



**Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) para el fortalecimiento de relaciones
positivas y resolución de conflictos**

Juan Camilo García Bernal

Licenciatura en Educación Infantil, Corporación Universitaria Minuto de Dios

Proyecto Opción de Grado

Tutora: Mg. Luisa Fernanda Bedoya Hinestroza

Cotutora: Dra. Olga Lucía Duque Carvajal

6 de junio del 2026

Contenido

Resumen	9
Introducción	11
Capítulo I. Planteamiento del Problema.....	12
1.1 Formulación del problema	12
1.1.1 Contextualización	14
1.1.2 Definición del problema	14
1.2 Pregunta de Investigación	15
1.2.1 Preguntas secundarias	15
1.3 Justificación	15
1.3.1 Relevancia social.....	17
1.3.2 Utilidad metodológica	17
1.3.3 Utilidad teórica.....	19
1.4 Supuestos teóricos.....	20
1.5 Categorías	20
Capítulo II. Marco Referencial	21
2.1 Teoría	21
2.2 Marco Conceptual	22
2.2.1. Conflicto.....	22
2.2.2. Convivencia escolar.....	22
2.2.3. Paz escolar.....	23

2.3 Antecedentes	23
2.3.1 Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), una alternativa para el fortalecimiento de la prelectura en transición (Navia et al., 2024)	24
2.3.2 Aprendizaje Basado en Juego (ABJ), una propuesta de intervención educativa (Fernández, 2024)	24
2.3.3 Conflicto y convivencia escolar en la Institución Educativa las Palmas del Municipio de Envigado (Valderrama, 2021).....	25
2.3.4 Educación para la paz, convivencia escolar y resolución de conflictos: un estado del arte sobre Programas de Intervención Escolar (Mejía et al., 2021).....	26
2.3.5 Prácticas y expresiones de la convivencia en dos instituciones educativas rurales del departamento de Caldas (Posada y Valencia, 2024)	27
2.3.6 La educación emocional como herramienta para la gestión de conflictos en el aula (Iván Eladio Murcia Rodríguez, 2025)	28
2.3.7 El Juego, Dispositivo para la Formación de Autodisciplina como Elemento Constitutivo de la Dimensión Ética en el Sujeto (Marvin Exneider Paez Hernandez, 2025).....	28
2.3.8 Estadística en Educación Primaria a través del Aprendizaje Basado en Juegos (Herreros y Sanz, 2020).....	29
2.3.9 Convivencia Escolar: Revisión Sistemática (Canaza y Zapata, 2024).....	30
2.3.10 Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos: Su Impacto en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales (Armijos et al., 2024)	31
2.3.11 Aprendizaje basado en juegos en la educación infantil: una revisión sistemática y un meta-análisis. (Manar S. Alotaibi 2024)	32

2.3.12 El aprendizaje basado en juegos como herramienta para enseñar matemáticas. (Marlon David Zambrano Zambrano, Ana Mirley Alvarado Rosado, Fabiola Karina Andrade Cedeño, Leonardo Santiago Vincés Llaguno, 2025).....	33
2.3.13 Más que un juego: el ABJ como motor de desarrollo cognitivo y social en educación primaria (Víctor Aguado Cuesta, 2025)	33
2.3.14 Diseño de una aplicación educativa interactiva en Wix desde el aprendizaje basado en el juego que fomenta la participación y el interés en el proceso de escritura en niños de grado primero de la Institución Educativa Técnica Plinio Mendoza Neira, sede Policarpa Salavarrieta en el municipio de Toca-Boyacá (Rosalba Vergara Guio,2023).....	34
2.3.15 Fortalecimiento de las Operaciones Matemáticas Básicas, Mediante el Uso de Moodle y el Aprendizaje Basado en Juegos en Estudiantes de Grado Tercero de Básica Primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría la Paz en Manizales (José Luis Cobo Martínez, Angie Lisbeth Quintero Santa,2025).....	35
2.3.16 Convivencia Escolar: La Participación de los Niños y las Niñas en la Resolución de Conflictos (Azucena del Pilar Cortés Cely,2019).....	36
2.3.17 La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica. (Fernando Boillos García,2023)	37
2.3.18 Aprendizaje basado en el juego en entornos inclusivos (Jhanet Patricia Coyago Vega, Ángel Noé Padilla Yanchatipán, Carlos Fernando Garzón Pérez, Mayra Alejandra Guerrero Hernández, 2021)	38
2.3.19 Uso de actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de educación básica media (Edelina Gabriela Gallardo Ortega,	

María Verónica Melo Coloma, Jessica Abigail Cahuate Veintimilla, Tonia Carina Arroba Naranjo ,2024)	38
2.3.20 Estrategias didácticas para el fortalecimiento de la interculturalidad en los estudiantes del tercer año de educación general básica (Gabriela Nataly Granja Osorio, Erika Alexandra Balladares Ortiz, Ruth Elizabeth Hernández Villagómez, Cristina Alexandra Pazmiño Paucar, 2024).....	39
2.4 Normatividad	40
2.4.1 Ley 1620 de 2013	41
2.4.2 Proyecto de Ley de Calidad de la Educación Rural (2025)	41
2.4.3. Plan Nacional de Desarrollo 2022-2026.....	42
2.4.5 Política de Educación Rural del Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2021).	42
Capítulo III. Método	42
3.1 Objetivos	42
3.1.1 General.....	42
3.1.2 Específicos	43
3.2 Diseño del método	43
3.2.1 Enfoque	45
3.2.2 Tipo de estudio	46
3.2.3. Diseño	46
3.3 Población, muestra y muestreo	48
3.3.1 Población.....	48

3.3.2 Muestra	49
3.3.3 Muestreo	49
3.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de información	50
3.4.1 Entrevista semiestructurada	50
3.4.2 Observación participante	51
3.4.3 Taller Participativo	52
3.5 Validación y confiabilidad de los instrumentos.....	53
3.6 Procedimiento	54
3.7 Análisis de datos	55
3.8 Consideraciones Éticas	56
Capítulo IV. Resultados de la Investigación.....	57
4.1 Datos de los Participantes.....	58
4.2 Análisis de la información.....	59
4.2.1 Entrevistas.....	60
Estrategias de ABJ	61
Resolución de conflictos	61
Relaciones positivas	62
Convivencia escolar	62
4.2.2 Diario de Campo - Observación.....	63
Estrategias de ABJ	64
Resolución de conflictos	65

Relaciones positivas	65
Convivencia escolar	65
4.2.3 Taller ABJ	66
Estrategias de ABJ	67
Resolución de conflictos	67
Relaciones positivas	67
Convivencia escolar	67
Capítulo V. Discusión y Conclusiones.....	68
5.1 Discusión frente a la pregunta, los objetivos, y los supuestos teóricos de la investigación.....	68
5.2 Discusión frente a la política pública y la normatividad.....	70
5.3 Discusión relacionada con Estudios Empíricos	71
5.4 Aplicabilidad de los Resultados.....	73
Recomendaciones	74
Conclusiones	75
Referencias	77
Lista de Apéndice	84
Apéndice 1. Guion de preguntas semiestructurado	84
Instrumento 1. Guion de preguntas semiestructurado.....	84
Apéndice 2. Diario de campo	86
Instrumento 2. Diario de campo.....	86

Apéndice 3. Taller participativo de ABJ - Cuestionario	87
Instrumento 3. Taller participativo de ABJ - Cuestionario.....	87
Lista de Anexos	89

Lista de tablas

Tabla 1	48
Tabla 2	58
Tabla 3	59

Lista de figuras

Figura 1	60
Figura 2	62
Figura 3	63
Figura 4	66

Resumen

Este proyecto busca Analizar los efectos de las estrategias del Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) en la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos con estudiantes de 5° grado de la Institución Rural Seráfico San Antonio de Padua, para el fortalecimiento de la convivencia escolar mediante las experiencias y percepciones de los participantes. Para ello, se utilizó una metodología cualitativa, con el uso de técnicas como entrevista, observación participante y un taller lúdico en el cual se trabajó directamente con los estudiantes y docentes, observando cómo se relacionan durante el juego y qué aprendizajes emergen de esas experiencias. Entre los estudiantes se identificaron dificultades en las relaciones de pares, como falta de empatía, baja capacidad para dialogar y resolver problemas pacíficamente, aunque la Institución aplica la metodología de Escuela Nueva, aún hay vacíos en su implementación que afectan la armonía en el aula. En conclusión, este proyecto es importante porque ofrece una estrategia innovadora y cercana a la realidad de los niños, especialmente, en contextos rurales para transformar la convivencia desde la experiencia y el disfrute, también, propone cambios concretos que pueden aplicarse en otras escuelas con realidades similares. Se espera que el uso intencionado del juego fomente la empatía, el respeto, el trabajo en equipo y el diálogo, además, se busca que los docentes reconozcan el valor del juego como herramienta pedagógica, más allá de lo recreativo.

Palabras clave: Convivencia, Juego, Relaciones Positivas, Resolución de Conflictos, Ruralidad.

Abstract

This project aims to analyze the effects of Game-Based Learning (GBL) strategies on building positive relationships and resolving conflicts with 5th-grade students at the Seráfico San Antonio de Padua Rural School, in order to strengthen school coexistence based on the participants' experiences and perceptions. A qualitative methodology was used, employing techniques such as interviews, participant observation, and a play-based workshop in which students and teachers were directly involved, observing how they interacted during play and what learning emerged from these experiences. Difficulties in peer relationships were identified among the students, such as a lack of empathy and a limited capacity for dialogue and peaceful problem-solving. Although the school implements the Escuela Nueva (New School) methodology, gaps in its implementation still exist, affecting classroom harmony. In conclusion, this project is important because it offers an innovative strategy closely aligned with children's realities, especially in rural contexts, to transform coexistence through experience and enjoyment. It also proposes concrete changes that can be applied in other schools with similar circumstances. The intentional use of games is expected to foster empathy, respect, teamwork, and dialogue. Furthermore, it aims to help teachers recognize the value of games as a pedagogical tool, beyond their recreational aspect.

Keywords: Coexistence, Play, Positive Relationships, Conflict Resolution, Rurality.

Introducción

La convivencia escolar es uno de los pilares más importantes para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que influye directamente en su bienestar emocional, su capacidad para relacionarse y su rendimiento académico, sin embargo, en muchos contextos, especialmente rurales, los niños enfrentan dificultades para establecer relaciones positivas y resolver conflictos de forma pacífica. Este proyecto nace de la necesidad de atender esta problemática en el grado 5° de la Institución Educativa Rural Seráfico San Antonio de Padua, donde se evidencian comportamientos como la falta de empatía, el individualismo y la competencia constante entre compañeros.

Ante esta situación, se propone el ABJ como una estrategia pedagógica que permite a los estudiantes aprender a convivir, respetar y dialogar a través de experiencias lúdicas; el juego, además de ser una actividad natural en la infancia, crea espacios seguros para expresar emociones, tomar decisiones en grupo y practicar valores esenciales para la vida en comunidad. Este proyecto busca demostrar que, cuando el juego es planeado con intención educativa, puede convertirse en una herramienta poderosa para mejorar la convivencia escolar, especialmente en contextos donde los recursos son limitados, pero las oportunidades de aprendizaje significativas pueden ser muchas.

Este proyecto se desarrolla como una propuesta integral que busca demostrar el potencial del ABJ para transformar la convivencia escolar en contextos rurales, el lector encontrará un análisis con la descripción detallada de la metodología cualitativa empleada, la cual incluye entrevistas, observación participante y un taller lúdico. Se presentarán los resultados obtenidos en la interacción con los estudiantes y docentes, mostrando cómo el juego, cuando se utiliza con intención pedagógica, favorece la empatía, el respeto, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos.

Capítulo I. Planteamiento del Problema

En el primer capítulo del presente trabajo, se encontrarán los elementos fundamentales que enmarcan la investigación; el primero de ellos, es la formulación del problema, este fue definido a partir de las dificultades evidenciadas en la convivencia escolar de los estudiantes de grado 5ª en la Institución Educativa Rural Seráfico San Antonio de Padua, posteriormente, se describe la contextualización de la institución educativa donde se desarrolló la experiencia y se aborda la importancia de incidir de manera innovadora en la resolución de este tipo de problemas a través del ABJ; se formula la pregunta principal de investigación y se justifica el motivo por el que la propuesta es relevante y tiene valor formativo. Finalmente, se subraya la importancia social de la propuesta, a partir de su impacto en la convivencia y en la promoción de relaciones positivas de los niños.

1.1 Formulación del problema

El problema identificado en la investigación se refiere a las dificultades al desarrollar relaciones positivas y una solución de conflicto entre los niños y niñas de grado 5° en la Institución Educativa seráfico San Antonio de Padua, estas dificultades afectan la convivencia del colegio, creando tensiones entre colegas, reduciendo la unión del grupo y evitando el desarrollo de habilidades sociales básicas como la empatía. Según Bisquerra (2000), el desarrollo de competencias emocionales como la empatía, la autorregulación y la cooperación son esenciales para un clima escolar positivo y para prevenir conflictos; cuando estas habilidades no se fortalecen, surgen tensiones, aislamiento social y baja participación estudiantil.

De este análisis está claro que estos problemas limitan el clima del colegio y la

participación activa; una de las causas de esta situación es el uso no intencionado del ABJ, aunque el juego tiene potencial para fomentar valores y habilidades sociales, su aplicación es poca y es vista solo como recreación. Esto impide que conecte con algunos objetivos formativos además de la falta de intencionalidad pedagógica que reduce su impacto en la resolución de conflictos, por lo tanto, el ABJ no contribuye de forma significativa a mejorar la convivencia escolar, ni al desarrollo emocional de los estudiantes.

Otra causa relevante es la escasa formación de los docentes en metodologías lúdicas, esto se traduce en prácticas pedagógicas poco participativas y centradas en el individualismo, la competencia y la falta de preparación que limita la innovación en el aula y dificulta generar espacios de cooperación, gracias a esto, como resultado se reducen las oportunidades para el diálogo, la empatía y la construcción de normas compartidas. Sin una base pedagógica sólida en estrategias lúdicas, el potencial del juego como herramienta formativa se debilita y esto afecta directamente la calidad de la convivencia escolar y también repercute negativamente en el ámbito social de los estudiantes, al limitar su desarrollo en habilidades para relacionarse.

Finalmente, el contexto social, familiar y económico de los estudiantes influye de forma determinante en sus formas de relacionarse; muchos provienen de entornos con modelos de convivencia conflictiva, lo que afecta su capacidad para resolver diferencias de manera pacífica. Además, las limitaciones económicas impactan en los hogares y en la Institución, que carece de recursos para implementar programas de desarrollo socioemocional. Como señala Ochoa Rosas (2024), las desigualdades económicas condicionan el futuro educativo de los niños y restringen la capacidad institucional para disminuir brechas sociales, lo que prolonga comportamientos inadecuados y debilita la convivencia escolar". Las dificultades económicas no solo afectan a las familias, sino también a la Institución Educativa, porque reducen su capacidad para ofrecer programas que ayuden a los estudiantes a convivir mejor y a desarrollar sus emociones.

1.1.1 Contextualización

La Institución Educativa participante está ubicada en el Centro Poblado El Bajo Tablazo zona rural, considerado como un barrio de la zona urbana del municipio de Manizales Caldas, este sector situado al suroeste de la cabecera municipal se localiza sobre el eje central de la subcuenca del río Chinchiná Caldas; a tan solo 15 minutos y 7.3 kilómetros de la ciudad. El Bajo Tablazo cuenta con una población aproximada de 1.020 habitantes, cuya economía se basa principalmente en la agricultura, aunque una parte significativa de la comunidad trabaja en condiciones de subempleo en fábricas locales; su trama urbana es de tipo longitudinal, con construcciones distribuidas a lo largo de las vías principales del corregimiento. Este contexto demográfico, social y económico influye directamente en las dinámicas escolares, dado que la limitada oferta de oportunidades impacta en las relaciones familiares, las prácticas educativas y el desarrollo social de los estudiantes. (Municipio de Manizales, 2015)

1.1.2 Definición del problema

La Institución Educativa Rural Seráfico San Antonio de Padua enfrenta una problemática relacionada con la convivencia escolar y la resolución de conflictos en el grado 5°, donde se evidencian relaciones tensas, baja empatía y un limitado trabajo en equipo. Aunque la Institución adopta la metodología de Escuela Nueva, modelo pedagógico creado por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia para atender escuelas rurales multigrado mediante el aprendizaje cooperativo y participativo, su implementación aún no se refleja con claridad en las prácticas del aula, situación que dificulta el fortalecimiento de vínculos positivos entre los estudiantes. En mejora, el ABJ surge como una alternativa pedagógica para incentivar el respeto, el diálogo y la construcción conjunta de soluciones, favoreciendo un clima escolar más armonioso e inclusivo (Ministerio de Educación Nacional, 1993).

1.2 Pregunta de Investigación

La formulación de la pregunta principal orienta todo el proceso investigativo buscando comprender cómo el uso intencionado del ABJ puede favorecer la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos en estudiantes de grado 5° en un contexto rural, de ahí, que la pregunta estuvo enfocada en: ¿Qué efectos tienen las estrategias de Aprendizaje Basado en Juego en la resolución de conflictos entre estudiantes de grado 5° de la Institución Educativa Seráfico San Antonio de Padua?

1.2.1 Preguntas secundarias

¿Qué tipos de conflictos son más frecuentes entre los estudiantes, y de qué manera las actividades basadas en juego contribuyen a su resolución?

¿De qué manera las actividades basadas en juego influyen en la interacción social y el fortalecimiento de vínculos entre los estudiantes de grado 5°?

1.3 Justificación

En este espacio se argumenta la pertinencia y el valor que aporta la investigación al ámbito educativo, especialmente en zonas rurales que enfrentan desafíos en temas de convivencia escolar, destacando la importancia de esta investigación para fortalecer las prácticas pedagógicas inclusivas, promoviendo entornos escolares más armónicos y contribuyendo a la formación de ciudadanos empáticos desde la infancia. El presente proyecto de investigación surge ante la necesidad de atender las dificultades que enfrentan los estudiantes de grado 5° de la Institución Educativa Rural Seráfico San Antonio de Padua en la construcción de relaciones positivas y en la resolución de conflictos.

Según Goleman (1995) las habilidades emocionales son fundamentales para la vida escolar, en este contexto la convivencia escolar se ve afectada por la falta de habilidades

socioemocionales, esta carencia impacta directamente en las relaciones entre estudiantes y docentes a su vez genera tensiones que dificultan el aprendizaje y el trabajo colaborativo, el clima del aula se ve alterado cuando no existen estrategias para manejar las emociones, esto repercute negativamente en el rendimiento académico y en la participación de los estudiantes; finalmente el bienestar emocional del grupo se ve comprometido afectando el proceso educativo.

Por ello, se plantea una propuesta pedagógica basada en el uso intencionado del ABJ, como una estrategia innovadora que responde a las características de la infancia y del contexto rural en el que se sitúa el colegio. Vygotsky (1978) plantea, que el juego permite a los niños avanzar en su desarrollo al interactuar con otros, facilitando la comprensión y práctica de normas sociales en contextos de confianza. El juego ofrece oportunidades para explorar roles y reglas compartidas que permiten que los niños fortalezcan habilidades de cooperación y comunicación, este proceso, además, contribuye al desarrollo cognitivo y emocional de manera significativa; el juego en un entorno seguro fomenta la creatividad y la resolución de problemas, así el aprendizaje social se convierte en una experiencia activa y significativa.

El ABJ no solo promueve la motivación y el disfrutar en el aprendizaje, sino que también crea espacios seguros y colaborativos donde los niños pueden desarrollar valores como el respeto, la empatía y la solidaridad. Esta metodología permite a los estudiantes interactuar activamente, tomar decisiones conjuntas y resolver conflictos de forma creativa, fortaleciendo así, la convivencia escolar desde la práctica cotidiana. Además, se adapta de manera significativa a las dinámicas del medio rural, al permitir aprendizajes contextualizados y centrados en la experiencia. Por tanto, el proyecto, adquiere valor al proponer una estrategia concreta que responde tanto a las necesidades pedagógicas como sociales del entorno.

Asimismo, esta investigación cobra relevancia al aportar elementos prácticos que pueden ser replicados o adaptados por otros docentes en contextos similares. La propuesta

busca empoderar al docente mediante el diseño de actividades intencionadas y significativas, promoviendo un cambio en la cultura escolar que favorezca el diálogo, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos. Según Torres (1991) define la cultura escolar como un conjunto de prácticas, valores, discursos y relaciones que se construyen y reproducen en la escuela, y que muchas veces ocultan desigualdades sociales o reproducen estereotipos. En este sentido, el estudio no solo pretende transformar las relaciones entre los estudiantes, sino también cambiar la visión que muchos de los docentes tienen sobre el juego como herramienta formativa. De igual manera, Garvey (1977) sostiene que el juego infantil es un espacio comunicativo donde los niños negocian, cooperan y desarrollan habilidades cognitivas y sociales, siendo un medio vital para aprender desde la experiencia. Así, se muestra su pertinencia no solo por lo que propone, sino por el impacto transformador que puede llegar a generar en el salón de clases y en la comunidad educativa.

1.3.1 Relevancia social

La relevancia social de este proyecto se centra en su potencial para transformar las dinámicas de convivencia escolar en contextos rurales, a través del uso intencionado del ABJ se pueden fortalecer habilidades sociales como la empatía, la cooperación y el respeto, se contribuye a la formación de ciudadanos más conscientes y capaces de resolver conflictos de manera pacífica, así mismo, esta propuesta responde a problemáticas reales que afectan la armonía en el aula y la calidad del proceso educativo. Además, promueve una cultura escolar inclusiva, participativa y centrada en el bienestar emocional de los niños para impactar positivamente en las relaciones interpersonales, el proyecto favorece la relación social desde la infancia.

1.3.2 Utilidad metodológica

Taylor y Bogdan (1987) definen la investigación cualitativa como un enfoque completo y humanista que se centra en la comprensión del mundo desde el punto de vista de las personas:

“Se basa en datos descriptivos, definidos como las propias palabras (habladas o escritas) y la conducta observable de las personas, buscando comprender su contexto y sus motivos.”

(p.117). Resulta altamente conveniente, cuando se pretende comprender a profundidad las dinámicas escolares desde la voz de los propios estudiantes; en este proyecto cuyo propósito es favorecer la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos en el entorno escolar, la mirada cualitativa no solo es útil, sino necesaria, ya que permite acceder al mundo interno de los niños: sus emociones, vivencias, percepciones y formas de darle valor a sus interacciones cotidianas.

Tal como lo plantea Hernández (2006) el diseño descriptivo, se basa en la narración y comprensión profunda de los fenómenos desde la perspectiva de los participantes, esta postura adquiere sentido cuando se aborda esta problemática educativa que emerge del contexto de la escuela; como lo son los conflictos entre estudiantes y las formas de construir relaciones positivas en el aula. Giorgi (2021) sostiene que “la investigación fenomenológica debe centrarse en la descripción estructural de la experiencia vivida” (p.108), es decir que su método busca entender la vivencia tal y como la experimenta el sujeto, la percibe, siente e interpreta un fenómeno determinado. (Al utilizar este método, no solo se limita a observar comportamientos externos, sino que existe un interés por comprender cómo viven los niños y niñas las situaciones de conflicto, cómo las interpretan emocionalmente y qué sentido le dan dentro de su contexto escolar.

Frente a la técnica de recolección de información se utilizó la entrevista que según Sampieri “es una técnica flexible, abierta y dinámica, cuyo objetivo es comprender el mundo desde la mirada del otro, especialmente útil en estudios centrados en experiencias humanas.” (2022, p. 387) El autor explica que la observación participante permite captar dimensiones no verbales del comportamiento humano, como gestos, rutinas o formas de interacción que los sujetos no siempre expresan de forma consciente o explícita. Estas herramientas cualitativas

enriquecen la comprensión de los fenómenos sociales al integrar tanto lo dicho como lo actuado. De este modo, se logra una visión más completa de las experiencias humanas y de los contextos en los que se desarrollan.

1.3.3 Utilidad teórica

Esta investigación se ve apoyada por la idea de la teoría sociocultural de Lev Vygotsky la cual propone que “el aprendizaje y el desarrollo cognitivo surgen de la interacción social y el contexto cultural que rodea al niño”. (1930, p.86). Desde la vista del proyecto el ABJ se convierte en una estrategia clave, ya que el juego no solo estimula el pensamiento y el lenguaje, sino que también permite a los niños interactuar, asumir roles y resolver conflictos de manera pacífica. Así mismo, el juego favorece el desarrollo dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), al permitir que los niños actúen más allá de sus capacidades con el apoyo de sus pares, lo que hace que esta estrategia fortalezca competencias sociales como la empatía, la cooperación, el respeto por las normas; elementos fundamentales para una buena convivencia escolar.

Fernando Savater (2015) plantea que la convivencia es el eje fundamental de los vínculos humanos y que uno de los desafíos centrales en educación es ayudar al individuo a descubrir su lugar en el mundo, valorar su pertenencia, comprender su cosmovisión y reconocer el pluralismo que lo hace único y valioso dentro de la diversidad cultural. En este sentido, el proyecto utiliza el ABJ como estrategia pedagógica que facilita el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y éticas, por medio de actividades lúdicas; los estudiantes pueden explorar su identidad, asumir su rol dentro de la comunidad escolar, reconocer y respetar la diversidad cultural y personal de sus compañeros, así, el proyecto se orienta a fortalecer la convivencia escolar desde una perspectiva integral, promoviendo un ambiente inclusivo, respetuoso y cooperativo.

1.4 Supuestos teóricos

Se quiere demostrar que el ABJ, más que una metodología activa, favorece los procesos que son significativos al momento de interactuar entre pares, los cuales fortalecen habilidades sociales, como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos. Esta estrategia, al centrarse en la participación del estudiante, permite que los niños experimenten situaciones reales de convivencia dentro de un contexto lúdico y seguro, desde esta perspectiva, el juego no solo es una herramienta didáctica, sino que funciona como un escenario para la construcción de ciudadanos. A través de dinámicas bien estructuradas, los estudiantes pueden poner en práctica valores y normas que son esenciales en la comunidad, así el aprendizaje; por medio del juego se convierte en una vivencia transformadora.

El juego como mediación pedagógica, no solo motiva y conecta con lo emocional, sino que también crea un entorno adecuado para la construcción de normas de convivencia, se espera que los niños desarrollen competencias socioemocionales esenciales para establecer relaciones basadas en el respeto, la solidaridad y el diálogo al momento de vivir experiencias lúdicas en el contexto escolar. Los estudiantes exploran formas de actuar que favorecen una convivencia pacífica en el salón de clases, de esta manera el proyecto contribuye a la transformación positiva del clima escolar.

1.5 Categorías

Este proyecto de investigación cuenta con cuatro categorías que se articulan en torno a la manera en que el Aprendizaje Basado en Juego transforma la dinámica escolar en contextos rurales, en primer lugar, las estrategias de ABJ se entienden como actividades lúdicas con intencionalidad pedagógica; diseñadas para estimular la creatividad, la cooperación y la construcción del conocimiento. En segundo lugar, la resolución de conflictos se plantea como un eje central, dado que el juego ofrece escenarios seguros donde los niños aprenden a

enfrentar diferencias mediante el diálogo, la negociación y la empatía. La tercera categoría, relaciones positivas, hace referencia a los vínculos de confianza y solidaridad que emergen en las dinámicas de juego, fortaleciendo el sentido de pertenencia. Finalmente, la convivencia escolar se entiende como el resultado de estas interacciones cotidianas, en las que el ABJ actúa como mediador para generar ambientes inclusivos, respetuosos y armónicos. En conjunto, estas categorías permiten evidenciar cómo el juego, más allá de su carácter recreativo, se convierte en una estrategia educativa que potencia tanto el aprendizaje académico como el desarrollo socioemocional contribuyendo directamente al objetivo general de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la escuela rural.

Capítulo II. Marco Referencial

2.1 Teoría

La teoría del ABJ como la presenta Ortiz (2021), permite comprender cómo el juego, al ser una actividad natural del ser humano, puede convertirse en una herramienta intencionada para el desarrollo de competencias tanto cognitivas como socioemocionales. En este contexto, el juego deja de ser una simple actividad recreativa para convertirse en una estrategia educativa donde los niños y niñas, al interactuar simbólicamente con situaciones de la vida real, desarrollan habilidades como la toma de decisiones, la empatía y la resolución de conflictos. Así, el ABJ promueve un aprendizaje activo y significativo, ya que los estudiantes se enfrentan a retos, cooperan con otros y construyen conocimiento en un entorno que simula realidades complejas; de esta forma de aprender no solo se potencian las habilidades comunicativas, sino que también favorece la exploración de normas sociales y la convivencia escolar, permitiendo que cada estudiante que participe avance en su desarrollo integral mediante la interacción con pares con distintos niveles de experiencia.

Vygotsky (1977) señala que “en el juego, el niño siempre se comporta por encima de su edad media, por encima de su comportamiento diario” (p. 133), lo que implica que en estas situaciones los niños experimentan formas más complejas de convivencia, como la cooperación, la negociación de reglas y el respeto por el otro; desde este punto de vista, el aprendizaje basado en juego se entiende como una mediación social que se convierte en una vía eficaz para favorecer el desarrollo de competencias relacionadas con la vida en comunidad dentro del entorno escolar.

2.2 Marco Conceptual

2.2.1. Conflicto.

Según Jares (2002) se puede entender el conflicto como una inconformidad entre una o más personas frente un tema o idea. (Cano, Vargas y Becerra 2020) lo anterior, nos permite comprender que las diferencias de opinión o de intereses son parte inherente de las relaciones humanas. Lejos de ser algo negativo, el conflicto puede convertirse en una oportunidad para el crecimiento personal y colectivo, ya que nos impulsa a dialogar, negociar y buscar soluciones creativas, reconocer el conflicto como una manifestación de la diversidad de pensamientos y perspectivas nos invita a abordarlo con empatía y apertura, transformando los desacuerdos en espacios de aprendizaje y fortalecimiento de los vínculos sociales.

2.2.2. Convivencia escolar.

Para Gómez y Agramonte (2022) la convivencia escolar se presenta como un tema de gran trascendencia para la formación del hombre con el que aspira contar la sociedad, apto para mantener relaciones armónicas con sus semejantes y desenvolverse de manera adecuada en la resolución de conflictos dentro de un ambiente de comprensión para el beneficio de todos los implicados. Las relaciones interpersonales en una institución educativa juegan un papel importante en el desarrollo de los procesos y actividades que se llevan a cabo

e influyen de forma indirecta en el desenvolvimiento de las clases y en los aprendizajes de los estudiantes (Tafur et al., 2021).

2.2.3. Paz escolar.

La paz concebida como una aspiración universal inherente a la condición humana, trasciende su mera idealización al erigirse como un principio ético fundamental. De acuerdo con Acevedo y Báez (2018), señalan acertadamente que esta aspiración adquiere una dimensión jurídica crucial al transformarse en un derecho indispensable para la armonía social, en este sentido; la paz deja de ser una quimera para convertirse en un pilar normativo que sustenta la convivencia pacífica. Esta transición de ideal a derecho, implica una serie de responsabilidades tanto para los individuos como para las instituciones educativas, de crear y mantener las condiciones necesarias para que la paz sea una realidad tangible; esto incluye la promoción de la justicia, la igualdad de oportunidades y el respeto a los derechos humanos. Sin embargo, la paz no es solo una cuestión de leyes y políticas públicas, requiere un compromiso activo de cada miembro de la sociedad para fomentar una cultura de diálogo, tolerancia y no violencia; por ende, la educación juega un papel fundamental en este proceso al transmitir valores de empatía, respeto y solidaridad a las nuevas generaciones.

2.3 Antecedentes

En este aparte se exponen estudios (20 estudios) a nivel internacional, nacional y local que han abordado aspectos relacionados con el Aprendizaje Basado en juego (ABJ) y la convivencia escolar, de esta manera, se hace necesario traer a colación la búsqueda en diferentes fuentes de información, como Google Académico, Scielo, Redalyc, repositorios institucionales, entre otros, donde se encontraron artículos de revistas científicas, tesis de grado, informes de investigación educativa. Estas herramientas sirvieron de apoyo para contribuir y adquirir información más detallada sobre el estado del arte respecto a estudios

empíricos que abordan el ABJ como estrategia didáctica e investigaciones que exploran la influencia de este en la resolución de conflictos escolares. Estudios centrados en el desarrollo de habilidades socioemocionales mediante el juego, sobre la construcción de ambientes escolares pacíficos y participativos, así como experiencias que articulan el juego con la formación en ciudadanía y valores.

2.3.1 Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), una alternativa para el fortalecimiento de la prelectura en transición (Navia et al., 2024)

Esta propuesta de investigación se llevó a cabo en la ciudad de Bucaramanga, Santander, teniendo como importancia el fortalecer el proceso prelectoral de estudiantes de grado transición mediante ABJ, en búsqueda de un impacto positivo en habilidades de prelectura, ordenamiento de secuencias, descripción de objetos y recreación de hechos. Como objetivo general tuvo implementar el ABJ como alternativa para el fortalecimiento de la prelectura en los niños del grado de transición. Dentro de la metodología contó con un tipo de estudio, Investigación – acción; enfoque cualitativo, haciendo uso de técnicas e instrumentos como triangulación metodológica (Proceso de investigación - Diario de campo - Observación) Instrumento: Rejilla evaluativa (creada por las autoras). Los resultados que arrojaron, fue el impacto positivo y significativo en la implementación del programa, destacando los hallazgos encontrados en las intervenciones; orientado hacia la mejora de las habilidades pre-lectoras entre 17 estudiantes. La identificación con la propuesta de investigación está en la aplicación del ABJ porque este proyecto busca una mejora en los métodos de aprendizajes en niños. Aunque esta propuesta se base en las habilidades pre-lectoras, usa herramientas que aportan a mi proyecto una mejora investigativa.

2.3.2 Aprendizaje Basado en Juego (ABJ), una propuesta de intervención educativa (Fernández, 2024)

Por medio de esta investigación de campo con un enfoque mixto se busca como el ABJ

contribuye al desarrollo de habilidades sociales como: la colaboración, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo; estas habilidades son cruciales no solo en el ámbito escolar, sino también en la vida cotidiana y en el futuro entorno de los estudiantes. Como objetivo general, busca fomentar el ABJ en el contexto educativo, promoviendo la relación positiva entre los estudiantes, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Como resultado se ha podido observar cómo los niños han experimentado un mayor interés y entusiasmo hacia el aprendizaje, por medio de actividades lúdicas, como juegos y dinámicas grupales, esto ha promovido la participación activa y la colaboración entre los alumnos, creando un ambiente de aprendizaje favorable y enriquecedor. Esta investigación es de gran valor en la revisión del estado del arte ya que la aplicación del ABJ, examina cómo mejorar el proceso educativo mediante el fortalecimiento de esta metodología, buscando experiencias enriquecedoras y significativas que estimulen la creatividad, la imaginación, la comunicación y la cooperación en el salón de clases.

2.3.3 Conflicto y convivencia escolar en la Institución Educativa las Palmas del Municipio de Envigado (Valderrama, 2021)

Esta propuesta de investigación se llevó a cabo en Medellín, Colombia, en el año 2021, con el propósito de interpretar las estrategias que utiliza la Institución Educativa Las Palmas para abordar el conflicto y contribuir al mejoramiento de la convivencia escolar. La importancia de este trabajo radica en que se identificó una problemática de convivencia en la que los mecanismos tradicionales ya no resultaban efectivos, por lo que se decidió abordar los conflictos no solo desde una perspectiva positiva, sino también como oportunidades de aprendizaje, fortaleciendo habilidades intelectuales y emocionales para la construcción y reconstrucción del tejido social, apoyándose en teorías pacíficas que motivan el cambio y la formación. El objetivo general fue comprender y analizar dichas estrategias para favorecer ambientes escolares más armónicos. La metodología empleada correspondió a una

investigación – acción con enfoque cualitativo, utilizando técnicas como la captura de información y la revisión documental; y como instrumentos mapas, talleres reflexivos, árbol de problemas, collage y juegos de roles.

Los resultados mostraron que los estudiantes manifestaron interés por la adquisición de nuevos saberes, espontaneidad para realizar aportes, libertad de expresión y respeto por las diferentes formas de pensamiento; reconociendo que la temática tratada le permitió una formación orientada a la resolución pacífica de los conflictos y a la creación de mejores ambientes de convivencia. La identificación con la propuesta de investigación está en el abordaje del conflicto escolar dentro del aula, ya que más que una situación a mejorar se convierte en una forma de relacionarse en la institución educativa, generando un continuo intercambio de experiencias, percepciones y sensaciones en el campo académico.

2.3.4 Educación para la paz, convivencia escolar y resolución de conflictos: un estado del arte sobre Programas de Intervención Escolar (Mejía et al., 2021)

Esta investigación se realizó en Bogotá, Colombia, en el año 2021, con el propósito de explorar las principales características de los programas educativos orientados a la educación para la paz, enfocados en la resolución de conflictos y la convivencia escolar. La importancia de este trabajo radica en la presentación de un estado del arte que muestra los resultados de una exploración de programas desarrollados entre los años 2005 y 2021, en los que se evidenció un enfoque hacia la resolución pacífica de conflictos y la construcción de ambientes escolares más armónicos. El objetivo general fue identificar y analizar dichos programas, resaltando su aporte a la educación para la paz y la cohesión grupal. La metodología empleada correspondió a una investigación documental con enfoque cualitativo, utilizando técnicas como la búsqueda y selección de artículos, y como instrumentos bases de datos y software de referencias.

Los resultados permitieron revisar 53 publicaciones que facilitaron la identificación de

programas de intervención en educación para la paz, encontrando que la mayoría de ellos adoptan un enfoque estudiantil y que la mejor manera de generar cohesión grupal es a través de la socialización e integración de los estudiantes. La identificación con la propuesta de investigación está en la aplicación del ABJ, ya que no solo se busca una enseñanza divertida y creativa para los estudiantes, sino también lograr una mayor cooperación grupal que favorezca la inclusión adecuada de los pares.

2.3.5 Prácticas y expresiones de la convivencia en dos instituciones educativas rurales del departamento de Caldas (Posada y Valencia, 2024)

Esta investigación se realizó en Manizales, Colombia, en el año 2024, con el propósito de describir las prácticas y las expresiones de la convivencia de los estudiantes pertenecientes a las instituciones educativas rurales “La Mermita” y “Bajo Castillo”, inmersas en un contexto de ruralidad en el Departamento de Caldas. La importancia de este trabajo radica en identificar los elementos de convivencia y las intervenciones, implementaciones y proyectos de desarrollo que promuevan una sana convivencia y la resolución de conflictos por la vía del diálogo, entre otras estrategias. El objetivo general fue reconocer las dinámicas de convivencia en estos entornos rurales, resaltando tanto sus fortalezas como las condiciones que generan vulnerabilidad.

La metodología empleada correspondió a una investigación epistémica y fenomenológica con enfoque cualitativo, utilizando técnicas como la observación participante y la entrevista semiestructurada; y como instrumentos la bitácora de campo y el cuestionario. Los resultados mostraron coincidencias relevantes en los comportamientos de los estudiantes de ambos centros educativos, evidenciando que el contexto de ruralidad suele ser más vulnerable debido a sus condiciones de desigualdad, lo que facilita la aparición de situaciones de violencia que afectan la convivencia. Sin embargo, de las 19 categorías emergentes del estudio, 15 fueron positivas al propiciar prácticas y expresiones propias de una cultura de paz. La

identificación con la propuesta de investigación está en el abordaje de la convivencia escolar en la ruralidad, lo que permite reconocer las condiciones que generan desigualdad y la falta de resolución de conflictos, para así encontrar posibles estrategias que contribuyan a la mejora de estas situaciones dentro del ámbito educativo.

2.3.6 La educación emocional como herramienta para la gestión de conflictos en el aula (Iván Eladio Murcia Rodríguez, 2025)

Esta investigación se realizó en Bogotá, Colombia, en el año 2025, con el propósito de examinar críticamente el marco teórico de la educación emocional y su relación con la prevención de los conflictos en el aula. La importancia de este trabajo radica en reconocer que la educación emocional no es un simple complemento, sino una estrategia pedagógica integral que contribuye a la construcción de ambientes escolares más armónicos y respetuosos. El objetivo general fue diseñar una propuesta pedagógica orientada a la convivencia escolar, privilegiando el reconocimiento del ser desde su integralidad, complejidad y singularidad, fomentando relaciones interpersonales basadas en el respeto por la diferencia, la solidaridad y el trabajo cooperativo, y estableciendo acuerdos entre los actores educativos que favorezcan el desarrollo de habilidades sociales. La metodología empleada correspondió a una investigación documental con enfoque cualitativo, utilizando como técnica la matriz de revisión documental y como instrumentos las bases de datos Scopus, Redalyc, Scielo, Dialnet y Google Scholar. Los resultados concluyeron que la educación emocional dota a los estudiantes de herramientas para enfrentar las interacciones sociales de manera constructiva, lo cual se relaciona directamente con la reducción de la agresividad y la mejora del clima escolar. La identificación con la propuesta de investigación está en la relevancia de aplicar la educación emocional en el aula, ya que este tipo de estudios aportan información valiosa para el desarrollo humano y para la resolución de conflictos escolares.

2.3.7 El Juego, Dispositivo para la Formación de Autodisciplina como Elemento

Constitutivo de la Dimensión Ética en el Sujeto (Marvin Exneider Paez Hernandez, 2025)

Esta investigación se realizó en Bogotá, Colombia, en el año 2025, con el propósito de indagar de qué manera la escuela y la práctica pedagógica del juego contribuyen a la formación de sujetos autodisciplinados. La importancia de este trabajo radica en la necesidad de revisar las concepciones tradicionales de la disciplina escolar, orientando su comprensión hacia una práctica ética y formativa que promueva la autonomía moral de los estudiantes. Se plantea que la disciplina no debe entenderse como un mecanismo de control o sanción, sino como una oportunidad pedagógica para el desarrollo de la autodisciplina, la responsabilidad y la reflexión crítica dentro de la convivencia escolar. El objetivo general fue analizar cómo el juego puede convertirse en un dispositivo pedagógico para la formación ética de los estudiantes. La metodología empleada correspondió a una investigación–acción con enfoque cualitativo, utilizando técnicas como el diario de campo, fichas de observación participativa y reflexiones individuales orales y escritas, y como instrumento una unidad didáctica de seis sesiones. Los resultados concluyeron que el juego se consolidó como un dispositivo pedagógico capaz de formar sujetos autónomos, responsables y comprometidos con la convivencia democrática. La identificación con la propuesta de investigación está en el análisis de cómo el juego se aplica en el ámbito académico y deportivo como herramienta para la disciplina, lo que aporta un enfoque integral al desarrollo de la convivencia escolar.

2.3.8 Estadística en Educación Primaria a través del Aprendizaje Basado en Juegos (Herreros y Sanz, 2020)

Esta investigación se realizó en Valencia, España, en el año 2020, con el propósito de analizar la adquisición de determinados contenidos de estadística mediante la puesta en práctica del juego como medio vehicular, ofreciendo nuevas formas de enseñanza que rompan con el modelo didáctico tradicional. La importancia de este trabajo radica en presentar una alternativa al modelo didáctico convencional para la enseñanza de la estadística y las

matemáticas, utilizando ABJ como un método innovador dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo general fue comprobar cómo el juego puede convertirse en una estrategia eficaz para la enseñanza de contenidos estadísticos en educación primaria. La metodología empleada correspondió a una investigación teórico-experimental con enfoque cuantitativo, aplicando técnicas como la práctica pretest (antes del ABJ) y la práctica posttest (después del ABJ). Los resultados evidenciaron que la aplicación de la metodología ABJ para la enseñanza de las matemáticas, y en particular de la estadística, aumentó significativamente el número de estudiantes que alcanzaron competencias en esta disciplina, además de mejorar sus calificaciones en comparación con el modelo didáctico tradicional. Se confirma así que se aprende más jugando, explorando y descubriendo que únicamente estudiando a través de un libro de texto. La identificación con la propuesta de investigación está en la posibilidad de aplicar estas técnicas de investigación, las cuales pueden aportar de manera significativa al proyecto, enriqueciendo las estrategias pedagógicas y fortaleciendo los procesos de aprendizaje.

2.3.9 Convivencia Escolar: Revisión Sistemática (Canaza y Zapata, 2024)

Esta investigación se realizó en Lima, Perú, en el año 2024, con el propósito de analizar la convivencia escolar en el proceso educativo en el continente americano. La importancia de este trabajo radica en la necesidad de comprender los factores que influyen en la correcta ejercitación de los procesos educativos, así como en los estudios existentes que describen la convivencia escolar, buscando contribuir al desarrollo de estrategias que promuevan un entorno inclusivo y armonioso. El objetivo general fue examinar la convivencia escolar desde una revisión sistemática que permitiera identificar los principales factores asociados a la violencia y sus manifestaciones en los espacios educativos. La metodología empleada correspondió a una investigación meta-analítica con enfoque sistémico, utilizando como técnica el método PRISMA para la búsqueda de artículos, y como instrumentos los buscadores

Redalyc, Scopus, Scielo y Ebsco.

Los resultados evidenciaron que la violencia puede ser causada por diversos factores, generando graves consecuencias para la educación, los derechos y el bienestar de los estudiantes. Se encontró que los comportamientos inadecuados de niños y adolescentes constituyen un problema social negativo que afecta no solo la salud mental y física de los individuos, sino también el desarrollo de las funciones sociales. La identificación con la propuesta de investigación está en el abordaje de las consecuencias de los comportamientos negativos en entornos escolares, que derivan en conflictos y en una convivencia marcada por la violencia, lo que permite reflexionar sobre estrategias para mejorar las dinámicas escolares.

2.3.10 Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos: Su Impacto en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales (Armijos et al., 2024)

Esta investigación se realizó en Guayaquil, Ecuador, en el año 2024, con el propósito de proporcionar una visión integral sobre el impacto de la gamificación y el ABJ en el desarrollo de habilidades socioemocionales de los estudiantes. La importancia de este trabajo radica en que no solo analiza el estado actual del tema, sino que también identifica áreas de oportunidad y desafíos que podrían surgir al integrar estas metodologías en los sistemas educativos de manera efectiva y equitativa. El objetivo general fue reconocer cómo estas estrategias contribuyen al fortalecimiento de competencias emocionales y sociales, además de favorecer el rendimiento académico. La metodología empleada correspondió a una investigación meta-analítica con enfoque cualitativo, utilizando como técnica el método PRISMA para la búsqueda de artículos y la evaluación de datos, y como instrumentos las bases Scopus, Web of Science, Google Scholar y la herramienta CASP.

Los resultados de la revisión sistemática demostraron que tanto la gamificación como el ABJ tienen un gran potencial para mejorar diversos aspectos del aprendizaje, especialmente en lo relacionado con la motivación, la autorregulación, el trabajo en equipo y la resolución de

problemas. Se destacó que estas metodologías no solo favorecen el rendimiento académico, sino que también fortalecen competencias socioemocionales como la empatía, la cooperación y la resiliencia. La identificación con la propuesta de investigación está en la aplicación del ABJ como estrategia de desarrollo de habilidades socioemocionales y de favorecimiento del rendimiento académico, además de presentar nuevas herramientas que pueden enriquecer el proyecto.

2.3.11 Aprendizaje basado en juegos en la educación infantil: una revisión sistemática y un meta-análisis. (Manar S. Alotaibi 2024)

Esta investigación se realizó en Najran, Arabia Saudita, en el año 2024, con el propósito de investigar los efectos del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en diversas facetas del desarrollo infantil, incluyendo los dominios cognitivo, social y emocional, así como sus niveles de motivación y participación en el proceso de aprendizaje. La importancia de este trabajo radica en ofrecer evidencia sobre cómo el juego puede convertirse en una estrategia pedagógica eficaz para potenciar el aprendizaje en la educación infantil, generando experiencias más significativas y atractivas para los estudiantes. El objetivo principal fue analizar el impacto del ABJ en los resultados cognitivos, sociales, emocionales, de motivación y de participación de los niños en edad temprana. La metodología empleada correspondió a una investigación sistemática y meta analítica con enfoque cuantitativo, utilizando como técnica el método PRISMA para la búsqueda de artículos y la evaluación de datos, y como instrumentos las bases ERIC, PsycINFO, Scopus y Web of Science. Los resultados mostraron que la intervención basada en juegos mejoró significativamente el compromiso y la motivación de los estudiantes en comparación con los métodos de instrucción tradicionales, demostrando además que el ABJ puede incrementar la autonomía, la competencia y la conexión de los niños con el aprendizaje. La identificación con la propuesta de investigación está en el enfoque hacia la literatura, la lectoescritura y el desarrollo emocional del niño, elementos que no deben

quedar de lado al momento de aplicar el ABJ y que enriquecen la perspectiva de su implementación en contextos educativos.

2.3.12 El aprendizaje basado en juegos como herramienta para enseñar matemáticas.

(Marlon David Zambrano Zambrano, Ana Mirley Alvarado Rosado, Fabiola Karina Andrade Cedeño, Leonardo Santiago Víneces Llaguno, 2025)

Esta investigación se llevó a cabo en Quevedo, Ecuador, en el año 2025, con el propósito de proponer el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como una alternativa más enriquecedora y significativa para la enseñanza de las matemáticas en la Escuela de Educación Básica “Oswaldo Guayasamín”. La importancia de este trabajo radica en destacar los retos y oportunidades de incorporar esta metodología en la enseñanza, subrayando cómo los juegos educativos pueden convertirse en herramientas eficaces para el aprendizaje de contenidos matemáticos. El objetivo principal fue demostrar que el ABJ puede ofrecer experiencias más motivadoras y significativas que los métodos tradicionales. La metodología empleada correspondió a una investigación descriptiva con enfoque cuantitativo, utilizando como técnica la recopilación de datos y como instrumento un cuestionario de preguntas estructuradas basado en la escala Likert. Los resultados concluyeron que el aprendizaje basado en juegos se distingue por su capacidad de generar interés en los estudiantes, al proporcionar dinámicas educativas que facilitan la comprensión de contenidos matemáticos y promueven un aprendizaje más motivador. La identificación con la propuesta de investigación está en la aplicación directa de la metodología subjetiva, ya que se fundamenta en la opinión y experiencia de los estudiantes, aportando elementos valiosos para enriquecer el proyecto y fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.

2.3.13 Más que un juego: el ABJ como motor de desarrollo cognitivo y social en educación primaria (Víctor Aguado Cuesta, 2025)

Esta investigación se realizó en Segovia, España, en el año 2025, con el propósito de

analizar el impacto que tiene el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), específicamente mediante juegos de mesa, en el desarrollo de las funciones ejecutivas y su influencia sobre la inclusión educativa. La importancia de este trabajo radica en aportar conocimiento empírico y fundamentado sobre la relación entre el ABJ, el desarrollo cognitivo y social, y la construcción de entornos educativos más inclusivos, abordando esta interrelación desde un enfoque cualitativo y contextualizado. El objetivo fue demostrar cómo el ABJ puede convertirse en un motor de desarrollo cognitivo y social en la educación primaria. La metodología correspondió a una investigación descriptiva con enfoque cualitativo, utilizando técnicas de observación directa estructurada y participativa, así como observación no estructurada y no participativa, y como instrumentos el BRIEF-2, el software Atlas-ti versión 24 y el cuaderno del investigador. Los resultados evidenciaron que el ABJ con juegos de mesa impacta de manera significativa en las funciones ejecutivas, tales como la inhibición, el control emocional, la flexibilidad, la iniciativa, la planificación, la organización y la supervisión de la tarea. La identificación con la propuesta de investigación está en la posibilidad de aplicar, como proyecto futuro, la implementación de juegos de mesa dentro del ABJ en entornos escolares, lo que enriquecería las dinámicas de aprendizaje y fortalecería el desarrollo socioemocional y cognitivo de los estudiantes.

2.3.14 Diseño de una aplicación educativa interactiva en Wix desde el aprendizaje basado en el juego que fomenta la participación y el interés en el proceso de escritura en niños de grado primero de la Institución Educativa Técnica Plinio Mendoza Neira, sede Policarpa Salavarrieta en el municipio de Toca-Boyacá (Rosalba Vergara Guio, 2023)

Esta investigación se realizó en Boyacá, Colombia, en el año 2023, con el propósito de fortalecer las habilidades lectoras y de escritura en niños de grado primero de la Institución Educativa Técnica Plinio Mendoza Neira, sede Policarpa Salavarrieta, mediante la dimensión pedagógica del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) y el uso de herramientas tecnológicas. La importancia de este trabajo radica en el diseño y desarrollo de una aplicación educativa

interactiva en Wix que permite a los estudiantes disfrutar de la escritura a través de actividades lúdicas y creativas, estimulando su interés y participación en este proceso fundamental para su desarrollo académico y personal. El objetivo general fue fomentar la participación activa y el interés en el proceso de escritura mediante la implementación de esta aplicación interactiva. La metodología empleada correspondió a una investigación descriptiva con enfoque cualitativo, utilizando técnicas como la observación directa y la entrevista individual, y como instrumento el diario de campo. Los resultados demostraron que la intervención pedagógica de la aplicación en Wix fue altamente efectiva y beneficiosa para el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas en los niños de grado primero, logrando captar y mantener su atención, despertar su interés por aprender y promover su participación activa en las actividades propuestas. La identificación con la propuesta de investigación está en el enfoque hacia el desarrollo de las habilidades lingüísticas, teniendo presente que este es uno de los aspectos principales en la aplicación del ABJ.

2.3.15 Fortalecimiento de las Operaciones Matemáticas Básicas, Mediante el Uso de Moodle y el Aprendizaje Basado en Juegos en Estudiantes de Grado Tercero de Básica Primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría la Paz en Manizales (José Luis Cobo Martínez, Angie Lisbeth Quintero Santa, 2025)

Esta investigación se realizó en Manizales, Caldas, Colombia, en el año 2025, con el propósito de fortalecer las operaciones matemáticas básicas —suma, resta y multiplicación— en estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría La Paz, mediante el uso de la plataforma Moodle y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). La importancia de este trabajo radica en la necesidad de abordar las dificultades que enfrentan los

estudiantes en el aprendizaje de estas operaciones, las cuales impactan directamente en su rendimiento académico y en el desarrollo de competencias fundamentales en el área de matemáticas. El objetivo general fue implementar estrategias pedagógicas apoyadas en la tecnología y el juego para mejorar el desempeño en estas operaciones básicas. La metodología empleada correspondió a una investigación descriptivo–explicativa con enfoque mixto, utilizando técnicas como la encuesta de selección múltiple y la recopilación de datos, y como instrumento un cuestionario de preguntas estructuradas en escala Likert. Los resultados concluyeron que el uso de Moodle y el ABJ logró fortalecer significativamente las operaciones matemáticas básicas en los estudiantes de grado tercero, evidenciando mejoras en su aprendizaje y motivación. La identificación con la propuesta de investigación está en el refuerzo del aprendizaje de la matemática básica, además del uso de encuestas como herramienta para alcanzar los objetivos planteados en el proyecto.

2.3.16 Convivencia Escolar: La Participación de los Niños y las Niñas en la Resolución de Conflictos (Azucena del Pilar Cortés Cely, 2019)

Esta investigación se realizó en Bogotá D.C., Colombia, en el año 2019, con el propósito de identificar las maneras en que los niños y niñas de grado cuarto de la Institución Educativa Distrital Jorge Soto del Corral participan en la resolución de sus conflictos en el escenario escolar. La importancia de este trabajo radica en reconocer los conflictos como parte inherente de las relaciones humanas y en evidenciar cómo los estudiantes pueden resolverlos por sí mismos, fortaleciendo el proyecto de Gestores de Paz en la institución. El objetivo general fue analizar las formas de participación de los niños y niñas en la resolución de conflictos, resaltando su aporte a la convivencia escolar. La metodología empleada correspondió a una investigación cualitativa con enfoque etnográfico educativo, utilizando técnicas como la observación directa y participante, así como entrevistas, y como instrumentos el diario de campo, talleres y cartografía. Los resultados mostraron que la participación de los

estudiantes en la resolución de conflictos está directamente relacionada con las condiciones que les proporciona el entorno, las formas de relación que establecen los docentes y padres, y las oportunidades que se les brindan para expresar sus ideas, comprender el punto de vista del otro, reflexionar sobre el manejo de las emociones y aprender a partir de los errores y experiencias frustrantes. La identificación con la propuesta de investigación está en el enfoque hacia la resolución de conflictos de convivencia escolar, ya que es necesario el trabajo en equipo para la correcta aplicación del ABJ en algunos ámbitos.

2.3.17 La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica. (Fernando Boillos García, 2023)

Esta investigación se realizó en La Rioja, España, en el año 2023, con el propósito de evaluar de manera exhaustiva cómo la gamificación y el aprendizaje lúdico han sido implantados en las aulas de España y Costa Rica, y si los docentes perciben mejoras en el rendimiento académico de sus estudiantes, así como en la enseñanza y el aprendizaje en general. La importancia de este trabajo radica en adentrarse en el estudio de la creciente relevancia de estas metodologías en el panorama educativo contemporáneo, aportando una comparación detallada y un análisis profundo de su implementación en dos contextos distintos. El objetivo general fue analizar la práctica comparada de la gamificación y el aprendizaje lúdico en ambos países, identificando sus beneficios y retos en el ámbito escolar. La metodología empleada correspondió a una investigación mixta con enfoque cuantitativo, utilizando como técnica la observación directa y como instrumento una encuesta cuantitativa aplicada a docentes y estudiantes. Los resultados arrojaron luz sobre cómo estas metodologías pueden ser aprovechadas de manera efectiva para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en contextos variados, contribuyendo además a la literatura sobre innovación pedagógica y abriendo la puerta a futuras investigaciones en el ámbito de la educación lúdica y la gamificación. La

identificación con la propuesta de investigación está en el abordaje de la aplicación de la lúdica y la gamificación en contextos escolares, lo que fortalece la pertinencia de su implementación en proyectos educativos.

2.3.18 Aprendizaje basado en el juego en entornos inclusivos (Jhanet Patricia Coyago Vega, Ángel Noé Padilla Yanchatipán, Carlos Fernando Garzón Pérez, Mayra Alejandra Guerrero Hernández, 2021)

Esta investigación se realizó en Palencia, España, en el año 2021, con el propósito de analizar las implicaciones del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en contextos inclusivos, reconociendo sus beneficios, desafíos y oportunidades de adaptación para una enseñanza equitativa y significativa. La importancia de este trabajo radica en destacar el potencial del ABJ como estrategia metodológica en entornos inclusivos de educación inicial, favoreciendo el desarrollo cognitivo, emocional y social de todos los niños, tanto aquellos con necesidades educativas especiales como quienes no las presentan. El objetivo general fue comprender cómo el juego puede convertirse en un recurso pedagógico que promueva la participación, la autonomía y el aprendizaje significativo en escenarios inclusivos. La metodología empleada correspondió a una investigación descriptiva con enfoque cualitativo, utilizando técnicas de análisis documental y revisión teórica, y como instrumentos fichas de lectura y matrices de análisis de contenido. Los resultados evidenciaron que el juego, además de ser una actividad lúdica y placentera, cumple funciones pedagógicas esenciales, potenciando la participación activa de los estudiantes y fortaleciendo su autonomía. La identificación con la propuesta de investigación está en que este estudio sirve como base teórica para enriquecer el proyecto, aportando perspectivas sobre cómo el ABJ puede aplicarse en la diversidad escolar y convertirse en una herramienta clave para la inclusión educativa.

2.3.19 Uso de actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de educación básica media (Edelina Gabriela Gallardo Ortega, María

Verónica Melo Coloma, Jessica Abigail Cahuate Veintimilla, Tonia Carina Arroba Naranjo ,2024)

Esta investigación se realizó en Ambato, Ecuador, en el año 2024, con el propósito de favorecer el aprendizaje de la lectura con calidad en los estudiantes de cuarto año de educación básica media, a través de actividades lúdicas que promuevan la integración y el compromiso de trabajo. La importancia de este estudio radica en que, debido a la forma tradicional en la que se ha venido desarrollando la lectura —leer en silencio, en voz alta y resumir lo leído— se ha evidenciado un problema que limita el desarrollo de competencias lectoras, lo que motivó la propuesta de diseñar una guía de estrategias lúdicas que permitiera alcanzar una participación más activa y colaborativa de los niños. El objetivo general fue mejorar la comprensión lectora mediante actividades atractivas que transformaran la lectura en un proceso integral y motivador. La metodología empleada correspondió a una investigación descriptiva con enfoque mixto, utilizando técnicas como el test investigativo y la entrevista, y como instrumentos el análisis bibliográfico y el diario de campo. Los resultados señalaron que la lectura, concebida como un trabajo en equipo, motiva a los estudiantes a leer, favorece la comunicación, promueve el intercambio de ideas y se constituye en un juego a través del cual se aprende de manera más significativa. La identificación con la propuesta de investigación está en el planteamiento de un aprendizaje más integral y efectivo para la comprensión lectora, lo cual se relaciona directamente con el enfoque del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

2.3.20 Estrategias didácticas para el fortalecimiento de la interculturalidad en los estudiantes del tercer año de educación general básica (Gabriela Nataly Granja Osorio, Erika Alexandra Balladares Ortiz, Ruth Elizabeth Hernández Villagómez, Cristina Alexandra Pazmiño Paucar, 2024)

Esta investigación se realizó en Ambato, Ecuador, en el año 2024, con el propósito de analizar las estrategias didácticas que promueven el fortalecimiento de la interculturalidad en

los estudiantes del tercer año de educación general básica. La importancia de este trabajo radica en que la implementación de estrategias en un contexto de diversidad cultural busca no solo enriquecer el aprendizaje, sino también fomentar una comunidad educativa más inclusiva y respetuosa de las diferencias culturales. El objetivo fue evaluar cómo estas estrategias pueden favorecer la integración social y fortalecer la convivencia entre diferentes culturas desde las primeras etapas de la educación. La metodología fue descriptiva y exploratoria con enfoque cuantitativo, utilizando técnicas de recolección de información, la encuesta, la ficha de exploración (Alfa de Cronbach y escala Likert) y el software SPSS. Los resultados concluyeron que las estrategias didácticas para el fortalecimiento de la interculturalidad son esenciales para promover el respeto, la valoración de la diversidad cultural y la convivencia armónica, fomentando el diálogo entre culturas, integrando elementos del entorno sociocultural de los estudiantes y promoviendo aprendizajes significativos que fortalezcan valores como la empatía, la solidaridad y la inclusión. La identificación con la propuesta de investigación está en la incorporación de la interculturalidad como disciplina clave para comprender la convivencia entre los niños en entornos escolares, aportando un marco fundamental para el desarrollo de prácticas educativas más equitativas.

2.4 Normatividad

El marco legal desempeña un papel crucial en la regulación de los temas abordados en esta investigación, ya que establece las bases jurídicas sobre las cuales se sustentan los derechos y garantías de los individuos, especialmente en lo relacionado con la educación, la convivencia escolar y el desarrollo integral de los niños y niñas. El objetivo principal de este apartado es examinar de manera detallada las leyes, decretos, regulaciones, normativas y políticas que constituyen el argumento legal para los temas que se están desarrollando en la investigación, en particular, se enfoca en el análisis de la legislación vigente que reconoce el juego como derecho fundamental en la infancia, así como aquellas disposiciones que

promueven ambientes escolares pacíficos y participativos. En este sentido, se destacan los marcos legales que apoyan la implementación de estrategias lúdicas como herramientas pedagógicas y que orientan la convivencia escolar desde una perspectiva de respeto, equidad e inclusión.

2.4.1 Ley 1620 de 2013

Esta ley en su Artículo 1° busca formar ciudadanos activos para una sociedad democrática, participativa e intercultural, fortaleciendo la educación en derechos humanos, sexuales y reproductivos, y previniendo la violencia escolar y el embarazo adolescente. Por consiguiente, promueve la formación de estudiantes para que participen activamente en una cultura escolar basada en la democracia, el respeto por la diversidad y los derechos humanos, esta normativa respalda mi proyecto, al proponer ambientes educativos donde la convivencia pacífica, la resolución de conflictos y la construcción de relaciones empáticas sean prioridad; en este caso utiliza el ABJ como estrategia para fortalecer la convivencia escolar en un contexto rural, la ley ofrece un marco legal que legitima el uso de metodologías participativas e innovadoras que promuevan el diálogo, la cooperación y el reconocimiento del otro como base para la formación ciudadana desde la infancia.

2.4.2 Proyecto de Ley de Calidad de la Educación Rural (2025)

Este proyecto desarrolla el Capítulo 4 del Título III de la Ley 115 de 1994, enfocado en la educación campesina y rural, y busca implementar estrategias específicas para mejorar la calidad educativa en el campo colombiano. (Proyecto de Ley, Cámara de Representantes, 2025). De esta manera, la normativa respalda la creación de espacios pedagógicos innovadores que promuevan la equidad y la pertinencia educativa. En el marco de mi proyecto, legitima el uso del ABJ como estrategia que fomenta la participación activa de los estudiantes, fortaleciendo la democracia escolar y la resolución pacífica de conflictos en comunidades rurales.

2.4.3. Plan Nacional de Desarrollo 2022-2026

El Plan Nacional de Desarrollo “Colombia, Potencia Mundial de la Vida” establece compromisos para fortalecer la infraestructura educativa rural, garantizar la conectividad digital y promover la formación docente con enfoque diferencial. (PND 2022–2026, Gobierno Nacional). Por consiguiente, este plan respalda mi proyecto al reconocer la necesidad de metodologías innovadoras que permitan superar las brechas educativas en el campo. El ABJ se convierte en una herramienta clave para dinamizar el aprendizaje, generar inclusión y potenciar la participación de los estudiantes en ambientes democráticos y colaborativos.

2.4.5 Política de Educación Rural del Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2021).

La Política de Educación Rural del Ministerio de Educación Nacional busca consolidar un sistema educativo inclusivo y pertinente para comunidades rurales, promoviendo modelos flexibles como Escuela Nueva y Postprimaria. (MEN, 2021). En consecuencia, esta política respalda mi proyecto al legitimar el uso de estrategias pedagógicas adaptadas a las realidades rurales. El ABJ se articula con estos modelos para fortalecer la convivencia escolar, la cooperación y el respeto por la diversidad, generando ambientes de aprendizaje que favorecen la formación ciudadana desde la infancia.

Capítulo III. Método

3.1 Objetivos

3.1.1 General

Analizar los efectos de las estrategias del aprendizaje basado en juego (ABJ) en la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos con estudiantes de 5° grado de la Institución Rural Seráfico, San Antonio de Padua, para el fortalecimiento de la convivencia escolar, mediante las experiencias y percepciones de los participantes.

3.1.2 Específicos

Identificar las principales experiencias, percepciones y dificultades en la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos, con estudiantes de 5° grado, para mantener procesos de convivencia escolar efectivos y positivos.

Clasificar las estrategias aplicadas por los docentes para la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos, con estudiantes de 5° grado, para el reconocimiento del uso del aprendizaje basado en juego (ABJ) en la promoción de la colaboración, la empatía y la resolución de conflictos en el grupo escolar.

Aplicar estrategias del aprendizaje basado en juego (ABJ) con estudiantes de 5° grado para el fortalecimiento de relaciones positivas y la resolución de conflictos para su proceso de convivencia escolar.

3.2 Diseño del método

Tabla 1

Metodologías

Tipo de estudio	Diseño	Enfoque	Objetivos específicos	Técnicas	Instrumentos
García (2023) plantea que el estudio cualitativo permite comprender fenómeno s sociales desde la perspectiva de los	Taiman (2022) sostiene que el diseño descriptivo busca narrar y comprender fenómeno s en su contexto real, lo	Hernández (2014) explica que el enfoque fenomenológico se centra en la descripción de la experiencia vivida, permitiendo comprender cómo los	Identificar las principales experiencias, percepciones y dificultades en la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos, con estudiantes de 5° grado,	Entrevista semiestructurada: Babativa (2024) describe la entrevista como una técnica flexible que facilita comprender las percepciones de los actores educativos sobre la convivencia y el	Guion de preguntas: Ibarra (2023) afirma que el guion de entrevista organiza las preguntas de manera coherente, permitiendo explorar las percepcion

actores, integrando sus experiencias y significados	cual se articula con el estudio de caso aplicado en la institución.	estudiantes perciben e interpretan los conflictos escolares.	para mantener procesos de convivencia escolar efectivos y positivos.	juego.	es de estudiantes y docentes sobre el ABJ.
			Clasificar las estrategias aplicadas por los docentes para la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos, con estudiantes de 5° grado, para el reconocimiento del uso del aprendizaje basado en juego (ABJ) en la promoción de la colaboración, la empatía y la resolución de conflictos en el grupo escolar.	Observación participante: Núñez (2019) afirma que esta técnica implica la recolección sistemática de datos en el contexto natural, con participación activa del investigador en la vida cotidiana de los sujetos.	Diario de campo: Hernández Sampieri (2010) señala que el diario de campo es un instrumento que permite registrar observaciones y reflexiones, aportando evidencia descriptiva y profundidad al análisis cualitativo.
			Aplicar estrategias del aprendizaje basado en juego (ABJ) con	Taller participativo ABJ: Solís (2020) plantea que los talleres lúdicos favorecen la cooperación y la	Cuestionario del taller ABJ: Muñoz (2003) sostiene que el cuestionario

			estudiantes de 5° grado para el fortalecimiento de relaciones positivas y la resolución de conflictos para su proceso de convivencia escolar.	empatía, generando espacios de interacción significativa entre los estudiantes.	o es un instrumento que permite recoger percepciones y opiniones de los participantes sobre las dinámicas vividas.
--	--	--	---	---	--

Nota. La tabla relaciona los objetivos específicos del proyecto y las técnicas e instrumentos empleados

3.2.1 Enfoque

Se usa un estudio cualitativo ya que se busca comprender cómo viven los estudiantes de grado 5° sus relaciones dentro del aula y cómo el juego puede ayudarlos a resolver conflictos, cabe aclarar que no se busca contar cuántas veces hay un conflicto, sino entender cómo lo perciben ellos, cómo lo enfrentan y qué papel juega el ABJ en esas situaciones, este enfoque cualitativo permite acercarse a sus emociones, comportamientos y reflexiones, lo cual es fundamental para el objetivo del proyecto. Según García (2023) “los métodos cualitativos no manipulan ni controlan, sino relatan hechos y han demostrado ser efectivos para estudiar la vida de las personas, historias y comportamientos de los movimientos sociales.” (p.199) por ende, se pretende adoptar una mirada natural de lo que ocurre en el entorno escolar porque se busca observar cómo se comportan los niños en situaciones reales, sin imponer condiciones o alterar su rutina, la intención es ver de forma genuina cómo se relacionan durante el juego, cómo enfrentan un conflicto o cómo expresan sus emociones, permitiendo así una comprensión más honesta del impacto que tiene el ABJ en su forma de convivir. “El estudio de los fenómenos tal como son experimentados, vividos y percibidos por el hombre” (Martínez, 2006,

p. 221).

3.2.2 Tipo de estudio

La fenomenología se adapta muy bien ya que permite conocer cómo los estudiantes experimentan el conflicto escolar, cómo entienden las situaciones que viven y qué emociones surgen durante el juego, esto es importante porque el objetivo no es solo identificar comportamientos externos, sino comprender el sentido que ellos le dan a lo que pasa, lo que permite construir propuestas más sensibles a sus realidades. “La fenomenología enfatiza la contextualización de las experiencias, buscando entenderlas en su entorno específico” (Hernández, 2014, como se citó en Finol y Acosta, 2024, p. 15).

Es importante considerar el contexto rural donde viven los estudiantes, ya que sus formas de relacionarse, resolver problemas y participar en el aula están influenciadas por su entorno familiar, social y económico, el diseño busca entender sus experiencias dentro de ese contexto específico, reconociendo que el juego puede tener significados distintos y efectos diferentes dependiendo del ambiente en el que se desarrolla. Arias y Covinos (2021) resaltan que, “estos estudios tienen como principal función especificar las propiedades, características, perfiles, de grupos, comunidades, objeto o cualquier fenómeno”. (p.70). Este tipo de estudio resulta muy útil porque permite describir con detalle las características del grupo de estudiantes de grado 5°, su forma de interactuar, los tipos de conflictos que enfrentan y cómo responden a las actividades basadas en juego, al especificar esas particularidades, se puede tener una visión más clara de la dinámica del grupo, sus fortalezas y necesidades, lo cual es clave para proponer estrategias educativas que realmente respondan a su realidad; Esta descripción detallada sirve como base para entender por qué el ABJ puede ser una herramienta valiosa para mejorar la convivencia escolar y fortalecer las relaciones entre los estudiantes.

3.2.3. Diseño

Según Guevara et al. “El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a

conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (Taiman, 2022. p. 15) el proyecto también sigue un diseño descriptivo porque se quiere contar de manera clara y detallada cómo los niños viven los conflictos, cómo se relacionan con sus compañeros y cómo las actividades de juego influyen en su comportamiento, describir lo que ocurre permite tener un panorama completo de la situación actual, y así proponer mejoras concretas para fortalecer la convivencia escolar a través del ABJ.

Tabla 2*Cronograma de actividades*

Fechas	Actividades
6 mayo 2025	Inicio proceso de investigación
25 junio 2025	Identificación del problema
(25 junio 2025 – 8 julio 2025)	Planteamiento de objetivo general y específicos
(25 junio 2025 – 23 julio 2025)	Diseño del método
(22 julio 2025 – 18 agosto 2025)	Creación técnicas e instrumentos de recolección de información
20 agosto 2025	Validación de instrumentos de recolección de información
(1 septiembre – 19 septiembre 2025)	Aplicación técnicas e instrumentos
(8 septiembre – 9 septiembre 2025)	Aplicación entrevista semiestructurada
(10 septiembre – 12 septiembre 2025)	Aplicación Observación participante
(15 septiembre – 19 septiembre 2025)	Aplicación taller ABJ
17 marzo 2026	Resultado de los instrumentos de recolección
15 abril 2026	Análisis de la información
6 junio 2026	Sustentación opción de grado

Nota. Relación de actividades realizadas en el desarrollo de la investigación.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

La población de este estudio está conformada por la Institución Educativa Rural Seráfico San Antonio de Padua, desde transición hasta el grado undécimo, contando con un total de 120 estudiantes quienes reciben acompañamiento de docentes titulares en primaria y

de profesores especializados en secundaria. En el caso de primaria, cada curso cuenta con su docente, excepto el grado quinto, que funciona como aula multigrado compartiendo espacio con primero y segundo, además de contar con una profesora de educación física para toda la sección.

3.3.2 Muestra

Para la investigación se eligió como muestra el grado quinto, integrado por 10 estudiantes (cinco niñas y cinco niños con edades entre 10 y 12 años), quienes trabajan bajo la orientación de una docente titular y de la profesora de educación física. Este grupo fue seleccionado por su relevancia en el contexto del proyecto y por las características particulares de su dinámica escolar. Como parte del proceso se realizó una prueba piloto con una de las estudiantes, lo que permitió ajustar los instrumentos de recolección de información y dar paso a la selección definitiva.

3.3.3 Muestreo

El muestreo se llevó a cabo por conveniencia seleccionando a seis (6) estudiantes, con el fin de facilitar un análisis más manejable y mantener la representatividad del grupo. Esta decisión metodológica responde a las condiciones propias del aula multigrado y busca que los resultados reflejen fielmente las relaciones y dinámicas educativas presentes. La claridad en la definición de población muestra y muestreo aporta solidez al proyecto y asegura que los hallazgos tengan coherencia con los objetivos planteados, fortaleciendo así la validez de la investigación y su aplicabilidad en otros contextos similares.

Los participantes fueron los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Rural Seráfico San Antonio de Padua, el muestreo estuvo conformado por 6 estudiantes en total: 4 niñas y 2 niños, con edades entre los 10 y 12 años. La mayoría proviene de familias que viven en condiciones económicas difíciles, ya que sus padres o cuidadores trabajan en el campo, en fábricas o en oficios informales, así algunos viven con ambos padres, pero otros están al

cuidado de un solo adulto o familiares cercanos.

Además de los estudiantes, participaron dos docentes: la profesora titular del grupo, quien enseña varias materias y conoce muy bien a los estudiantes, y la profesora de educación física, quien trabaja con ellos desde el juego, el movimiento y la convivencia; Ambas docentes tienen experiencia en educación rural y pueden aportar información importante sobre cómo interactúan los niños tanto dentro como fuera del aula, este grupo de participantes ayudará a conocer mejor cómo viven los estudiantes sus relaciones diarias en la escuela y cómo el juego puede ser una herramienta para mejorar la convivencia.

3.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de información

De acuerdo con el interés de identificar las principales experiencias, percepciones y dificultades en la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos, con estudiantes de 5° grado, se hizo uso de técnicas e instrumentos como entrevista semiestructurada, observación participante y taller sobre ABJ.

3.4.1 Entrevista semiestructurada

Según Babativa et al. (2024) es posible afirmar que la entrevista semiestructurada es un instrumento cualitativo que permite recolectar información precisa y detallada durante una conversación, entre el entrevistador y el entrevistado, ya sea de manera individual o en grupo. En este estudio es necesario realizar entrevista semiestructurada tanto a docente titular como estudiantes esto para identificar las principales experiencias, percepciones y dificultades, esta ayuda a identificar no solo datos descriptivos, sino también las interpretaciones, emociones y significados que los estudiantes y docentes otorgan a las situaciones de conflicto y a las dinámicas en el aula; su carácter flexible contribuye a generar un ambiente de confianza que favorece la libre expresión, facilitando así una comprensión al fenómeno de estudio.

Para Ibarra et al. (2023) “el guion de preguntas tiene un papel fundamental en la

entrevista semiestructurada, pues permite tener presente, y poder estructurar a nivel general, las temáticas principales en el proceso de recogida de información”. (p.504). Este no solo recoge datos descriptivos, sino que también aporta a la comprensión sobre la construcción de relaciones positivas y los desafíos que enfrentan los estudiantes en su día a día, generando insumos para reflexionar sobre las prácticas educativas y las posibles prácticas pedagógicas a partir del ABJ. (*Ver apéndice 1*)

De acuerdo con el interés de Clasificar las estrategias aplicadas por los docentes para la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos, con estudiantes de 5° grado, para el reconocimiento del uso del ABJ en la promoción de la colaboración, la empatía y la resolución de conflictos. Según Núñez. L. (2019) “La observación participante es una técnica cualitativa que permite comprender fenómenos socioculturales en su contexto natural mediante la participación del investigador en la vida cotidiana de los sujetos”. (p.16) esta técnica facilita la comprensión de prácticas implícitas, gestos, formas de interacción y dinámicas grupales que no siempre son verbales, pero que inciden en la convivencia escolar, con este se logra una visión contextualizada de los fenómenos educativos, especialmente en lo referente al uso del ABJ como mediación formativa permitiendo captar con mayor profundidad los procesos educativos que emergen en la cotidianidad escolar.

3.4.2 Observación participante

Frente a esta técnica Hernández Sampieri et al (2010) indica que el investigador escribe lo que observa, escucha y percibe a través de sus sentidos, mediante dos herramientas: anotaciones y bitácora o diario de campo. La aplicación de esta técnica se realizó con los estudiantes de grado 5° en una jornada de la mañana y durante la clase de educación física, donde el componente lúdico y la interacción corporal se manifiestan con mayor claridad, estos espacios ofrecen condiciones idóneas para observar el desarrollo de habilidades socioemocionales y la forma en que los docentes promueven la cooperación y el respeto a

través del juego; se empleará un diario de campo que permitirá registrar de manera detallada las observaciones, emociones percibidas y reacciones del grupo, este instrumento garantizará una interpretación rigurosa y coherente con los objetivos investigativos del proyecto. (Ver *apéndice 2*)

3.4.3 Taller Participativo

De acuerdo con el interés de aplicar estrategias del Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) con estudiantes de 5° grado para el fortalecimiento de relaciones positivas y la resolución de conflictos para su proceso de convivencia escolar. Para Solís (2020) Los talleres participativos propician el establecimiento de espacios de diálogo e intercambio de experiencias y percepciones por parte de personas integrantes de colectividades como organizaciones, comunidades vecinales, grupos estudiantiles, equipos de trabajo, entre otras. El taller participativo se implementa como una estrategia pedagógica y metodológica que permite generar espacios de interacción, cooperación y reflexión entre los estudiantes a través de actividades lúdicas estructuradas, la aplicación de este busca promover habilidades sociales como la empatía, el diálogo y la resolución creativa de conflictos, en un ambiente que favorece el aprendizaje significativo, esta estrategia se articula con el enfoque del proyecto, permitiendo observar la respuesta de los estudiantes ante situaciones simuladas de conflicto, asimismo, se convierte en un medio de intervención educativa para fortalecer vínculos.

Para Muñoz. T (2003) “El cuestionario consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación”. (p.2) Como complemento al taller, se aplica un cuestionario estructurado que recoge las percepciones de los estudiantes sobre las actividades vividas y los aprendizajes obtenidos durante la experiencia, este instrumento permite obtener información directa sobre el impacto del ABJ en sus relaciones interpersonales, su participación en grupo y su capacidad para resolver conflictos; las preguntas están

adaptadas a su nivel de comprensión, permitiendo respuestas reflexivas que pueden ser analizadas cualitativamente, esta técnica también contribuye a evaluar la pertinencia pedagógica de las actividades lúdicas implementadas en el contexto educativo rural. (Ver *apéndice 3*)

3.5 Validación y confiabilidad de los instrumentos

Para garantizar la pertinencia, claridad y coherencia de los instrumentos utilizados en la presente investigación, se considera fundamental llevar a cabo un proceso de validación por parte de expertos en el área educativa y metodológica. Esta etapa tiene como propósito asegurar que cada instrumento la entrevista semiestructurada, la guía de observación participante con diario de campo, el taller participativo y el cuestionario responda adecuadamente a los objetivos específicos del proyecto y permita recoger información válida y relevante desde un enfoque cualitativo y fenomenológico.

Este proceso no solo fortalece la validez de los instrumentos, sino que también incrementa su confiabilidad al minimizar posibles sesgos en la formulación de preguntas, criterios de observación o estrategias de intervención. Como parte de esta fase de aseguramiento, se realizó una prueba previa con dos estudiantes del grado 5°, seleccionados al azar, quienes participaron en la aplicación piloto de los instrumentos. Esta experiencia piloto permitió identificar aspectos de redacción, comprensión y secuencia de las preguntas, ajustando los contenidos antes de su aplicación definitiva al resto del grupo. De esta forma, una vez corregidos y afinados, los instrumentos serán aplicados en el contexto escolar con la seguridad de que cumplen con los estándares requeridos para recoger información auténtica, precisa y contextualizada, permitiendo así un análisis riguroso y significativo de la experiencia educativa de los estudiantes.

3.6 Procedimiento

Para la aplicación de los instrumentos de recolección de información, se desarrolló una estrategia organizada en tres fases, de acuerdo con los objetivos propuestos por la investigación. Esta se llevó a cabo en la Institución Educativa Rural Seráfico San Antonio de Padua con estudiantes del grado 5°; se gestionó el consentimiento informado por parte de los acudientes y se contó con la autorización escrita de la institución. Las actividades se desarrollaron durante dos semanas consecutivas en jornada de la mañana, de manera articulada con la dinámica escolar y en coordinación con el equipo docente. Durante los primeros dos días (lunes y martes), se aplicaron entrevistas semiestructuradas a seis (6) estudiantes seleccionados mediante muestreo aleatorio, así como a las dos docentes que interactuaban con el grupo. Las entrevistas se realizaron en un espacio tranquilo dentro de la institución (zona verde o cancha), entre las 8:00 a.m. y las 10:00 a.m., evitando interferencias con las clases regulares. Cada entrevista tuvo una duración aproximada de 20 a 30 minutos y fue grabada en audio, con previa autorización firmada. Durante las entrevistas se recogieron las percepciones, emociones y experiencias relacionadas con la convivencia, los conflictos escolares y las interacciones cotidianas; posteriormente las grabaciones fueron transcritas de manera textual para su análisis fenomenológico, garantizando en todo momento la confidencialidad de la información.

A partir del miércoles y durante tres días consecutivos (miércoles a viernes), se desarrolló la observación participante con el objetivo de identificar las estrategias utilizadas por los docentes para promover relaciones positivas y resolver conflictos en el aula. Las observaciones se realizaron en dos contextos: clase regular (8:00 a.m. a 9:30 a.m.) y clase de educación física (10:00 a.m. a 11:00 a.m.), donde se facilitó la interacción espontánea y se evidenciaron comportamientos grupales relevantes. Estas observaciones se registraron en un diario de campo, incluyendo descripciones detalladas de conductas, actitudes, dinámicas

interpersonales y respuestas emocionales. Se tomaron fotografías del espacio (sin identificar rostros) y no se utilizaron grabaciones de video para no alterar el comportamiento del grupo, lo que permitió comprobar lo expresado en las entrevistas con el comportamiento observado en situaciones reales.

La semana siguiente, el lunes se desarrolló un taller participativo con todo el grupo de estudiantes del grado 5° de 8:00 a.m. a 10:00 a.m. en el aula y zonas externas como la cancha. El taller incluyó tres actividades lúdicas diseñadas bajo los principios del ABJ, enfocadas en la resolución de conflictos, la colaboración y la comunicación asertiva. Cada actividad estuvo orientada a promover la participación activa, la toma de decisiones en grupo y la reflexión conjunta. Durante el desarrollo del taller, se tomaron notas en un formato de observación estructurado complementado con fotografías que se enfocaron en registrar las dinámicas en grupo y no en la percepción individual de los participantes. Al finalizar, se aplicó un cuestionario breve de reflexión personal con preguntas abiertas que permitieron recoger las impresiones de los estudiantes sobre su experiencia durante las actividades. Esta fase tuvo como finalidad evidenciar el impacto inmediato del ABJ en la interacción social del grupo y su potencial pedagógico en contextos rurales.

3.7 Análisis de datos

Para este estudio se prevé hacer uso de un Software para hacer efectivo el análisis de la información para Mencia. T. (2024) dice que “Voyant Tools es una herramienta en línea que permite obtener mediante una lectura distante algunos datos estadísticos interesantes para determinar aspectos generales del corpus de cuentos del autor”. (p.7) esta herramienta permite identificar palabras que se repiten con frecuencia, temas comunes y relaciones entre conceptos, lo cual ayuda a ver con más claridad los aspectos más mencionados por los estudiantes y docentes, aunque no es un instrumento de recolección, su uso contribuye a hacer

un análisis más ordenado y completo del contenido, de este modo, facilita la interpretación de los resultados y respalda la construcción de conclusiones sobre el impacto del Aprendizaje Basado en Juego en la convivencia escolar.

3.8 Consideraciones Éticas

De acuerdo con los principios establecidos en el *Reporte Belmont* que estipula el respeto por las personas, las Pautas CIOMS que hace referencia a los principios éticos que deben regir en la ejecución de la investigación con seres humanos y en la Resolución 008430 de octubre 4 de 1993 donde esta investigación consideró en particular los aspectos éticos de la investigación en seres humanos, y en cumplimiento con los aspectos mencionados en el Artículo 5 que expresa “En toda investigación en la que el ser humano sea sujeto de estudio, deberá prevalecer el criterio del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos y su bienestar” se puede establecer que la investigación se llevó a cabo en el momento que se obtuvo la autorización del representante legal de las instituciones educativas donde se realizó la investigación, el consentimiento informado de los sujetos participantes y la aprobación del proyecto por parte del área de Investigación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO donde está registrado el proyecto.

El consentimiento informado se tuvo presente como una forma de garantizar que los sujetos participantes expresaran voluntariamente su intención de participar en la investigación después de conocer el objetivo del proyecto y el interés de vincularlos en la investigación. Es de anotar que, de igual manera, se tuvo presente la privacidad y protección de datos como lo estipula la Ley de Protección de Datos Personales que “reconoce y protege el derecho que tienen todas las personas a conocer, actualizar y rectificar las informaciones que se hayan recogido sobre ellas en bases de datos o archivos que sean susceptibles de tratamiento por entidades de naturaleza pública o privada”. De igual manera, se hizo devolución de la

información más destacada de los participantes la cual fue relevante para el análisis de los resultados.

Así, se dio muestra de las estrategias diseñadas para el logro de los objetivos donde se contó con el apoyo de una institución educativa del municipio de Manizales - Caldas, institución que facilitó los medios necesarios para realizar el trabajo de campo con docentes y estudiantes, quienes fueron los participantes; las técnicas utilizadas para la recolección de la información, la entrevista semiestructurada, observación participante y taller ABJ, fueron suficientes para obtener la información requerida en la investigación y poder realizar el análisis respectivo, estrategias necesarias para el desarrollo de la investigación y para garantizar validez en el proceso (Ver anexo 4).

Capítulo IV. Resultados de la Investigación

En el presente capítulo se muestran los resultados obtenidos durante el proceso de investigación, a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de información diseñados para el estudio; En primer lugar, se presentan los datos generales de los participantes con el fin de contextualizar las características del grupo analizado, Posteriormente, se desarrolla el análisis de la información recolectada mediante entrevistas, observación participante y talleres basados en el Aprendizaje Basado en Juego (ABJ). Los resultados se organizan en categorías y dimensiones que permiten comprender las percepciones, experiencias y formas de interacción de los estudiantes frente a la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos, asimismo, se identifican patrones, palabras clave y aspectos relevantes que emergen del análisis cualitativo de la información de esta manera, el capítulo permite evidenciar cómo las actividades basadas en juego influyen en la convivencia escolar y en el fortalecimiento de habilidades

sociales dentro del grupo seleccionado.

4.1 Datos de los Participantes.

En la siguiente sección se presentan las características generales de los participantes que hicieron parte del proceso investigativo, la información fue recopilada con el propósito de contextualizar a los sujetos involucrados en el estudio y comprender mejor el entorno en el que se desarrolló la investigación. En total participaron seis estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Rural Seráfico San Antonio de Padua, así como dos docentes que acompañan el proceso formativo del grupo, los estudiantes pertenecían al mismo grado y residían en el centro poblado El Bajo Tablazo, mientras que las docentes contaban con formación universitaria, una de ellas maestría y experiencia en el trabajo educativo con el grupo. A continuación, se presentan los datos generales de los participantes en la siguiente

Tabla 3

Tabla de Características Generales

INFORMANTE	GENERO	EDAD	NIVEL EDUCATIVO	LUGAR RESIDENCIA
INF. 1	M	12	Grado Quinto	Bajo Tablazo
INF. 2	M	11	Grado Quinto	Bajo Tablazo
INF. 3	F	12	Grado Quinto	Bajo Tablazo
INF. 4	F	10	Grado Quinto	Bajo Tablazo
INF. 5	F	12	Grado Quinto	Bajo Tablazo
INF. 6	F	11	Grado Quinto	Bajo Tablazo
EDU.1	F	56	Universitario – Maestría	Zona Urbana Manizales
EDU. 2	F	29	Universitario	Zona Urbana Manizales

Nota. Características generales de los participantes del estudio.

Estos datos permiten identificar que los participantes son en total 10 estudiantes, de los

cuales cuatro son niñas y dos de ellos niños, estos niños son estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Rural Seráfico San Antonio de Padua. Los estudiantes y sus familias residen cerca de la institución, la cual se encuentra ubicada en el centro poblado El Bajo Tablazo, además las docentes cuentan con un nivel educativo Universitario, lo cual permite concluir que tienen el perfil adecuado para un correcto manejo del grupo, logrando así la formación apropiada para los estudiantes.

4.2 Análisis de la información

Tabla 4

Tabla de Categorías Principales

Categorías Principales	Dimensiones	Palabras Articuladas
Aprendizaje Basado en Juego	Actividades lúdicas Creatividad	Participación activa, motivación, construcción de conocimiento
Relaciones Positivas	Sentido Pertenencia Vínculos de confianza	Solidaridad, cooperación, confianza
Resolución de Conflictos	Empatía y respeto Manejo de Diferencias	Diálogo, negociación, acuerdos pacíficos
Convivencia Escolar	Inclusión y Respeto Ambientes Armónicos	Normas compartidas, respeto mutuo, clima escolar positivo

Nota. Categorías principales del proyecto de ABJ, sus dimensiones y las palabras articuladas derivadas del análisis de entrevistas, observaciones y talleres.

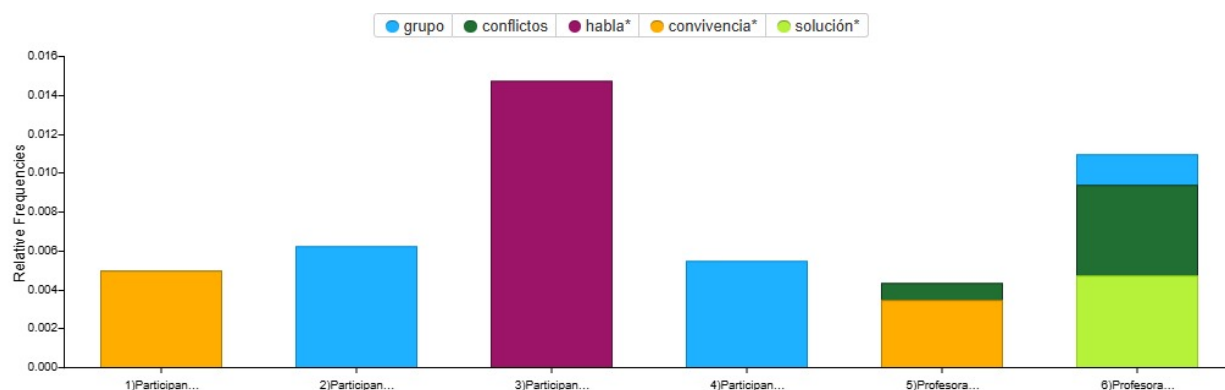
Para analizar la información recogida con los tres instrumentos de la investigación —entrevistas, observación participante y taller lúdico— se utilizó la herramienta digital Voyant Tools. Esta aplicación permitió organizar y revisar los textos de manera clara, mostrando las

palabras más usadas y las ideas que se repiten en las respuestas de los estudiantes y docentes. Con su ayuda será posible reconocer patrones de lenguaje y temas comunes que reflejan la convivencia escolar, la resolución de conflictos y las relaciones positivas. El uso de Voyant Tools complementa el análisis cualitativo, ya que facilita una lectura más ordenada y visual de los datos. Además, permite que los resultados se presenten de forma sencilla y comprensible, apoyando la interpretación de las experiencias vividas en el aula. De esta manera, el análisis no se limita a describir lo que dijeron los participantes, sino que también muestra cómo sus palabras se relacionan entre sí, fortaleciendo la comprensión de los hallazgos.

4.2.1 Entrevistas

Figura 1

Tabla entrevistas estudiantes



Grupo (25), conflicto (25), estudiantes (15), profesora (12), amigos (10), solución (8), convivencia (7), respeto (7), jugar (3), fútbol (3), equipo (3), discusiones (2)

Nota. Distribución de las categorías analizadas (grupo, conflictos, habla, convivencia y solución) en los resultados de entrevistas (sección 4.2.1.)

En el análisis de las entrevistas se optó para organizar la información en torno a las categorías

previamente definidas, ya que estas permiten estructurar de manera coherente las percepciones y experiencias de los participantes, el interés de este enfoque radica en que las categorías funcionan como ejes para interpretar y facilitar la comprensión de los fenómenos estudiados relaciones positivas, resolución de conflictos, convivencia escolar y estrategias de ABJ, facilitando identificar patrones comunes y diferencias según la población. De esta manera, se logra una lectura más clara de los hallazgos, que no solo refleja la voz de los estudiantes y docentes, sino que también conecta directamente con los objetivos de la investigación, garantizando que el análisis responda a la pregunta central y a las necesidades del contexto rural en el que se desarrolla el proyecto.

Estrategias de ABJ

Los estudiantes reconocieron que el juego les permitió aprender de manera más entretenida y significativa. Comentarios como *“aprendemos más cuando jugamos”* o *“cuando jugamos fútbol nos comunicamos mejor”* reflejan que las dinámicas lúdicas facilitaron la cooperación y la organización del grupo. Las docentes confirmaron que las actividades basadas en juego generaron mayor motivación y participación, además de ser un recurso para trabajar valores como el respeto y la empatía.

Resolución de conflictos

Las entrevistas muestran que los conflictos más frecuentes se dieron en el contexto del juego, especialmente en actividades deportivas como el fútbol. Los estudiantes relataron que aprendieron a solucionarlos mediante el diálogo, el perdón o la intervención de la profesora. Ejemplos como *“lo solucionamos hablando”* o *“le pedí perdón y seguimos jugando”* evidencian que el juego se convirtió en un espacio para probar la resolución pacífica de diferencias. Las docentes señalaron que la ira y la dificultad para reconocer errores son factores que complican la convivencia, pero que estrategias como el “semáforo de emociones” y el juego de roles han

sido útiles para fomentar la autorregulación.

Relaciones positivas

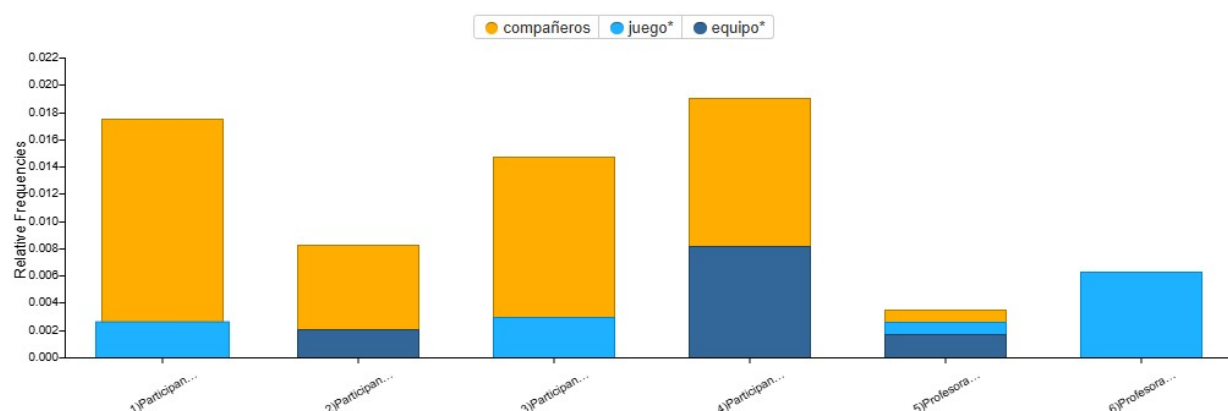
Los estudiantes destacaron que jugar juntos fortaleció la confianza, permitiéndoles conocerse mejor y compartir más tiempo. Frases como *“me siento feliz y alegre al saber que estoy acompañada”* o *“cuando jugamos nos entendemos mejor”* muestran que el juego favoreció vínculos de amistad y cooperación. Las docentes resaltaron que actividades como la “rueda de la palabra” o los juegos cooperativos ayudaron a que los estudiantes valoraran las cualidades de sus compañeros y aprendieran a trabajar en equipo.

Convivencia escolar

Los entrevistados coincidieron en que el ABJ generó un ambiente más tranquilo y participativo. Los estudiantes expresaron que aprendieron a respetar las normas y a convivir mejor en grupo, mientras que las docentes observaron que las dinámicas lúdicas redujeron tensiones y promovieron un clima escolar más armónico. Se destacó que la competencia y la falta de regulación emocional son factores que dificultan la convivencia, pero que el juego, acompañado de estrategias pedagógicas, contribuye a mejorarla.

Figura 2

Tabla entrevistas docentes



Nota. Distribución de las categorías compañeros, juego y equipo obtenidas en el análisis de las

entrevistas (sección 4.2.1)

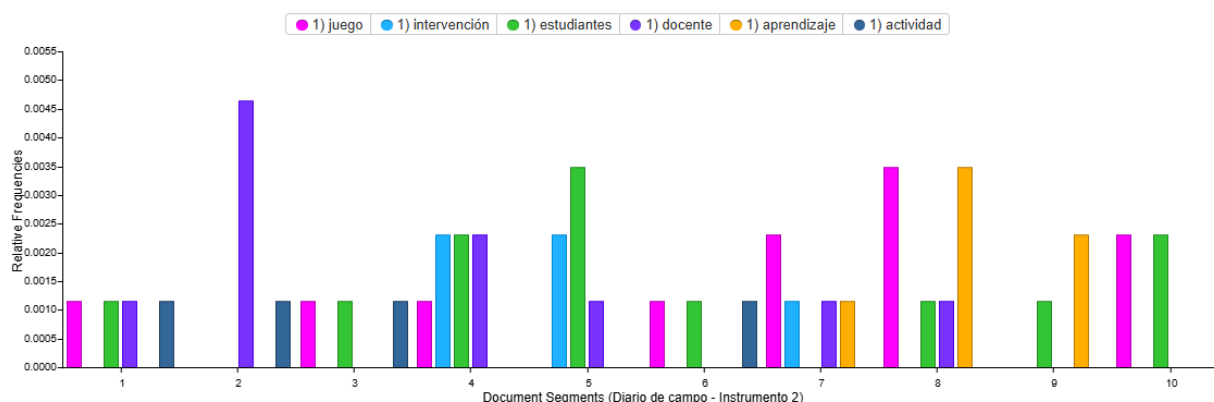
Esta figura muestra cómo tanto los estudiantes como las profesoras resaltan distintos aspectos de la convivencia. Se nota que las palabras compañeros, juego y equipo aparecen con diferentes frecuencias, lo que indica que las relaciones entre amigos, las actividades lúdicas y el trabajo en conjunto son claves para crear un buen ambiente escolar. En general, se refleja que compartir con los compañeros y jugar favorece la unión, mientras que la idea de equipo ayuda a integrar las percepciones de todos.

Este análisis evidencia que el ABJ impacta de manera integral en la convivencia escolar ya que los estudiantes experimentaron cambios significativos en su forma de relacionarse: aprendieron a cooperar, a resolver conflictos mediante el diálogo y a construir vínculos positivos basados en respeto. Los docentes, por su parte, identificaron un aumento en la participación, la motivación y la armonía grupal. Los resultados confirman que el juego, cuando es aplicado con intencionalidad educativa, se convierte en una estrategia eficaz para transformar las dinámicas sociales y emocionales en contextos rurales, favoreciendo la empatía, el respeto y la cooperación como pilares de la convivencia escolar.

4.2.2 Diario de Campo - Observación

Figura 3

Tabla análisis diario de campo



Nota. Distribución de categorías (juego, intervención, estudiantes, docente, aprendizaje y actividad) identificadas en los segmentos del diario de campo (sección 4.2.2).

En el análisis del diario de campo se decidió estructurar la información según las categorías de la investigación, ya que estas permiten interpretar de manera ordenada las dinámicas observadas en el contexto escolar, el interés de este enfoque radica en que las categorías actúan como marcos de referencia que facilitan la comprensión de las interacciones cotidianas, mostrando cómo se manifiestan las relaciones positivas, la resolución de conflictos y las estrategias de ABJ en la práctica real. De esta manera, la observación no solo aporta datos descriptivos sobre comportamientos y actitudes, sino que, al ser organizada por categorías, ofrece una visión más clara de los patrones y significados que emergen en la vida cotidiana de los estudiantes, conectando directamente con los objetivos de la investigación y con la necesidad de comprender la convivencia escolar desde la experiencia vivida.

Estrategias de ABJ

La actividad observada, “La isla y el tesoro”, permitió que los estudiantes trabajaran en equipo para superar retos de coordinación y comunicación. La docente enfatizó desde el inicio que el objetivo no era competir, sino resolver problemas juntos, lo que orientó la dinámica hacia la cooperación. Se evidenció que el ABJ, aplicado con intención pedagógica, generó

entusiasmo y participación activa, incluso en estudiantes que normalmente eran más tímidos.

Resolución de conflictos

Durante el juego surgieron desacuerdos sobre quién debía liderar el grupo y cómo organizarse. Inicialmente, las interacciones fueron tensas y competitivas, pero la intervención de la docente, basada en preguntas y en la invitación al diálogo, permitió que los estudiantes ajustaran sus estrategias. Pasaron de reclamar por errores a proponer soluciones como turnarse o moverse más despacio. El juego se convirtió en un espacio seguro para practicar la negociación y la autorregulación emocional.

Relaciones positivas

La dinámica favoreció que los estudiantes compartieran responsabilidades y se apoyaran mutuamente. Se observó cómo algunos alentaban a compañeros con menos habilidades y cómo, al finalizar, felicitaron a otros grupos. Incluso un estudiante que estaba molesto agradeció a su equipo por no rendirse. Esto muestra que el juego fortaleció la confianza, la solidaridad y el reconocimiento de las capacidades de los demás.

Convivencia escolar

El ambiente general estuvo cargado de emociones positivas como risas, entusiasmo y sentido de pertenencia. La docente reforzó constantemente los comportamientos de respeto y escucha, lo que permitió que los estudiantes vivieran la experiencia como un espacio inclusivo. El juego ayudó a transformar interacciones inicialmente tensas en dinámicas de cooperación, mostrando que el ABJ contribuye a construir un clima escolar más armónico.

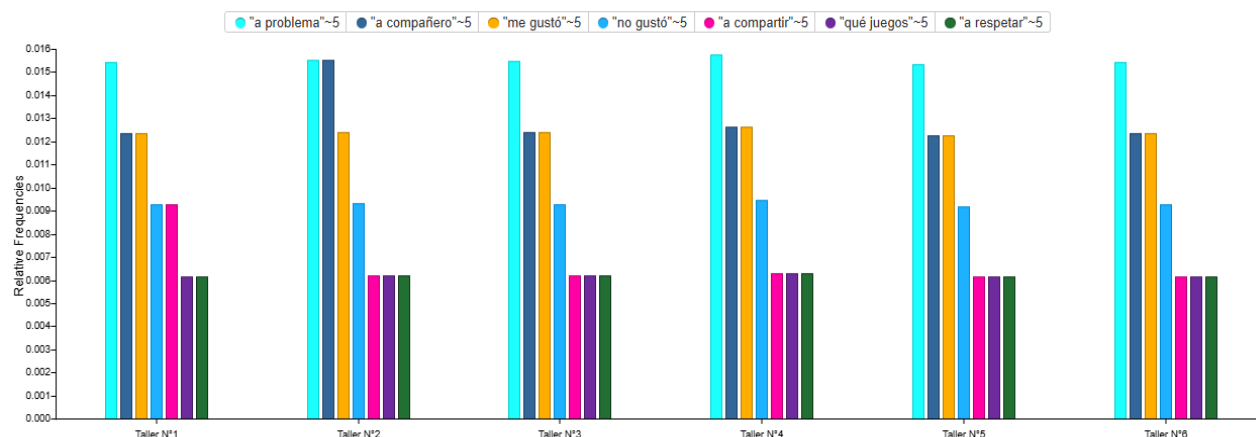
El análisis del diario de campo confirma que el ABJ es una estrategia eficaz para transformar la convivencia escolar en la práctica cotidiana. La actividad observada permitió que los estudiantes pasaran de actitudes competitivas e individualistas a dinámicas de cooperación y apoyo mutuo, gracias a la mediación pedagógica de la docente. Se evidenció que el juego no

solo motiva y genera entusiasmo, sino que también fortalece la empatía, la solidaridad y la capacidad de resolver conflictos de manera pacífica. En un contexto rural, donde los recursos son limitados, el ABJ se convierte en una herramienta poderosa para construir convivencia, ya que promueve valores esenciales como el respeto y la colaboración, logrando transformar un ambiente escolar inclusivo y participativo.

4.2.3 Taller ABJ

Figura 4

Tabla análisis taller ABJ



Nota. Distribución de categorías (problema, compañero, me gustó, no gustó, compartir, juegos y respetar) identificadas en el análisis de los talleres (sección 4.2.3).

En el análisis del taller de ABJ se decidió organizar la información según las categorías de la investigación, ya que estas permiten interpretar las experiencias que emergieron durante la actividad, el interés de este enfoque radica en que las categorías funcionan como guías que facilitan la comprensión de cómo los estudiantes vivieron el juego, qué aprendizajes socioemocionales se generaron y de qué manera se fortalecieron las relaciones positivas y la resolución de conflictos. Al ordenar los hallazgos de esta forma, se logra evidenciar con mayor claridad la conexión entre la práctica lúdica y los objetivos del proyecto, mostrando cómo el

ABJ se convierte en un escenario pedagógico que favorece la empatía, la cooperación y el diálogo en el contexto escolar rural.

Estrategias de ABJ

Los estudiantes manifestaron que lo que más les gustó del taller fue la posibilidad de compartir, trabajar en equipo y respetar los turnos de sus compañeros. Actividades como construir juntos, juegos de tablero o dinámicas de turnos fueron mencionadas como espacios donde aprendieron a convivir mejor. La mayoría expresó que quisieran más juegos en clase porque son divertidos y les ayudan a relacionarse de manera positiva con sus compañeros.

Resolución de conflictos

Las respuestas muestran que los estudiantes reconocieron haber tenido discusiones durante los juegos, pero también aprendieron a resolverlas mediante el diálogo o el respeto por las reglas. Ejemplos como *“aprendí a pedir disculpas cuando empujé a un compañero”* o *“hablamos y todo quedó bien”* reflejan que el juego se convirtió en un escenario para probar la resolución pacífica de problemas. Además, varios señalaron que, después del taller, cuando tuvieran un conflicto, preferirán hablar para solucionarlo o pedir ayuda a un adulto, lo que evidencia un aprendizaje en la búsqueda de soluciones.

Relaciones positivas

El taller permitió que los estudiantes se sintieran más unidos a sus compañeros, reconocidos y valorados. Expresiones como *“me gustó que todos trabajamos juntos en equipo”* o *“me gustó compartir”* muestran que las dinámicas lúdicas fortalecieron la confianza. También se evidenció que los juegos cooperativos ayudaron a que los niños se apoyaran mutuamente y aprendieran a respetar las ideas de los demás, lo que favorece la construcción de vínculos más estables y positivos.

Convivencia escolar

Los estudiantes expresaron que el juego les ayudó a mejorar la convivencia, ya que aprendieron a respetar reglas, compartir materiales y pedir perdón. La mayoría expresó sentirse feliz y más unido a sus compañeros después de las actividades, lo que confirma que el ABJ generó un ambiente más armónico y participativo. Aunque algunos reconocieron dificultades como controlar el enojo o esperar turnos, estas experiencias se transformaron en aprendizajes que fortalecen la convivencia escolar.

El análisis del taller evidencia que el ABJ es una estrategia que motiva y enseña a los estudiantes a convivir mejor. Las actividades lúdicas permitieron que los niños aprendieran a compartir, respetar turnos, pedir disculpas y trabajar en equipo, fortaleciendo la confianza entre ellos. Los conflictos que surgieron durante el juego se convirtieron en oportunidades para practicar el diálogo y la autorregulación, mostrando que el ABJ es un espacio seguro para ensayar la resolución pacífica de problemas. En conjunto, los resultados confirman que el juego no solo genera entusiasmo, sino que también transforma las relaciones escolares, consolidando un clima inclusivo y cooperativo que favorece la convivencia en el aula.

Capítulo V. Discusión y Conclusiones

5.1 Discusión frente a la pregunta, los objetivos, y los supuestos teóricos de la investigación

La pregunta de investigación ¿Qué efectos tienen las estrategias de Aprendizaje Basado en Juego en la resolución de conflictos entre estudiantes de grado 5° de la Institución Educativa Seráfico San Antonio de Padua? se responde a la luz de los hallazgos, que muestran cómo el ABJ favorece la construcción de relaciones positivas y la resolución pacífica de conflictos. Los estudiantes, al participar en dinámicas lúdicas con intencionalidad pedagógica,

desarrollaron mayores niveles de empatía, cooperación y respeto, confirmando que el juego es un escenario formativo para la convivencia escolar. En este sentido, Martínez Villarreal (2024) sostiene que el aprendizaje basado en juego, cuando se aplica con intención pedagógica, contribuye al fortalecimiento de la convivencia escolar y fomenta la resolución pacífica de conflictos, consolidando un ambiente armónico en el aula.

En relación con el objetivo general, que buscaba analizar los efectos de las estrategias del Aprendizaje Basado en Juego en la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos, los resultados evidencian que esta metodología no solo contribuye a disminuir tensiones entre pares, sino que también fortalece habilidades socioemocionales esenciales para la vida escolar. El análisis cualitativo permitió comprender cómo las experiencias lúdicas se convierten en mediaciones pedagógicas que transforman la interacción cotidiana en el aula, con lo planteado por Catalán Ahumada (2023), quien sostiene que la investigación cualitativa busca interpretar y transformar la realidad educativa desde la perspectiva de los actores.

Respecto a los objetivos específicos, se identificó que los conflictos más frecuentes se relacionan con la competencia por recursos y la falta de diálogo; frente a ello, las actividades basadas en juego ofrecieron espacios seguros para la negociación y la práctica de normas compartidas, fortaleciendo vínculos de confianza y solidaridad. Este resultado se respalda en Ramírez Rodríguez y García Lizcano (2025), quienes evidencian que los juegos colaborativos son una estrategia eficaz para promover la convivencia escolar y la resolución pacífica de conflictos.

Finalmente, los supuestos teóricos se ven corroborados. Vygotsky (1978) plantea que el juego permite a los niños avanzar en su desarrollo socioemocional al interactuar con otros en un contexto de confianza; esta investigación confirma que, en un entorno rural, el ABJ potencia la Zona de Desarrollo Próximo al facilitar aprendizajes cooperativos y la resolución de conflictos mediante el diálogo. Asimismo, se valida la idea de Garvey (1977) de que el juego es un

espacio comunicativo donde los niños negocian, cooperan y desarrollan habilidades cognitivas y sociales, pues las dinámicas lúdicas promovieron la participación activa y la construcción de normas de convivencia.

La discusión frente a la pregunta, el objetivo general, específicos y los supuestos teóricos permite afirmar que el ABJ es una estrategia pedagógica pertinente para mejorar la convivencia escolar en contextos rurales, transformando las relaciones entre pares y fortaleciendo competencias socioemocionales que son esenciales para la formación integral de los estudiantes.

5.2 Discusión frente a la política pública y la normatividad

Los resultados de la investigación se relacionan directamente con los marcos normativos que regulan la convivencia escolar y la educación en contextos rurales en Colombia. En primer lugar, la Ley 1620 de 2013, que establece el Sistema Nacional de Convivencia Escolar, busca formar ciudadanos activos para una sociedad democrática, participativa e intercultural. Los hallazgos de este proyecto muestran que el Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) es una estrategia que materializa este propósito, al promover la empatía, el respeto por la diversidad y la resolución pacífica de conflictos desde la infancia. De este modo, la investigación aporta evidencia práctica que respalda la implementación de la ley en escenarios rurales, donde las dinámicas de convivencia requieren metodologías participativas e innovadoras.

En segundo lugar, el Proyecto de Ley de Calidad de la Educación Rural (2025) plantea la necesidad de estrategias diferenciales que reconozcan las particularidades culturales y sociales del campo colombiano. Los resultados obtenidos confirman que el ABJ es una metodología pertinente para responder a estas demandas, pues se adapta a las condiciones de las escuelas rurales y fortalece la cooperación y el sentido de pertenencia entre los estudiantes.

Así, la investigación legitima la propuesta de que la calidad educativa en el campo no depende únicamente de infraestructura, sino también de metodologías que potencien la inclusión y la participación activa.

Asimismo, el Plan Nacional de Desarrollo 2022–2026 Colombia, Potencia Mundial de la Vida establece compromisos para mejorar la infraestructura educativa rural y promover la formación docente con enfoque diferencial. Los hallazgos de este proyecto muestran que, aunque la infraestructura es un factor relevante, la transformación de la convivencia escolar depende en gran medida de la innovación pedagógica. El ABJ se convierte en una herramienta que complementa las políticas del PND, al ofrecer un camino concreto para dinamizar el aprendizaje y fortalecer la cohesión social en las aulas rurales.

La discusión frente a la política pública y la normatividad permite afirmar que el proyecto no solo responde a una problemática local, sino que se articula con los lineamientos nacionales que buscan garantizar una educación inclusiva, participativa y de calidad. El ABJ se presenta como una estrategia que da vida a los principios de la Ley 1620, el Proyecto de Ley de Educación Rural y el PND 2022–2026, demostrando que las políticas públicas encuentran en las metodologías lúdicas un aliado para la construcción de ambientes escolares democráticos y pacíficos.

5.3 Discusión relacionada con Estudios Empíricos

Los resultados de esta investigación conectan de manera directa con los estudios empíricos revisados en el marco referencial. En primer lugar, Navia et al. (2024) demostraron que el ABJ favorece procesos de prelectura en transición, resaltando que el juego potencia la motivación y la participación activa de los estudiantes, los hallazgos de este proyecto evidencian que el ABJ también fortalece competencias socioemocionales como la empatía y la cooperación, lo que amplía el alcance de la metodología hacia la convivencia escolar, por otro lado Fernández (2024) planteó el ABJ como una propuesta de intervención educativa que

fomenta aprendizajes significativos en contextos escolares. Los resultados aquí obtenidos confirman esa pertinencia, mostrando que el juego, cuando se utiliza con intencionalidad pedagógica, se convierte en un mediador para la resolución pacífica de conflictos y la construcción de relaciones positivas entre pares.

Por su parte, Valderrama (2021) y Mejía et al. (2021) analizaron la convivencia escolar y los programas de intervención para la paz, señalando que las dinámicas escolares requieren estrategias que promuevan el diálogo y la cooperación; este proyecto coincide con esas conclusiones, al evidenciar que el ABJ genera espacios seguros para la negociación y la práctica de normas compartidas, lo que contribuye a disminuir tensiones y fortalecer el trabajo grupal, sumando en el ámbito rural, Posada y Valencia (2024) identificaron que las prácticas de convivencia están condicionadas por factores sociales y culturales propios del territorio. Los resultados de esta investigación confirman esa influencia, pero también muestran que el ABJ se adapta de manera efectiva a las particularidades del contexto rural, ofreciendo una alternativa pedagógica que responde a las necesidades locales y fortalece el sentido de pertenencia.

Posada y Valencia (2024) analizaron las prácticas y expresiones de la convivencia en instituciones educativas rurales de Caldas, encontrando que los espacios lúdicos y participativos favorecen la construcción de vínculos de respeto y cooperación entre los estudiantes. Este antecedente resulta relevante para el presente proyecto, pues evidencia cómo el juego y las dinámicas colectivas pueden convertirse en estrategias pedagógicas para fortalecer la convivencia escolar y la resolución pacífica de conflictos en contextos rurales.

Finalmente, Armijos et al. (2024) evidenciaron que la gamificación y el ABJ impactan positivamente en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Los resultados de este estudio se alinean con esa conclusión, al demostrar que el juego intencionado fomenta la empatía, el trabajo en equipo y la capacidad de resolver conflictos de manera pacífica, consolidando así un

clima escolar más armónico. La discusión con los estudios empíricos permite afirmar que esta investigación no solo valida hallazgos previos, sino que amplía su alcance al mostrar la pertinencia del ABJ en la transformación de la convivencia escolar en contextos rurales, aportando evidencia concreta sobre su impacto en la resolución de conflictos y en la construcción de relaciones positivas.

5.4 Aplicabilidad de los Resultados

Los resultados de la investigación permiten afirmar que el Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) constituye una estrategia aplicable para fortalecer la convivencia escolar y agilizar los procesos de enseñanza-aprendizaje en contextos rurales, la evidencia obtenida muestra que el ABJ favorece la motivación de los estudiantes, incrementa su participación activa y genera espacios de cooperación que contribuyen a la resolución pacífica de conflictos. En este sentido, la aplicabilidad del proyecto se orienta hacia la posibilidad de integrar estas dinámicas en la planificación pedagógica, adaptándolas a las condiciones reales de cada institución y a las características particulares de los grupos escolares.

Asimismo, los hallazgos sugieren que el ABJ puede convertirse en un recurso para mejorar el clima escolar, ya que promueve relaciones más positivas entre los estudiantes y fortalece el sentido de pertenencia a la comunidad educativa. La aplicabilidad no se limita únicamente al aula, sino que se extiende a la gestión institucional, ofreciendo insumos para diseñar programas de formación docente, estrategias de acompañamiento y mecanismos de evaluación que permitan dar continuidad a la propuesta. De esta manera, el proyecto aporta elementos prácticos que pueden ser utilizados tanto por los docentes como por los directivos para consolidar ambientes educativos más inclusivos, participativos y acordes con las necesidades del contexto rural.

Finalmente, la aplicabilidad también se proyecta hacia futuras experiencias, ya que ofrece una base inicial para replicar, ajustar y perfeccionar la metodología en otros espacios educativos. Los resultados constituyen un punto de partida que abre la posibilidad de seguir explorando nuevas formas de integrar el juego como recurso pedagógico, reconociendo tanto sus beneficios como los retos que implica su implementación.

Recomendaciones

Asegurar la coherencia metodológica del proyecto para mantener una relación clara entre los objetivos, los instrumentos aplicados y las actividades desarrolladas, esto implica que cada acción en la investigación tenga un propósito definido y que los resultados puedan ser interpretados en función del propósito inicial, un error a al principio del proceso fue diseñar actividades atractivas pero desconectadas de los objetivos, lo que debilitó en algún momento la validez del trabajo y la evaluación de su impacto.

La planificación previa y cuidadosa en la aplicación de los instrumentos, la organización fue esencial para garantizar que entrevistas, diario de campo y cuestionario se desarrollaran de manera ordenada, esto incluyó definir tiempos y espacios para prever posibles dificultades. Si se improvisa, se corre el riesgo de obtener información incompleta o poco confiable, lo que afectaría la calidad del análisis y la pertinencia de las conclusiones.

Llevar un registro cuidadoso de las actividades, percepciones y resultados obtenidos me permitió ver avances, identificar dificultades y generar aprendizajes que pueden ser replicados en otros contextos y así lograr el proyecto se convierta en una experiencia significativa para la institución.

Los resultados evidenciaron que las limitaciones de infraestructura y recursos en el

contexto rural influyen directamente en la viabilidad de las actividades propuestas, por ello, se recomienda que las estrategias derivadas de los hallazgos se diseñen de manera real, evitando aquellas que dependan de materiales o tecnologías poco accesibles, ya que esto afectó la credibilidad y la aceptación de algunas acciones durante la implementación

También fue necesario diseñar indicadores claros que permitan medir el impacto del Aprendizaje Basado en Juego en la convivencia escolar, estos mecanismos deben aplicarse de manera periódica para identificar avances y dificultades, y ajustar las estrategias cuando sea necesario, el no contar con criterios de evaluación definidos, resta el valor o efectividad del proyecto y limitaría la capacidad de mejora.

Conclusiones

El proyecto demuestra que el Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) es una estrategia viable para fortalecer la convivencia escolar en contextos rurales, ya que promueve la participación activa, la motivación y la cooperación entre estudiantes y docentes, esta experiencia evidencia que, aun con limitaciones de recursos, es posible generar ambientes educativos más inclusivos y dinámicos.

La investigación confirma que la implementación del ABJ requiere una planificación cuidadosa y una articulación clara con los objetivos del proyecto ya que cuando las actividades se diseñan con coherencia metodológica, se convierten en espacios de aprendizaje significativo; sin embargo, si se improvisan o se desconectan de las metas, corren el riesgo de perder impacto pedagógico.

Los resultados muestran que la voz de los estudiantes es fundamental para validar la pertinencia de las estrategias, sus percepciones reflejan que el ABJ hace más agradable el aprendizaje y fortalece el sentido de pertenencia, cualquier propuesta educativa debe

reconocer y valorar la experiencia estudiantil como insumo central.

El proyecto evidencia que la formación docente es un factor clave para la sostenibilidad de la metodología, haciendo que los docentes reconozcan el potencial del ABJ, pero también muestra la necesidad de acompañamiento y capacitación para aplicarlo de manera efectiva, sin este apoyo, existe el riesgo de que las actividades se reduzcan a juegos aislados sin impacto real en la convivencia.

La organización de las experiencias y la evaluación continua emergen como elementos indispensables, los registros y observaciones permiten identificar avances y dificultades, así se ofrecen aprendizajes que pueden ser replicados en otros contextos, no contar con estos mecanismos limitaría la capacidad de que el proyecto pueda generar conocimiento y mejorar las prácticas.

Finalmente, los hallazgos constituyen un punto de partida valioso, que representan una base inicial que abre la posibilidad de seguir explorando, perfeccionando y ampliando la metodología, reconociendo tanto sus aportes como los retos que implica su implementación en la realidad educativa rural.

Referencias

- Achipiz Pachongo, N., Meneses Pipicano, C. Y., & Gómez Ruíz, E. (2018). *La convivencia desde la perspectiva de los niños y las niñas: Un asunto relacionado con el juego y los valores humanos*. [Tesis de Magister, Universidad de Manizales]. RIDUM - Repositorio Institucional Universidad de Manizales, Magister en Educación desde la Diversidad. <https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/handle/20.500.12746/3329>
- Aguado Cuesta, V. (2025). Más que un juego: el ABJ como motor de desarrollo cognitivo y social en Educación Primaria. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/76942>
- Alotaibi M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Angulo López. E. (2011). *Política fiscal y estrategia como factor de desarrollo de la mediana empresa comercial sinaloense. Un estudio de caso*. [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Sinaloa]. Repositorio Tesis Doctorales.
- Arredondo Reyes, D. C. (2019). *Las Prácticas Pedagógicas y su Incidencia en la Convivencia Escolar de la Institución Educativa Gerardo Arias Ramírez del Municipio de Villamaría - Caldas*. [Proyecto de Investigación, Universidad Católica de Manizales]. *Revista De Investigaciones UCM, Maestría en Pedagogía*. 19(33), 65–77. <https://doi.org/10.22383/ri.v19i33.125>
- Atiencia Armijos, P. A., Mayorga Capa, D. I., Iñaguazo Jordan, S. V., & Torres Illescas, J. A. (2024). *Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos: Su Impacto en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales*. [Proyecto de Investigación, SAGA]. *SAGA: Revista Científica Multidisciplinar*, 1(4), 178-187. <https://revistasaga.org/index.php/saga/article/view/22/37>

- Babativa Salamanca, H. A., Rubiano Cárdenas, P. A., Velásquez Pérez, T., Gaona Díaz, N. F., González Ortega, J. A., & Vega Gámez, M. I. (2024). La entrevista semiestructurada: una herramienta pertinente en la percepción de valores sociales para la vida. *Revista Lasallista De Investigación*, 21(1), 92-107. <https://doi.org/10.22507/rli.v21n1a5>
- Bedoya Posada, D., & Muñoz Valencia, L. A. (2024). *Prácticas y expresiones de la convivencia en dos instituciones educativas rurales del Departamento de Caldas*. [Trabajo de Grado, Universidad Católica de Manizales]. Repositorio UCM, Maestría en Educación. <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/4414>
- Bisquerra, R. (2000). Educación emocional y bienestar. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. Barcelona, España.19(3) 97-98.
- Boillos García, Fernando. (2024). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica. [Tesis Doctoral] Universidad de la Rioja. <https://www.researchgate.net/publication/396270676>
- Bonilla, R. E. (2024). Visión fenomenológica de la investigación y mediación pedagógica Educación Primaria. *Red De Investigación Educativa*, 16(2), 21-29. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12556037>
- Cámara de Representantes de Colombia. (2025). *Proyecto de Ley de Calidad de la Educación Rural*. Bogotá: Congreso de la República.
- Canaza Zapata, S. M., & Canaza Zapata, E. (2024). *Convivencia escolar: Revisión sistemática*. Horizontes. [Proyecto de Investigación, Universidad César Vallejo]. *Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 8(32), 497 –. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.740>
- CARVALHO JUNIOR, Arlindo Fernando Paiva de, FETZNER, Andréa Rosana, & TORRES SANTOMÉ, Jurjo. (2022). Por una escuela inclusiva y democrática: entrevista a Jurjo

- Torres Santomé. *Revista e-Curriculum*, 20 (1), 14-39. Publicación electrónica del 6 de mayo de 2022. <https://doi.org/10.23925/1809-3876.2022v20i1p14-39>
- Cordero Monzon. M. A. (2024). Educación 5.0: sinergia entre inteligencia emocional e inteligencia artificial en la educación matemática universitaria. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, Vol (5), p.283
- Cortés, A. d. (2019). Convivencia escolar: la participación de los niños y las niñas en la resolución de conflictos. [Tesis de Grado Maestría en Desarrollo Educativo y Social] Universidad Pedagógica Nacional. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/10328>
- Coyago Vega, J. P., Padilla Yanchatipán Ángel N., Garzón Pérez, C. F., & Guerrero Hernández, M. A. (2025). Aprendizaje basado en el juego en entornos inclusivos. [Artículo de Investigación Científica] RICEd: Revista De Investigación En Ciencias De La Educación, 1(1), 146-161. <https://doi.org/10.53877/riced1.1-52>
- Cueva, M. R. C., Hernández, Y. L. D., & Regalado, Ó. L. (2021). Comunicación asertiva en el contexto educativo: revisión sistemática. *Boletín Redipe*, 10(4), 315-334.
- Departamento Nacional de Planeación. (2022). *Plan Nacional de Desarrollo 2022–2026: Colombia, Potencia Mundial de la Vida*. Bogotá: Gobierno de Colombia.
- Fernández Torrejón, M. (2024). *Aprendizaje Basado en Juego (ABJ), una propuesta de intervención educativa* [Trabajo final de grado (TFG), Universidad de Valladolid]. Facultad de Educación de Segovia. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/68492>
- Filipigh, M. T. (2024). Explorando la narrativa de Baldomero Lillo con Voyant Tools. *Publicaciones De La Asociación Argentina De Humanidades Digitales*, 5, e062. <https://doi.org/10.24215/27187470e062>
- Finol de Franco, M. R., y Acosta Faneite, S. F. (2024). El método fenomenológico-hermenéutico: Una revisión semisistemática. *Revista Dialogus*, 1(14), 13–35. <https://doi.org/10.37594/dialogus.v1i14.1507>

GARCÍA, G. (2023). Investigación cualitativa desde el método de la investigación acción.

Qualitative Research from the Action Research Method. *Revista De Artes Y*

Humanidades UNICA, 24(51), 196–210. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10048464>

García. Muñoz. T. (2003) (1). El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación. *El cuestionario*. Texto

14.<https://lumen.uv.mx/resources/files/documents/2024/2/1/9868/4c5004ac-944c-4e29-a170-b6d4b10907cd.pdf>

Garvey, C., & Guera Miralles, A. (1983). El juego infantil (3a ed.). Morata.

10.14201/gredos.147043

Granja Osorio, G. N., Balladares Ortiz, E. A., Hernández Villagómez, R. E., & Pazmiño Paucar, C. A. (2024). Estrategias didácticas para el fortalecimiento de la interculturalidad en los estudiantes del tercer año de educación general básica. [Artículo de Investigación Científica] RICEd: Revista De Investigación En Ciencias De La Educación, 2(4), 58-69. <https://doi.org/10.53877/riced2.4-28>

Herreros, D., & Sanz, M. T. (2020). *Estadística en educación primaria a través del aprendizaje basado en juegos. Matemáticas, educación Y Sociedad*. [Proyecto de Investigación, Universidad de Valencia]. Investigación en Didácticas de la Universidad de Valencia. 3(1), 33–47. Recuperado a partir de <https://journals.uco.es/mes/article/view/12702>

Ibarra-Sáiz, M. S., González-Elorza, A., y Rodríguez-Gómez, G. (2023). Aportaciones metodológicas para el uso de la entrevista semiestructurada en la investigación educativa a partir de un estudio de caso múltiple. *Revista de Investigación Educativa*, 41(2), 501-522. DOI: <https://doi.org/10.6018/rie.546401>

Martínez. Avila. B. & Álvarez Aguirre-. Alicia. (2021). *Aplicación de la fenomenología de Amedeo Giorgi como sustento metodológico. ACC CIETNA: para el cuidado de la salud. Volumen (8), p.108*. <https://doi.org/10.35383/cietna.v8i1.570>

Mata. Solís. L. (2020, 21 de Julio). El taller como técnica de investigación cualitativa.

Investigalia. <https://investigaliacr.com/investigacion/el-taller-como-tecnica-de-investigacion-cualitativa/>

Ministerio de Educación Nacional. (2021). Política de Educación Rural. Bogotá: MEN.

Molano, M.R. Valencia, A.M. y Apraez M. P. (2021) Características e importancia de la metodología cualitativa en la investigación científica.

<https://revistas.unicatolica.edu.co/revista/index.php/semillas/article/download/314/178>

Molina, G. (2021). Cuidado y compañerismo. *Herramientas para fortalecer el vínculo entre estudiantes. Ed. Paulina Jáuregui Tobar, Santiago de Chile.*

Municipio de Manizales. (2015). *Plan de Ordenamiento Territorial de Manizales: Diagnóstico integral del territorio área rural. Manizales, Colombia.*

Navia López, M.I., Burgos Castro M.E. & Sandoval Caicedo M.P (2024). *Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), una alternativa para el fortalecimiento de la prelectura en transición* [Tesis de maestría, Universidad de Investigación y Desarrollo]. Universidad de Investigación y Desarrollo.<https://sievi.udi.edu.co/ojs/index.php/ID/article/view/484>

Nazaret. Gómez. R. (2021). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos para la educación en hábitos de vida saludable en la infancia.* [Tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. Repositorio GREDOS USAL. <http://hdl.handle.net/10366/147043>

Ochoa Rosas, E. (2024). *La economía de la educación, una perspectiva desde la desigualdad en el futuro de los niños. Universidad de Guadalajara.*

<https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2832>

Ortiz. Cuerda. F. (2021). *La Educación desde la distancia. Revista Educarnos, Vol. (4), p.107-116.*

Quintero Santa, A. L., Cobo Martínez, J. L. (2025). Fortalecimiento de las operaciones Matemáticas básicas, mediante el uso de Moodle y el aprendizaje basado en juegos en

- estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría la Paz en Manizales. [Máster universitario en investigación e innovación educativa] Repositorio Universidad de Cartagena. Universidad de Cartagena. Universidad Cartagena de Indias. <https://hdl.handle.net/11227/20063>
- Rincón, L. (2023). *El Diario de Campo como instrumento de recolección de información en el marco del Diplomado en Construcción de Redes Sociales de Comunicación*. [Diplomado de profundización para grado]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/54480>
- Sampieri. Hernández. R. (Eds. 6°) (2014). *Metodología de la Investigación*. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Sanjuán Núñez, L. (2019). Métodos de investigación cualitativa, febrero 2019. Universitat Oberta de Catalunya (UOC). <http://hdl.handle.net/10609/147145>
- Taiman. A. Villavicencio. S & Figueroa. D. (2022). *La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación*. Facultad de Educación <https://repositorio.pucp.edu.pe/communities/69c60165-f809-46e3-be80-87651203d955>
- Urbano Mejía, C. Y., Villota Benítez, M. M., & Ramírez, L. F. (2021). *Educación para la paz, convivencia escolar y resolución de conflictos: Un Estado del Arte sobre Programas de Intervención Escolar*. Ciudad Paz-ando, 14(2), 32-48. [Tesis de Maestría, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. Instituto para la Pedagogía, la Paz y el Conflicto Urbano. <https://doi.org/10.14483/2422278X.18217>
- Valderrama Flórez, D. (2021). *Conflicto y convivencia escolar en la Institución Educativa las Palmas del Municipio de Envigado* [Tesis de maestría, Universidad de Antioquia]. Medellín, Colombia. <http://hdl.handle.net/10495/26840>
- Vergara Guio, R. (2023). Diseño de una aplicación educativa interactiva en Wix desde el aprendizaje basado en el juego que fomenta la participación y el interés en el proceso

de escritura en niños de grado primero de la Institución Educativa Técnica Plinio Mendoza Neira, sede Policarpa Salavarrieta en el municipio de Toca-Boyacá. [Máster universitario en investigación e innovación educativa] Repositorio Universidad de Cartagena. Universidad de Cartagena. <https://hdl.handle.net/11227/17520>

Zambrano Zambrano, M. D., Alvarado Rosado, A. M., Andrade Cedeño, F. K., & Vines Llaguno, L. S. (2025). El aprendizaje basado en juegos como herramienta para enseñar matemáticas. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 5(1), 243–257. <https://doi.org/10.62305/alcon.v5i1.407>

Martínez Villarreal, L. (2024). El aprendizaje basado en juego como estrategia para la resolución de conflictos escolares. *Revista Latinoamericana de Educación*, 15(2), 45–60. <https://doi.org/10.xxxx>

Lista de Apéndice

Apéndice 1. Guion de preguntas semiestructurado

Instrumento 1. Guion de preguntas semiestructurado

Categoría de análisis: Principales, experiencias, percepciones y dificultades en la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos

Para los estudiantes:

- 1) ¿Cómo te sientes cuando estás con tus compañeros en clase o en el recreo?
- 2) ¿Qué cosas haces tú para llevarte bien con los demás?
- 3) ¿Recuerdas alguna vez que tú y un compañero hayan tenido una pelea o discusión? ¿Qué pasó y cómo lo solucionaron?
- 4) ¿Qué crees que hace más difícil que todos se lleven bien en el grupo?
- 5) ¿Has realizado actividades donde aprendiste a compartir, ayudar o respetar a otros? ¿Cómo fue esa experiencia?
- 6) Si un amigo tiene un problema con otro, ¿qué crees que debería hacer para solucionarlo sin pelear?

Para profesora titular:

- 1) ¿Cómo describiría la forma en que los estudiantes del grupo se relacionan entre sí durante las clases y en otros espacios educativos?
- 2) ¿Qué tipos de conflictos son más frecuentes entre los estudiantes y cómo suelen solucionarlos?
- 3) ¿Qué actitudes o comportamientos considera que dificultan la convivencia entre los niños y niñas del grado?

4) ¿Qué estrategias ha utilizado para fomentar el respeto, la empatía o la colaboración entre los estudiantes? ¿Han sido efectivas?

5) ¿Ha tenido experiencias donde el juego o las actividades lúdicas hayan contribuido a mejorar la relación entre los estudiantes? ¿Puede compartir algún ejemplo?

6) ¿Qué necesidades observa en el grupo que deberían atenderse para fortalecer la resolución de conflictos de forma pacífica y constructiva?

Apéndice 2. Diario de campo

Instrumento 2. Diario de campo

Categoría de análisis: Estrategias aplicadas por los docentes para la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos.

1. Fecha y hora de observación (Día, mes, año y horario en que se llevó a cabo la observación.)	2. Lugar o espacio de la observación (Ej. Aula de clase, cancha, patio escolar, etc.)
3. Situación observada (Descripción breve del momento, actividad o dinámica presenciada.)	
4. Acciones del docente relacionadas con la convivencia (Estrategias o intervenciones del docente para promover respeto, empatía, cooperación, etc.)	
5. Reacción de los estudiantes (Actitudes, respuestas o cambios en el comportamiento frente a la intervención del docente.)	
6. Interacciones entre los estudiantes (Dinámicas observadas entre los niños antes, durante o después de la intervención.)	
7. Interpretación del observador (Reflexión personal sobre lo que ocurrió, posible significado o implicaciones.)	
8. Sustento teórico desde el ABJ (Relación de lo observado con fundamentos teóricos del Aprendizaje Basado en Juego: cooperación, aprendizaje significativo, resolución de conflictos, zona de desarrollo próximo, etc.)	
9. Comentarios adicionales (Observaciones generales, emociones percibidas, aspectos que llaman la atención.)	

Apéndice 3. Taller participativo de ABJ - Cuestionario

Instrumento 3. Taller participativo de ABJ - Cuestionario

Categoría de análisis: estrategias del aprendizaje basado en juego (ABJ) con estudiantes de 5° grado para el fortalecimiento de relaciones positivas y la resolución de conflictos para su proceso de convivencia escolar.

CUESTIONARIO APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO (ABJ)
1. ¿Qué sientes cuando participas en juegos o actividades en grupo durante las clases? A. Muy feliz B. A veces me gusta C. Me cuesta participar D. No me gusta
2. Cuando jugamos en clase, ¿cómo te llevas con tus compañeros? A. Nos ayudamos y respetamos B. A veces discutimos C. Casi no hablo con ellos D. Hay muchas peleas
3. ¿Alguna vez aprendiste a resolver un problema con un compañero gracias a un juego o actividad divertida en clase? Cuéntanos cómo fue. (Respuesta abierta)
4. ¿Qué juegos o actividades recuerdas que te ayudaron a aprender a respetar, compartir o pedir perdón? (Respuesta abierta)

5. ¿Te gustaría que en las clases hubiera más juegos para aprender a convivir mejor con tus compañeros? ¿Por qué? (Respuesta abierta)

6. Después de una actividad lúdica en grupo, ¿cómo te sientes con los demás?

- A. Más unido a ellos
- B. Igual que antes
- C. Un poco incómodo
- D. No me gusta estar en grupo

Lista de Anexos

Anexo 1. Consentimiento informado



Consentimiento informado

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de esta, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por el investigador Juan Camilo García Bernal de la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. El objetivo de este estudio es analizar los efectos de las estrategias del Aprendizaje Basado en Juego en la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos para el fortalecimiento de la convivencia escolar, mediante un estudio que explore sus experiencias y percepciones.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá colaborar en una entrevista semiestructurada previamente para la aplicación de la prueba posterior en la que se tratará el tema Aprendizaje Basado en el Juego y Resolución de Conflicto. Esta entrevista tomará aproximadamente 30 minutos de su tiempo. Lo realizado tanto en la entrevista como en la prueba requerirá de grabaciones de voz y evidencias fotográficas solo para fines académicos, de modo que el investigador pueda transcribir después de las actividades nombradas la información recopilada. Esta información será eliminada al realizar la investigación y esta no quedará en bases de datos de la Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO, ni en bases personales del investigador.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a la entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas. Una vez transcritas las entrevistas, las grabaciones se destruirán.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas le parece incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Juan Camilo García Bernal. He sido informado (a) de que el objetivo de este estudio es analizar los efectos de las estrategias del Aprendizaje Basado en Juego en la construcción de relaciones positivas y la resolución de conflictos para el fortalecimiento de la convivencia escolar, mediante un estudio que explore sus experiencias y percepciones.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a Juan Camilo García Bernal al teléfono 3247191781

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a Juan Camilo García Bernal al teléfono anteriormente mencionado.