamentario, resolución de problemas dentro de éste, y la participación democrática. Con ello, contribuimos a la transformación de su realidad en una nueva perspectiva y producción de conceptos y saberes, partiendo de lo social, educativo y familiar, mientras que el educando va adquiriendo habilidades motrices y cognitivos para su buen desarrollo conductual como base fundamental para el desenvolvimiento de su personalidad y actitudes ciudadanas, en pro de su comunidad.

### CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### DISEÑO METODOLÓGICO.

Como lo indica Hernández (2014), el Enfoque Cualitativo permite realizar preguntas e interrogantes en el desarrollo de las actividades pedagógicas, al igual que la generación de hipótesis, mediante el cual conlleva a realizar un análisis de resultados a partir de los datos obtenidos en la aplicación de las diferentes técnicas de instrumentos, pero teniendo en cuenta las variables de dicha investigación.

La propuesta pretende desarrollar actividades por medio del juego como programa de intervención social y herramienta en el proceso de convivencia que permita a los estudiantes interiorizar los valores morales y éticos, siendo parte del mecanismo esencial para la correlación consigo mismo y con los demás. Son actividades motivadoras que se convierten en acciones creativas y cooperativas que también se transversalizan con el adoctrinamiento, despertando en los educandos el gusto por aprender, estudiar y compartir con sus pares.

De ahí que éste se desarrolla bajo el **Enfoque Cualitativo** mediante investigación concerniente al juego como instrumento fundamental en la interiorización de las normas de convivencia, el cual tiene como apoyo informativo datos bibliográficos de autores tales como Florez, García y Rodríguez:

Los programas de intervención social en la escuela se pueden concebir como estrategias propias de los movimientos de reforma al conformarse como un apoyo especializado que busca afectar directamente las condiciones de aprendizaje de los

niños/as, sus familias y comunidades. De esta forma, se sitúan en el marco de la política educativa y de las regulaciones legislativas que han favorecido su desarrollo y proyección. (Lara et al, 2019, p. 80)

Se ha evidenciado que en la mayoría de los casos de desobediencia u omisión de las normas de convivencia en la institución son asociadas a el contexto socioeconómico del estudiante y a la poca interacción del núcleo familiar, puesto que los padres no hacen apto de presencia en el hogar, dado que mantienen laborando para poder sostener su familia, pero esto repercute en la falta de bases de socialización, integración y noción de las pautas y reglas que se deben seguir para la sana convivencia escolar, familiar y social.

Por consiguiente, tiene como proyección la creación de una cartilla lúdica, a modo general para todas las instituciones, sin importar el grado o asignatura, con la cual tanto el docente como el educando tengan una guía de manejo, reacción y mecanismos que se deben optar al momento de generarse las situaciones que también estarían plasmadas en el folleto (agresión verbal, física o psicológica entre estudiantes, entre el estudiante y el maestro o entre el maestro contra el estudiante), pretendiendo aminorar el impacto negativo que pueda resultar de ello y permitirle a la institución, a los padres de familia y al estudiante prevenir circunstancias nocivas o perjudiciales para la convivencia y su entorno.

La intención de este módulo no es reemplazar al Manual de Convivencia, al contrario, pretende transversalizar las normas establecidas por cada plantel educativo e integrar los hechos de la vida escolar diaria con ejemplos de sucesos vividos y

ficticios, para tener un punto de vista versátil de la realidad que puede abarcar a toda la comunidad escolar. Trata de presentar un enfoque de las situaciones adversas, transformándose en momentos pedagógicos que se llevan a cabo con los estudiantes mediante actividades lúdicas y todas sus variables de manera dinamizadora con posibles escenarios de conflictos, tanto en la institución como en su nicho familiar, con lo que se resalta el juego como pilar de interiorización de la norma y el aprendizaje intra e interpersonal.

Según lo expresa Hernández (2014), el **Alcance Explicativo** establece las causas de los sucesos o fenómenos que se estudian. Se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables. Proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia, siendo ésta más estructurada e implican los propósitos de exploración, descripción y correlación o asociación que se encuentran en las otras clases de alcance. Éste se utiliza para saber cómo y por qué las variables están supuestamente relacionadas, por lo tanto, cuanto mayor sea el número de variables que se asocien en el estudio y mayor sea la fuerza de las relaciones, más completa será la explicación.

Al tratar de determinar y aclarar las causas – efectos que producen las reacciones o actitudes de rebeldía e indisciplina o desacato de los educandos frente a las reglas o normas de convivencia escolar, identifica en el Estudio de **Alcance Explicativo** el lineamiento para poder especificar las variables que puedan influir en una determinada situación de confrontación, controversia, agresividad, violencia verbal – física – psicológica, precisando la relación entre la acción que genera el inconveniente y el porqué de la reacción al momento de producirse el impase. En

relación a la problemática expuesta, es imprescindible que el maestro tenga noción de los contextos de cada uno de los estudiantes al momento de plasmar alguna actividad o de intervenir en una riña o disputa:

[...] se declaran objetivos, competencias, principios pedagógicos, entre otros, que se proponen dinamizar, según las realidades particulares del contexto, el ideal de ciudadano frente a las necesidades sociales, políticas, económicas. Se identifica, la lúdica, y desde ella el juego como eje que moviliza el despliegue de capacidades favoreciendo el desarrollo armónico de las dimensiones del ser. El juego, se convierte en elemento central para el diseño de experiencias de aprendizaje. (Cubillos Padilla, Borjas, & Rodríguez Torres, 2017, p. 14)

En función de lo planteado, la cartilla aspira a convertirse en una herramienta fundamental y referente desde casos o situaciones adaptables a todo contexto de la comunidad escolar, brindando apoyo no sólo a la institución y sus docentes, sino a los padres de familia, acudientes y a los propios estudiantes con lenguaje comprensible para todas las edades, exhibiendo la realidad y el panorama nacional que afecta directamente a todos como sociedad. Con ello manifiesta una pertinencia como cartilla lúdica y parte del recurso educativo para dinamizar esas conductas negativas dentro del aula, transformándose en actitudes positivas por medio del juego como instrumento canalizador, transfigurando lo nocivo y desfavorable en un ambiente sano y óptimo de aprendizaje para todos los estudiantes.

Se opta por el uso del **Diseño de Investigación – Acción Participativa**, puesto que la finalidad del proyecto es generar un cambio social, una transformación

de comportamientos y pensamientos encaminados en una solución para la población afectada. El transcurrir se convierte en una gana, gana, ellos permiten el desenvolvimiento de nuestra parte evaluativa y nosotros, gestionamos de manera resolutiva su situación. Dentro del mismo proceso de investigación, se indaga, se interviene y se presentan opciones y métodos de solución ante la problemática. Los participantes deben estar involucrados en la detección de las necesidades, aprobación del proceso a mejorar y de su correcta implementación (Identificar el nicho de los hechos, analizar, planear, implementar y evaluar).

La investigación acción (IA) no es un “método” más de las ciencias sociales, sino una manera fundamentalmente distinta de realizar en conjunto investigación y acción para el cambio social. En la IA, la participación no tiene sólo un valor moral, sino que es esencial para el éxito del proceso, pues la complejidad de los problemas abordados requiere del conocimiento y la experiencia de un espectro amplio de actores. (...) La IA no es ni un método ni una técnica: es una estrategia de vida que incluye la creación de espacios para el aprendizaje colaborativo y el diseño, ejecución y evaluación de acciones liberadoras. (Greenwood, 2016: 97, como se citó en Zapata y Murillo 2016)

Por medio del **Método Inductivo**, se abarca la problemática desde varios puntos de vista al detalle, con el fin de tener toda una base de información para poder concretar los datos más relevantes. En 2010, Sánchez “subraya que el método inductivo se centra en el alumno y no en el profesor” (p. 9). Por lo que, con la observación de los hechos y la constante revisión de resultados y conclusiones, podemos pasar de lo específico a lo general, de los datos a las generalizaciones, permitiendo la comprensión total del fenómeno que aqueja a esa población, partiendo

de las referencias de la situación que cada involucrado pueda exponer. Bernal Torres (2006), argumenta que “Fundamentalmente consiste en estudiar u observar hechos o experiencias particulares con el niño de llegar a conclusiones que puedan inducir, o permitir derivar de ello los fundamentos de una teoría” (p. 10).

Las hipótesis tienen lugar en el proceso de recolección de información, y se pulen a medida que se adquiere más información real, concisa y de peso. Con ello nos adentramos más en la problemática o dificultad de esa población, teniendo presente que el análisis de datos, recolección de información e investigación es permanente, generando una correlación entre el ambiente o contexto afectado, como parte aplicativa del estudio.

Por otro lado, la línea de investigación de la Normal Superior Antioqueña: cultura escolar y contexto sociocultural, y los ejes se desprende de la propuesta curricular del programa de Formación Complementaria “**el maestro y la formación integral**” apuntando por medio de estrategias pedagógicas como el maestro a través experiencias significativas favorece la conducta y la formación integral de los estudiantes, haciendo uso del juego como herramienta fundamental para favorecer estos procesos.

## POBLACIÓN Y MUESTRA

Las estudiantes de la Fundación Cultivando Sonrisas (plantel sólo para niñas), con edades desde los 5 hasta los 15 años, se encuentran en estado de vulnerabilidad de sus derechos fundamentales como educandos de bajos recursos, dado que la mayoría de ellas fueron presuntamente abusadas sexualmente o abandonadas por sus padres y madres, lo que influyó en el desarrollo, creación e implementación del programa como hogar de acogida para la protección y cuidado de ellas.

Se detecta la necesidad de auxiliar y proteger a esta población infantil (siendo en gran parte de la Comuna 9), dado su contexto social, económico, familiar y cultura, puesto que la mayoría no tienen a un familiar a quién acudir, ni recursos monetarios para el sustento material y alimenticio diario; es por ello que la Fundación les ofrece los cuidados personales necesarios, brindándoles amor, protección, alimentación, vestimenta y educación, con lo que se procura recuperar sus Derechos Constitucionales fundamentales (como el Derecho a una vida digna), los cuales se ven vulnerados, en ocasiones sin premeditación alguna, por su propio núcleo familiar, en el que se evidencia maltrato físico y psicológico, impidiendo el libre desenvolvimiento que requiere todo “niño” para su óptimo desarrollo e inhabilitando fundamentos y acuerdos establecidos para el bien común.

Por lo tanto, no tienen un referente de Normas de Convivencia Social ni mucho menos un modelo práctico para su día a día con el cual guiarse en el buen trato con el otro y en el reconocimiento de éstas para su interiorización y adaptabilidad de su nuevo contexto en la fundación, ya que les cuesta seguir y acatar las reglas en algunos momentos pedagógicas, lo que ocasiona el bajo rendimiento, agresividad hacia el otro,

desmotivación, desinterés por el aprendizaje, incurriendo en el desacato de las orientaciones brindadas por las agentes educativas, quienes procuran un bienestar para ellas con la posibilidad de que alcancen esa tan anhelada vida digna, arrebatada por los sucesos implícitos con sus padres, familiares o tutores.

Se toma como parte del muestreo a las estudiantes del grado 1° de primaria (conformada por 10 niñas entre 6 y 7 años de edad), donde se evidencia que hay más desacato de la Norma de Convivencia Social, puesto que por su edad, falta de una estructura familiar sólida y vulnerabilidad física - sexual, produce en esta población una rebeldía innata y un conflicto constante entre ellas y su entorno, como base de ese trauma psicológico, moral y emocional, el cual ningún niño debería enfrentar, produciendo enojo e ira por la percepción negativa de los adultos y su realidad transgredida.

Se escogió para trabajar en el proyecto de investigación a este grupo, porque se evidencia en ellas conductas y acciones violentas hacia sus compañeras y maestras como método de defensa y protección, por lo cual, ante un llamado de atención ellas ignoran toda orden, solicitud o indicación que se les emite, desacatando y retando a la autoridad, con lo que pretenden blindarse de su pasado tormentoso para no sentirse vulnerables o frágiles.

A esto, sumamos su contexto socioeconómico, en el cual encontramos bandas al margen de la ley, grupos extorsionistas, genocidio, denigración femenina, maltrato intrafamiliar, abandono del hogar, madres cabeza de familia, falta de oportunidades de desarrollo profesional, desempleo, núcleo familiar extenso, poca o nula posibilidad de

adquisición de bienes económicos (casa, carro, moto, estudios, etc.), sin padres o familiares cercanos.

Este nicho no sólo representa una fuente de daño y perjuicio tanto para la víctima como para sus pares (agresión física y verbal consigo misma y con los demás), nula o poca escucha activa y falta de respeto para con los adultos (en este caso, a las agentes educativas al contestar de mala manera, agresiva y grosera), falta de compromiso por realizar las dinámicas de la mejor manera, contagiando negativamente al resto de educandos, generando réplicas de malas actitudes y conductas nocivas para su evolución, impidiendo la sana convivencia con la comunidad educativa.

Por lo anterior, podemos concretar que la problemática afecta en gran medida en su rendimiento académico, puesto que algunas deben repetir el año escolar por la dificultad que asumen al no prestar la atención y concentración requerida en las clases, junto con las falencias de aprendizaje en algunas áreas específicas, sobre todo, en Matemáticas (pereza y poco amor por los números), Lengua Castellana (desinterés por el versado expresivo) y Ciencias Sociales (falta de compromiso por la convivencia y paz).

Se resalta también en esta muestra la parte positiva, pues se observa que todas las estudiantes disfrutaban mucho de los tiempos de esparcimiento, recreación y lúdica, por lo que se escogieron para trabajar en el proyecto de investigación sobre el juego y las Normas de Convivencia Escolar y Social, permitiendo que por sí mismas logren comprender la importancia de interiorizarlas, aplicarlas e implementarlas por medio de las estrategias utilizadas, impartiendo como buena práctica la imitación y réplica de un

comportamiento sano y ameno entre toda la comunidad educativa, orientado al perdón, superación, adaptación y desarrollo cognitivo.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

Con el proyecto, pretendemos adaptar ciertas Técnicas e instrumentos de recolección de información, como guía en el desarrollo de actividades promotoras de aprendizaje, brindando herramientas metodológicas que conlleven a identificar la problemática presentada por la muestra seleccionada de dicha población. A continuación, el desenvolvimiento del Diseño de las Técnicas y su funcionalidad:

### **LA ENCUESTA ETNOGRÁFICA:**

Esta técnica parte del análisis de las dimensiones culturales [simbólicas y materiales], de la realidad humana sometida a investigación.

Se genera encuesta a través de formulario en Google, mediante el link: <https://forms.gle/H46MB7vt3vyK1Fx8A> con el cuál, la maestra a cargo del grupo realiza por medio de un portátil o Tablet, una serie de preguntas a cada estudiante, con el fin de identificar las características de la Muestra y con ello se procede al replanteamiento de las actitudes y aptitudes en pro del bienestar mutuo. Por lo tanto, gracias a ese registro, se procede a realizar 2 actividades con las cuales se puedan aminorar el impacto negativo como resultado de su situación o experiencias intrafamiliares que marcaron sus vidas de manera errada.

Preguntas Respuestas 1



## ENCUESTA ETNOGRÁFICA

El objetivo es identificar las características de la Muestra, en este caso, todo el grado 1° de básica primaria (consta de 10 niñas entre los 6 y 7 años de edad) / Se omite el nombre de las participantes para proteger su identidad, como parte del cuidado de su integridad, al ser menores de edad. Éste va a ser diligenciado por la Maestra.

EDAD \*

Texto de respuesta corta

GRADO \*

Texto de respuesta corta

GÉNERO \*

Sugerencias: [Añadir todas](#) | [Mujer](#) [Hombre](#) [Prefiero no decirlo](#)

MASCULINO

FEMENINO

CIUDAD DE NACIMIENTO \*

Texto de respuesta corta

DÓNDE VIVES? \*

Texto de respuesta larga

CON QUIÉN VIVES? \*

Texto de respuesta larga

TUS PADRES AÚN VIVEN? POR FAVOR SELECCIONAR AL PARIENTE SEGÚN RESPUESTA (SI / NO). \*

- Sí
- No
- MADRE
- PADRE

QUÉ ENTIENDES POR NORMAS DE CONVIVENCIA: \*

Texto de respuesta larga

EN DONDE VIVES, TIENEN ALGUNAS NORMAS ESTABLECIDAS?, MENCIONA CUÁLES SON: \*

Texto de respuesta larga

QUÉ OCURRE CUANDO NO SE CUMPLEN LAS NORMAS EN EL LUGAR DONDE VIVES? \*

Texto de respuesta larga

CONSIDERAS QUE LAS NORMAS SOCIALES Y ESCOLARES SON IMPORTANTES? POR QUÉ? \*

Texto de respuesta larga

DE QUÉ FORMA TU CONDUCTA O ACCIONES PUEDEN AFECTAR LA CONVIVENCIA? \*

Texto de respuesta larga

### 3.3.2 LA OBSERVACIÓN PARTICIPANTE:

Realiza su tarea desde “adentro” de las realidades humanas que pretenden abordar. Iniciamos con la presentación de cada estudiante mediante un círculo humano para resarcir cualquier conflicto interno que podamos identificar e implementar, por medio del respeto y la tolerancia, las reglas básicas del juego (La gallina y sus polluelos), para su posterior desarrollo, recalando la responsabilidad, la honestidad en la participación, la motivación, trabajo en equipo, demostrar dotes, destrezas y habilidades sociales.

Con la exposición de la actividad salió a flote el inconformismo y renuencia de las estudiantes por el compartir con el otro, lo que permitió evaluar sus gustos, preferencias, y lo que las motiva. El objetivo de esta era visualizar más de cerca la interacción como grupo y también de manera individual, sus reacciones, nociones, miedos, incertidumbres, enojos, frustraciones, falencias como oportunidad de mejora reforzada mediante el juego. Mediante el desarrollo de la actividad también se evidenció sus brechas de aprendizaje, escucha activa, respeto por las reglas del juego, acatar las indicaciones expuestas para el desenvolvimiento de la misma.

LOGROS	SI	NO
Las estudiantes identificaron las normas y su importancia en el desarrollo de la actividad		
Acataron las indicaciones dadas por la Maestra		
Mejóro la interacción y relación con sus pares		
Interiorizaron el concepto de las normas vistas en la actividad y su relevancia para la implementación de estas en los distintos contextos (social, familiar, escolar)		
Se evidencia la moderación, respeto y empatía para la sana integración y desenvolvimiento de las etapas de las actividades		
Tienen conciencia de que por medio del juego se pueden aplicar nuevas herramientas y estrategias de aprendizaje de manera lúdica y creativa, como parte de refuerzo de los procesos.		

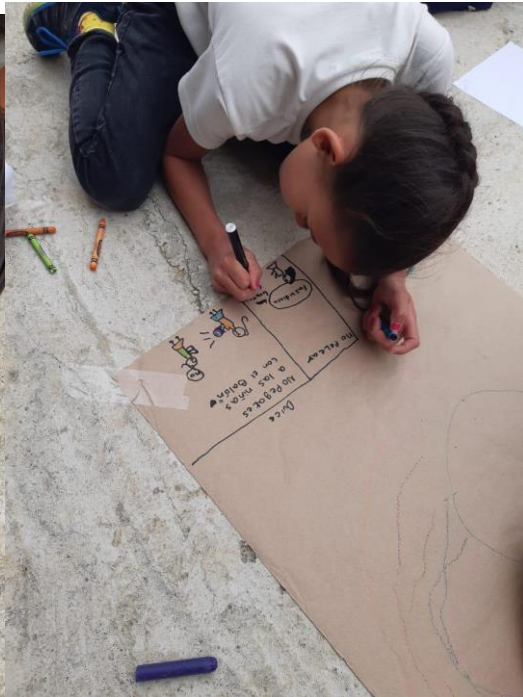
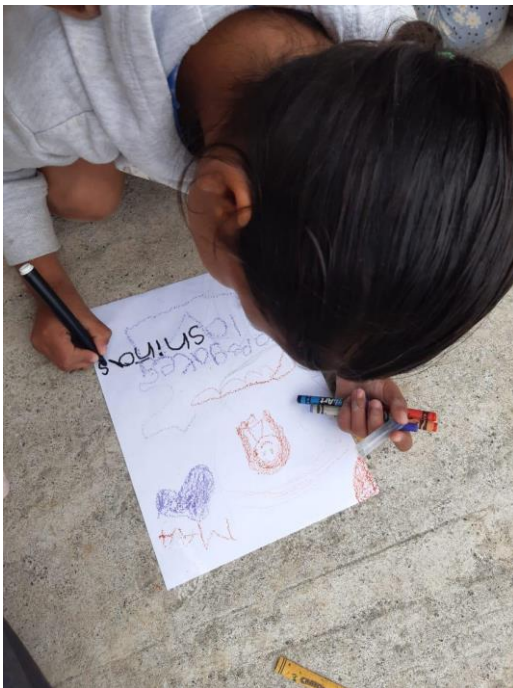


### MURAL DE SITUACIONES:

Su objetivo es identificar situaciones, espacios, actores, objetos y símbolos que representan lo que sucede en la cotidianidad de los sujetos, los grupos, las comunidades y los procesos sociales. Se establece un diálogo por medio de un círculo, y se les facilita a las estudiantes materiales para la construcción de su grafía, en las cuales ellas plasmaron lo que consideran que son las normas, su importancia y cómo estas afectan o favorecen la sana convivencia dentro del grupo. Una vez terminada esta parte, las participantes expusieron sus trabajos y daba a conocer lo que habían plasmado en él, y por qué. Después procedían a pegarlo en el mural de situaciones para visualizar dichas creaciones y aprendizajes adquiridos mediante la actividad.

Se implementa esta estrategia con el fin de obtener información sobre la percepción que tienen las estudiantes frente a las normas de convivencia, el juego como tal y su importancia en sus conductas, donde se obtuvieron resultados favorables, puesto que muchas de ellas, tienen algunas nociones o son conscientes de lo necesaria que son las normas en sus vidas y cómo estas les ayudan a su formación personal.

APRENDIZAJES ADQUIRIDOS	SI	NO
<b>Empatía con el otro, evitar la agresión física y Verbal con los que me rodean.</b>		
<b>Logran una nueva percepción de comunidad e integración mediante las buenas acciones y la adaptabilidad de las normas sociales y escolares</b>		
<b>Evidencian lo importante del compartir con respeto</b>		
<b>Considera que el diálogo, la exposición de opiniones y formas de pensar, son parte natural de la interrelación con los demás</b>		
<b>Qué son las reglas y normas de convivencia, y cómo favorece la sana interacción con el otro.</b>		
<b>Manifiestar su agrado o disgusto frente a una eventualidad o situación</b>		





Partiendo de la información recogida de nuestra investigación textual y nuestra percepción de la problemática señalada, pretendemos realizar una cartilla lúdica (juegos didácticos y pedagógicos en pro de la interiorización y aplicabilidad de las Normas de Convivencia Escolar y Ciudadana), como parte del método de solución a esa situación tan común que identificamos en todos los contextos y grados, pues en nuestras prácticas pedagógicas podemos evidenciar las falencias en tiempo real.

Lo anterior nos permite obtener criterios investigativos resolutivos, enfocados en toda la comunidad educativa, dado que aglomera a todas las personas involucradas en la educación y desarrollo del menor en la institución y en el hogar.

Relacionamos la actividad con la vida diaria para que el educando analice, interiorice y asocie estas normas del juego en su momento escolar, de esparcimiento o integración social. Con ello, el estudiante resalta la importancia de la Norma de Convivencia al momento de interactuar con sus pares, agentes educativos y personas significativas de su entorno inmediato, con el fin de que las practique e implemente en el transcurso de su vida estudiantil, social y profesional.

La interacción social se refiere a todo tipo de comunicación interpersonal que se maneja a nivel familiar, escolar o social siendo trascendental implementar estrategias lúdicas diferentes y diferenciadas que posibiliten el mejoramiento del proceso de relacionarse entre las personas, conllevando al mejoramiento de la formación de valores. (Cobo, 2015, página 41)

Se hace urgente la implementación de una guía para la resolución de todas las situaciones y problemas que se exponen, no sólo en las noticias, periódicos y demás,

sino también en las redes sociales y otros aplicativos digitales. Es bien sabido que no existe un manual de cómo ser padres, o cómo educar de modo correcto y fluido a tu hijo, pero sí podemos dar una asesoría frente a las distintas circunstancias que se puedan evidenciar en una comunidad, pues de ahí es donde provienen los ciudadanos del futuro, por lo que no podemos actuar como si esta problemática fuese ajena al resto de la sociedad. Es prácticamente obligatorio asumir el tacto y la facultad para brindar el apoyo y generar múltiples soluciones que impliquen innovar y adaptar las Normas de Convivencia Educativa y Social, de lo contrario, perderemos la extensión sobre Comunidad y Sociedad que hemos logrado.

## ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

### EL JUEGO:

Con respecto al juego en el mural de situaciones se logró observar como las estudiantes disfrutaban de este tipo de experiencias pedagógicas, teniendo un momento de esparcimiento y cómo por medio de este ellas aprenden de una forma lúdica y diferente en este proceso de la interiorización de las normas, para que les favorezca a esos procesos formativos conductuales. De la misma manera, las estudiantes lograron plasmar por medio de sus grafías, esos saberes previos y conocimientos que tienen con respecto a las normas que están establecidas en sus hogares y en el centro educativo.

Por otro lado, se les indaga a las estudiantes sobre la grafía que realizaron en el mural de situaciones, a lo que algunas manifestaron que eran sus compañeras jugando y que correspondía a las normas del juego, como respetar al otro, no pegarle a nadie; lo importante era el goce y el disfrute de la actividad, evitando enfocarse en sólo ganar. Es así como se logró complementar y atender las falencias de afectividad, compañerismo y adaptación de las reglas para una sana y continua convivencia.

Los resultados de la encuesta etnográfica hablan acerca de la ubicación residencial de los educandos, con lo que se pudo evidenciar el contexto en el cual se desenvuelven las estudiantes, especialmente, el nicho familiar, donde se observan particularidades, se identifica los miembros de la familia con quien se relacionan. También se les consulta si se manejan bases de normas de convivencia y relaciones sociales; se les preguntó qué entendían por normas de convivencia, a lo que respondieron que era portarse bien, tratar bien a los demás, obedecer a los adultos.

A partir de la aplicación de las técnicas de instrumentos, se pudo evidenciar como el juego, la norma de convivencia y el desarrollo conductual, son importantes para las estudiantes por lo que se les brinda la oportunidad de interactuar con sus pares de forma respetuosa y armónica, además, éstas están estrechamente ligadas unas con la otra, puesto que el juego es importante para el desarrollo social del individuo y por medio de este ellos pueden interiorizar y reconocer algunas normas que están inmersas en este. Así mismo, este reconocimiento les permite favorecer ese desarrollo de sus conductas y de alguna u otra manera el mejoramiento de ésta.

#### **NORMAS DE CONVIVENCIA**

En la aplicación de las técnicas de instrumento, se pudo evidenciar cómo las niñas lograron identificar las normas que estaban inmersas en la actividad. Por lo que al principio se les explica a las estudiantes las reglas y temáticas de las actividades, también se les consultó a los educandos por qué creían importante las normas del juego, a lo que respondieron que eran necesarias para poder manejar el respeto, tolerancia y tener las bases para poder culminar de manera satisfactoria la actividad. Con esto, se evidenció que ya estaban interiorizando los conceptos y la relevancia de las Normas de Convivencia Escolar, dado que, antes de empezar con el programa, no tenían conductas positivas que fuesen aptas para la integración escolar, comunitaria y social.

### DESARROLLO CONDUCTUAL

A medida del desenvolvimiento de las actividades, era notable el empeño, la alegría y disposición de las estudiantes para participar de forma activa y sana, sin llegar a agredir, física o verbalmente, a los miembros del grupo, lo que permitió un ambiente agradable y de esparcimiento, donde sólo se derrochaba energía y el disfrute del juego; un punto muy importante para resaltar fue que no hubo roces o competencia desleal por querer ganar, toda la atención se centró en el compartir con el otro, permitiendo el afianzamiento de su actitud conductual, la tolerancia a los cambios y reglas expuestas para alcanzar la metas y objetivos propuestos, con los cuales las estudiantes edifican una personalidad basada en el perdón, la superación, la adaptabilidad del contexto y la comprensión de que nada es para siempre, y que está en nosotros el fluir para poder volver a empezar.

Teniendo en cuenta las actividades propuestas, con toda propiedad se puede constatar al juego como mecanismo transversal entre el desarrollo psicomotriz, cognitivo y emocional, mediante el cual se llega a explotar, de manera asertiva, todo el potencial y energía del niño, para implementarla en su readaptación social y familiar. Aunque es pronto para garantizar que subsanaron esas heridas, se pudo percibir ese anhelo de iniciar nuevamente, reinventarse y dejar ese pasado tormentoso atrás.

Otro dato relevante, fue que las estudiantes evocaron el continuar o repetir en otro momento las actividades, dado que les permitió explorar esa parte humana y sensible que creían muerta, y que por medio del juego pudieron palpar, dejando de lado ese resentimiento, enfocándose en el goce del esparcimiento y el compañerismo.

Con ello, se materializa en las actividades la transformación del comportamiento y sensibilización del educando frente a su problemática; y por la parte nuestra como maestros, permite concretar las pautas necesarias y posibles para el manejo comportamental del estudiante, su contexto y su afectación en el desempeño social, familiar y escolar.

El tema de la empatía es vital dentro de la conducta prosocial, porque existen relaciones positivas muy fuertes entre ésta y la empatía en niños y adolescentes. [...] Por otro lado, los niños con altos niveles de aceptación por parte de sus compañeros son más empáticos, tienen un buen autoconcepto y mejor autoestima. (Arias, 2017)

Por consiguiente, se evidencia la aplicabilidad y transversalidad de las variables del proyecto (el Juego, las Normas de Convivencia y el Desarrollo Conductual), con lo cual las estudiantes resaltan e interiorizan la importancia de sus actitudes y acciones, gracias a las técnicas implementadas, como complemento de su formación integral, articulada también a constituirla como parte fundamental en pro de su adaptación escolar, partiendo de la guía que se obtiene de su contexto educativo, familiar y social.

## CAPÍTULO IV: PROPUESTAS, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

### PROPUESTAS.

La propuesta pedagógica que se planteó, es una cartilla lúdica que tiene por nombre, “**jugando aprendo y me relaciono**”, la cual tiene inmersas estrategias pedagógicas basadas en el juego para contribuir al desarrollo conductual de los niños a través del afianzamiento de las normas o acuerdos de convivencia que permitan establecer relaciones sociales en el marco de la sana convivencia.

De esta manera, se **recomienda** las diversas estrategias pedagógicas planteadas en la cartilla, por lo que permiten desarrollar o fortalecer algunas competencias como la cooperación, comunicación, social, ciudadana y la socioemocional. Es así, que cuenta con una serie de estrategias como:

- ❖ **La gallina ciega**, con la cual los niños podrán desarrollar competencias comunicativas y ciudadanas.
- ❖ **Jugando juntos**, por medio de esta los educandos fortalecen esas competencias comunicativas y grupal individual.
- ❖ **Chucha congelada**, permite promover la autonomía y la toma de decisión y además de potencializar esa competencia social.
- ❖ **La silla cooperativa**, con el fin de que los niños puedan resolver los conflictos en el aula y desarrollar la competencia del conocimiento y la interacción con el mundo físico,
- ❖ **Tela araña de la amistad**, promueve en los educandos la competencia socioemocional y a sí mismo, alternativas para resolver problemas,

- ❖ **Chucha cogida** fomenta en los niños y las niñas el liderazgo y la iniciativa personal.
- ❖ **Carrera de sacos** fue diseñada con el fin de generar competencias sanas, para favorecer la comunicación entre los miembros del grupo, del mismo modo el juego.
- ❖ **Jugando a la golosa**, pretende que los educandos trabajen la concentración y la paciencia, donde lo importante no es ganar, sino divertirse.
- ❖ **Pásalo por mi cuerpo**, es otra de las estrategias planteadas para el trabajo en equipo que es fundamental, al momento de generar estos espacios de aprendizajes y terminando la práctica
- ❖ **El giro de la amistad**, donde el valor de la amistad es esencial para establecer vínculos afectivos de forma positiva y así desarrollar competencias socioemocionales.

Estas estrategias de juegos son pertinentes porque están focalizadas a enriquecer y a mitigar los procesos de convivencia, la conducta y mejorar la formación de los estudiantes. Por tal motivo, estas **sirven** también para favorecer la creatividad y la imaginación, por lo que los niños jugando se relacionan y establecen relaciones afectivas, lo cual conlleva a su formación integral y a la adquisición de sus habilidades socioemocionales de forma positiva para sus procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por consiguiente, la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los niños permite tener un **impacto positivo** en toda la comunidad educativa, en especial en los estudiantes, ya que con el desarrollo de esta propuesta pedagógica se promueve que el educando a partir del juego pueda desarrollar habilidades sociales haciendo uso de estrategias novedosas, divertidas, efectivas o pertinentes para el grado y edad de los educandos, convirtiéndose en una herramienta para que los docentes puedan hacer

uso de ellas cuando lo consideren necesario u oportunas en el proceso de gestión de aula.

Así pues, es de gran impacto para el proceso escolar el desarrollo de competencias orientadas al fomento del buen ser, el saber compartir y convivir en un entorno de sana convivencia y adecuado para el aprendizaje, partiendo de ese elemento primordial e importante como el juego para el desarrollo social, emocional, cognitivo e integral de los niños.

#### **RESULTADOS.**

Con base a la variable el **Juego**, los resultados obtenidos son favorables por lo que las estrategias planteadas y ejecutadas por medio de éste, permitió evidenciar como los niños aprenden con facilidad, así mismo aprende jugando de una forma divertida, lúdica y recreativa donde lo importante no era quien ganara sino el aprendizaje que esto genera en ellos. Del mismo modo, los aprendizajes adquiridos fueron satisfactorios, puesto que ellos mismo analizaban las reglas del juego y estaban pendiente si un compañero no las cumple, pero evidenciándose también ese compañerismo, el trabajo en equipo, la cooperación entre ellos para la adquisición de valores como el respeto y la tolerancia.

Con respecto a la variable el **Desarrollo conductual**, se puede destacar la importancia del juego para potenciar el desarrollo conductual, promover los aprendizajes y fomentar la interacción entre pares, ya que la conducta de los educandos mejora considerablemente por medio de este, así mismo la sana convivencia se ve reflejada en el cambio conductual que generó en cada uno de los

niños y las niñas, por lo que ya no se agreden frecuentemente físicamente y muchos menos verbalmente.

Ahora bien, **la Construcción social de la norma de convivencia** es otra de las variables importantes de este proyecto de investigación, fue así que para lograr una convivencia positiva y en el mejoramiento de las relaciones interpersonales con los niños, se logró no solamente la implementación de las estrategias, si no que al final de cada una de ellas se entablaba diálogos sobre los acuerdos que están establecidos en el aula como además estos afrontan los conflictos que se presentan, para así obtener un aprendizaje por medio del juego y mejorar las habilidades sociales.

#### CONCLUSIONES.

- ❖ Al utilizar el juego como una propuesta pedagógica, se pudo constatar que es un recurso importante para la adquisición de aprendizajes y el reconocimiento de las normas que están inmersas en él y que además están establecidas dentro de un entorno familiar, social o educativo, los resultados son favorables, puesto que la convivencia sana dentro del aula aumenta favorablemente la conducta de los niños. Es así que el juego se convierte, de esta manera, en una herramienta lúdica y pedagógica para esos procesos de enseñanza y aprendizaje.
  
- ❖ Del mismo modo, se pudo analizar los elementos del juego, como son las reglas que están inmersas en él, el goce, el esparcimiento y aprendizaje que se logra a partir de él y como el juego puede contribuir a ese reconocimiento de la norma de convivencia y

favorecer a la conducta los procesos formativos de los educandos, además de esto, los ambientes que se propician a partir del juego son elementos esenciales para que los educandos manifiesten sus necesidades, emociones e intereses y así mismo, favorezca la comunicación, la socialización y promoviendo la interacción con los demás y por medio de él, los niños se pueden relacionar entre sí, utilizando las diferentes formas de expresión que generan las estrategias de juego.

- ❖ De la misma manera, se logra identificar las estrategias implementadas por los docentes, por lo que todos los días, se generan espacios de interacción y socialización entre los niños y maestros, si bien están encaminadas al esparcimiento y recreación, en momentos lúdicos y recreativos, cada una de las dinámicas de juegos llevan una intencionalidad y un sentido pedagógico por lo que también están orientadas al aprendizaje continuo y mejoras de la conducta de los educandos y a la sana convivencia.
  
- ❖ A través del proceso de intervención e implementación de las estrategias pedagógicas basadas en el juego que están inmersas en la cartilla lúdica se llega a la conclusión que el juego es fundamental por lo que facilita el aprendizaje, dinamiza la conducta y mejora el ambiente escolar en las aulas. En este sentido, se puede afirmar que el juego además de contribuir a la sana convivencia entre pares y agentes educativos, favorece de manera significativa las habilidades comunicativas y a el establecimiento de relaciones interpersonales.

A fin de cuentas, en la medida en que, a través de experiencias de juegos, bien sean tradicionales o convencionales se desarrollen competencias y habilidades sociales que le permitan al maestro identificar los intereses y las necesidades de sus educandos dentro del aula, dicho proceso va incidir proporcionalmente a que el ambiente escolar sea favorable para la sana convivencia y la formación conductual de los estudiantes.

#### 4.4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ahmed, M. (2012). El Juego en el Desarrollo Psicológico de niños libios. Madrid. Recuperado de:

<https://bit.ly/32VTmmh>

Arango, (1997); Hoffman, Paris y Hall (1995). Función del juego en el desarrollo integral de los niños de 2 a 4 años. Recuperado:

<http://www.revistapuce.edu.ec/index.php/revpuce/article/view/118/148>

Calle, y Bohórquez, (2010); Farías, y Rojas, (2010). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. Recuperado:

<https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346/pdf>

Campos Mariana, Chacc Espinoza Ingrid y Gálvez Patricia (2006). El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018

CES, (1967); Lee, (1977); Bruner y Garvey (1977). El juego en la educación infantil y primaria.

Recuperado: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Cobo. (2015). La Interacción Social en el Desarrollo de la Convivencia de los Niños. Recuperado el

27 de marzo de 2021, de Universidad Técnica Cotopaxi: <https://bit.ly/3w3g08L>

Constitución Política de Colombia (1991). Asamblea Nacional Constituyente del Gobierno de Colombia. Constitución de los Derechos Humanos. Recuperado de:

<https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>

Cubillos Padilla, D., Borjas, M., & Rodriguez Torres, J. (2017). La Educación Infantil en Colombia y España. Una aproximación legislativa. *Revista Española de Educación Comparada* (30), 14.

doi:10.5944/reec.30.2017.20130

Decreto 1075 (2015). Ministerio de Educación Nacional (MEN). Estructura del sector educativo, cabeza del sector. Recuperado de:

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=77913>

Decreto 2247 (1997). Ministerio de Educación Nacional (MEN). Derechos del Bienestar Familiar y Educación Preescolar.

Elkonin, D. B. (1980). Psicología del juego. Madrid: Pablo del Río. Recuperado de:

<https://bit.ly/3j8apHv>

Hernández, R. (2014). Metodología de la Investigación, sexta edición. México. Recuperado

de: [https://drive.google.com/file/d/1LPU1WnB1Kee5zYfe6D3sy4\\_nX6qyxb4k/view](https://drive.google.com/file/d/1LPU1WnB1Kee5zYfe6D3sy4_nX6qyxb4k/view)

Hillman, (2001); Sills, (1979). Nosotros y los otros ¿Cómo se representan los niños y las niñas las normas sociales?. Recuperado:

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/9501/17916>

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf)

Kawin. Recuperado: <https://bit.ly/333vMUM> (Pàg26)

Lara, L., Santana, A., & Saracostti, M. (2019). *La Relación entre Familias y Escuelas en Chile*

[Versión PDF]. Santiago de Chile, Chile: RIL. Recuperado el 22 de MARZO de 2020.

<https://bit.ly/2P0bGpX>

Ley 115 (1994). Congreso de la República de Colombia. Ley General de Educación. Recuperado de:

<http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1645150>

Ley 181 de enero 18 de 1995. Ley del deporte y la recreación

Linaza, J. y Maldonado, A. (1987). Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño.

Madrid: Anthropos. Recuperado de: <https://bit.ly/3hSwFDB>

Londoño, D. (2010) - El Papel del Maestro en la Interiorización de la Norma en los Niños: de

Transición. Tesis de grado: Caldas: Antioquia. Recuperado de: <https://bit.ly/3iThYla>

Manzano J. y Ramallo C. (diciembre - 2005). Isla de Arriarán (XXVI). El Juego como Medio de

Desarrollo Integral en el ámbito Educativo. PP. 297 - pág. 11

Recuperado de: <file:///C:/Users/valentina/Downloads/Dialnet->

[ElJuegoComoMedioDeDesarrolloIntegralEnElAmbitoEduc-2042367%20\(1\).pdf](ElJuegoComoMedioDeDesarrolloIntegralEnElAmbitoEduc-2042367%20(1).pdf)

Recuperado de: <https://bit.ly/3usqU6G>

Recuperado de: <https://mail-attachment.googleusercontent.com>

Recuperado de:

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33533/tisoc\\_pm.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33533/tisoc_pm.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Reyes, 1993, (p.21). El juego en la educación inicial. Recuperado de: <https://bit.ly/3iTTecx>

Sánchez, 2010 (p.9). Métodos para enseñar la gramática española como una lengua extranjera.

Santander, Y. y Hernández, S. (2019)- Adquisición de la Norma de Convivencia para favorecer el

Desarrollo Integral de los Niños y las Niñas. Tesis de grado: Barrancabermeja - Santander, Colombia.

Torres, B. (2006). El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del

procesamiento de adquisición de evidencias digitales. Recuperado de:

<http://www.scielo.org.co/pdf/cuco/v18n46/0123-1472-cuco-18-46-00056.pdf>

UNICEF (2015). Convención sobre los Derechos de los Niños. Derechos de la Infancia. Recuperado

de: <https://bit.ly/2HeQQyT>

Vigotsky (1988). Enseñar en la clave del juego. Recuperado: <https://bit.ly/2RMkUUK>

Zapata, F. y Roldan, V. (2016). La Investigación Acción Participativa. Instituto de Montaña.

ANEXOS

Jugando a la golosa



Jugando juntos



Pásalo por mi cuerpo

