MEJORAMIENTO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES A TRAVÉS DEL JUEGO PARA POTENCIAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DEL COLEGIO JULIO PEREZ FERRERO SEDE 4

AUTORA:

MARIA FERNANDA CAMACHO PRADO

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

CÚCUTA, 2023

MEJORAMIENTO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES A TRAVÉS DEL JUEGO PARA POTENCIAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DEL COLEGIO JULIO PEREZ FERRERO SEDE 4

AUTORA

MARIA FERNANDA CAMACHO PRADO

TUTOR

ROBINSON MAURICIO CAICEDO VILLAMIZAR

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

CÚCUTA, 2023

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado "Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través del juego para potenciar el rendimiento académico" busca demostrar como por medio del juego se pueden obtener múltiples beneficios en el aula de clase ya sea promoviendo un mejor ambiente y convivencia escolar, así como también obteniendo mejores resultados en el ámbito académico, a su vez como a los educandos les permite tener un mejor desarrollo de sus habilidades sociales, siendo estas muy relevantes a lo largo del proceso educativo puesto que aprender a comunicarse, colaborar, resolver conflictos y empatizar con los demás son habilidades necesarias tanto en la vida escolar como en la adultez.

Es por ello, que se implementaron diferentes actividades lúdicas que permitieron orientar dicha problemática, en el presente trabajo se planteó la pregunta problema ¿Cómo mejorar las relaciones interpersonales a través del juego para potenciar el rendimiento académico en los estudiantes del grado tercero del colegio Julio Pérez Ferrero Sede 4?

De la misma manera la metodología de esta investigación se enmarca dentro del enfoque epistemológico, a través del método de investigación acción pedagógica, también se utilizaron instrumentos de recolección de datos como: entrevista y observación directa que permitieron conocer realmente las necesidades y problemáticas existentes en la Institución Educativa y buscar las alternativas pertinentes para lograr un mejoramiento.

PALABRAS CLAVE: Relaciones interpersonales, juego, cooperación**.**

ABSTRAC

This research work entitled "Improving interpersonal relationships through play to enhance academic performance" seeks to demonstrate how through play multiple benefits can be obtained in the classroom either by promoting a better school environment and coexistence, as well as obtaining better results in the academic field, In turn, it allows students to have a better development of their social skills, which are very relevant throughout the educational process since learning to communicate, collaborate, resolve conflicts and empathize with others are necessary skills both in school life and in adulthood.

For this reason, different ludic activities were implemented to guide this problem. In the present work, the problem question was posed: How to improve interpersonal relationships through games to enhance academic performance in third grade students of the Julio Perez Ferrero School, Seat 4?

In the same way the methodology of this research is framed within the epistemological approach, through the method of pedagogical action research, also data collection instruments were used as: interview and direct observation that allowed to really know the needs and problems existing in the Educational Institution and to look for the pertinent alternatives to achieve an improvement.

KEY WORDS: Interpersonal relationships, play, cooperation.

ÍNDICE

RESUMEN 3

ABSTRAC 4

INTRODUCCIÓN 7

CAPITULO I 8

1. Descripción del problema 9

1.1 Formulación de la pregunta problema 12

1.2 OBJETIVOS 13

General: 13

Específicos: 13

1.3 Justificación 14

CAPÍTULO II 16

2.1 Antecedentes 16

2.1.1 Internacionales 16

2.1.2 Nacionales 17

2.1.3 Locales 19

2.2 Base teórica 22

2.2.1 Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura 22

2.2.2 Contexto Interpersonal 23

2.2.3 Relaciones interpersonales 23

2.2.4 El juego. 24

2.2.5 Inteligencia emocional 25

2.2.6 Rendimiento académico 27

2.3 Marco conceptual 28

Relaciones interpersonales 28
Juego 28
¿Cómo benefician las buenas relaciones interpersonales en el aula de clase? 28
3. Marco legal 30
3.1 Bases legales 30
PROPUESTA 33
Fundamentación teórica de la propuesta 34
Teoría del juego de Karl Groos (1898) 34
Descripción de las actividades 36
CAPÍTULO III 46
3. Marco metodológico 46
3.1 Método de la investigación 46
Deconstrucción 46
Reconstrucción 47
Evaluación de la efectividad 47
3.2 Escenario de investigación 47
3.3 Informantes claves 47
3.4 Técnicas y recolección de datos 48
3.5 Procedimiento de análisis de datos 48
3.6 Cronograma 49
CAPÍTULO IV 51
Análisis y discusión de los datos 51
CAPÍTULO V 59
Conclusiones 59
Referencias 60

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como propósito fortalecer y que se denote la relevancia de las relaciones personales en el aula de clase, por medio de la mediación y el dialogo de los educandos, plasmando allí las problemáticas que se presentan día a día en las instituciones educativas, es por ello que se crea la propuesta de implementar estrategias que permitan el mejoramiento de las mismas, para que así los educandos puedan ser autónomos, cooperativos y participativos, además saber convivir con sus compañeros del Colegio.

Debido a que las relaciones interpersonales son un vínculo que debemos tener a lo largo de nuestras vidas a través de ello se obtiene paz y armonía, es un fenómeno que se ha observado en los diferentes escenarios de educación los educandos no tienen una buena empatía con sus compañeros.

Lo que se pretende es abarcar de manera positiva las relaciones interpersonales que presentan de los niños. Así mismo se debe tener en cuenta que las buenas relaciones interpersonales nos ayudan a relacionarnos para toda la vida, en lo laborar, social, creando una buena comunicación, respeto y formación integral del educando.

En dicho trabajo de investigación se plantean diferentes capítulos enumerados del uno al cinco, en él se encontrarán la descripción del problema, objetivos, formulación de la pregunta problema y justificación, así como también los estudios realizados por otros autores de manera internacional, nacional y local, un marco conceptual, bases teóricas, una propuesta con su fundamentación teórica, un marco metodológico en el que se plasmó todo lo implementado, especificando el método de investigación que estuvo presente en el estudio, los informantes claves,

También se encuentra un marco legal en el que se relatan las leyes que abarca la investigación, los lineamientos que expone el Ministerio de Educación Nacional y sus estándares, así mismo se expone la propuesta y se explica en detalle cada una de las

actividades lúdicas que se llevaron a cabo en la Institución Educativa, por último, se encontraran las conclusiones.

.

CAP+ITULO I

1. Descripción del problema

La falta de buenas relaciones interpersonales en los diferentes contextos sociales del mundo es una problemática en las que están inmersos los seres humanos, y esta se ve reflejada por la falta de habilidades o competencias para crear de manera positiva y amena dichos vínculos; debido a que no existe un proceso recíproco mediante el cual las personas que se están interactuando valoren los comportamientos de los otros y opiniones.

(Gil, 2021) Afirma que las dificultades están casi siempre relacionadas con la falta de valoración y apreciación que tenemos sobre nosotros mismos, o bien, con que no hemos aprendido a ver las cosas como "el otro" las ve y a respetar su punto de vista.

Es por lo que resulta interesante trabajar en Colombia el mejoramiento de las relaciones interpersonales en las instituciones educativas, puesto que estas se comprenden desde la timidez y la propia tendencia al aislamiento por parte de los educandos debido al miedo al rechazo que pueden recibir por parte de los integrantes de la comunidad educativa.

Según Giraldo (2018) Las relaciones interpersonales en los educandos han sido uno de los que ha ocupado mayor atención en el campo de la psicología de la educación y de la psicología social, ya que los resultados dependerán de estas relaciones y de las características de la interacción entre quien enseña y quien aprende.

En los salones de clase se presentan en múltiples ocasiones grandes diferencias entre compañeros y estas repercuten en la convivencia escolar generando en los educandos diferentes actitudes y comportamientos de agresividad, rechazo, inmadurez y también indiferencia.

Jaramillo (2020) reconoce que existen enormes dificultades para el relacionamiento social de los niños, lo cual entre otras cosas puede generar efectos negativos y dificultades cuando se busca que ellos se pongan en el lugar del otro.

Para el autor mencionado, lo dicho se relaciona con un modelo de socialización en el que históricamente tiende a primar la reclusión o encierro en el hogar, la exposición de la autoridad paterna y los intentos de protección hacia los estímulos externos.

A través de estrategias pedagógicas entendiendo que son según Parra (2018) todas aquellas acciones llevadas a cabo por el docente con el propósito de facilitar el proceso de formación y aprendizaje de los estudiantes; las cuales en la actualidad deben estar ajustadas al contexto, a las necesidades e intereses de los estudiantes; estas nos van a permitir llevar a cabo diferentes actividades que puedan reflejar un cambio en las relaciones interpersonales presentadas en los educandos con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes.

Las estrategias pedagógicas determinan la forma de implementar diversos procesos didácticos, brindan claridad de cómo se guía el desarrollo de las acciones para lograr los objetivos. En el ámbito educativo, de hecho, una estrategia didáctica se concibe como el procedimiento para orientar el aprendizaje en el aula.

El aula es el contexto donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, es un escenario interactivo en el que el maestro y educando ejercen su actividad, teniendo como objetivo los mismos fines y la dinámica social que se produce en el aula como resultado de la interacción origina una serie de características determinantes del aprendizaje que depende de la estructura de participación, fundamentalmente del alumno y de la estructura académica y su organización.

El papel del docente en este proceso es fundamental puesto que son ellos quienes comparten su entendimiento y su forma de ser, de transmitir valores a cada uno de los educandos a mejorar en diferentes aspectos. Además, facilitan el aprendizaje como estudiante al potenciar habilidades que permitan obtener un buen rendimiento académico.

El rendimiento académico es uno de los aspectos educativos más discutidos y analizados en el entorno escolar. Teniendo en cuenta lo comentado por Royo (2016), sus causas y consecuencias son discutidas desde el interior del aula misma en la escuela, pasando por las interpretaciones de docentes, familias y comunidad educativa en general,

hasta llegar a las más altas esferas gubernamentales donde finalmente se toman las decisiones al respecto.

Lo fundamental de procurar elevar el rendimiento académico, como una condición indispensable de un verdadero cambio positivo en la calidad del proceso educativo, es necesario además que existan buenas relaciones en la institución educativa.

En cuanto a la relación entre rendimiento académico y estrategias didácticas vale la pena mencionar que, en el diseño de estas estrategias, estas están con el propósito de adaptar el proceso de enseñanza aprendizaje a las necesidades del educando y las características de su contexto, se podría obtener un mejoramiento del rendimiento académico escolar.

De esta manera, es importante tener en cuenta que el diseño, desarrollo e implementación de estrategias didácticas a la medida de las necesidades escolares, brinda un gran componente para mejorar el rendimiento académico.

1.1 Formulación de la pregunta problema

¿Cómo mejorar las relaciones interpersonales a través del juego para potenciar el rendimiento académico en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria del colegio Julio Pérez Ferrero Sede 4?

1.2 OBJETIVOS

General:

Promover el mejoramiento de las relaciones interpersonales a través del juego para potenciar el rendimiento académico en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria del colegio Julio Pérez Ferrero.

Específicos:

1. Identificar los tipos de relaciones interpersonales de los educandos que se presentan en la convivencia escolar.

2. Comprender las vivencias obtenidas con los juegos implementadas para el mejoramiento de las relaciones interpersonales en el aula de clase.

3. Diseñar estrategias pedagógicas que permitan el mejoramiento de las relaciones interpersonales entre los educandos.

4. Implementar juegos para el mejoramiento de las relaciones interpersonales.

1.3 Justificación

Las relaciones interpersonales en la convivencia escolar son un factor fundamental en el quehacer educativo, tanto para los docentes como para los estudiantes, puesto que por medio de estas se pueden obtener múltiples resultados positivos que van a permitir un buen desarrollo en la realización de las clases y por ende se podrá potenciar el rendimiento académico.

Siendo el aula un lugar de encuentro en el que se comparten vivencias, conocimientos y valores, es el escenario en el cual los estudiantes establecen relaciones interpersonales y a través de ellas intercambian formas de sentir y de ver la vida, igualmente se comparten necesidades, intereses y afectos, desde su mundo de la vida, sin embargo, es importante mencionar que estas relaciones si no son positivas afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Debido a las malas relaciones interpersonales entre los educandos es necesario que los educadores en general le brinden la atención necesaria a esta problemática, siendo conscientes de la intervención ante el problema de convivencia y la capacidad de aplicar estrategias pedagógicas creativas e inclusivas.

Estas permiten la construcción de relaciones interpersonales positivas que aporten a la formación integral del educando, dándoles la oportunidad de liderar procesos activos que permitan que su formación sea en todo momento una experiencia significativa.

La importancia de mejorar esta problemática y de llevar a cabo esta investigación aplicada, radica en que al tener una buena relación interpersonal en el aula de clase se reflejan resultados beneficiosos para un mejor aprendizaje en los educandos

Además, que la construcción de la relación afectiva y social son un elemento fundamental que se debe enseñar en el aula y que nuestros educandos deben aprender a lo largo de su proceso de escolarización para tener una buena convivencia, porque aprender a convivir es fundamental para el desarrollo individual y social de cada estudiante.

De acuerdo a lo anterior la dimensión social es relevante para el reconocimiento de los valores con el fin de que estos proporcionen la estabilidad social dentro de una

comunidad y así mismo en el contexto educativo, aprendiendo a ser tolerantes antes las diferencias de las personas que conviven en ellos, a tener capacidad para afrontar las problemáticas presentadas y también a participar plenamente en la vida cívica, por ello se debe conocer cuáles son sus derechos y sus deberes como un ser de valores.

CAPÍTULO II

2.1 Antecedentes

Los estudios que se exponen a continuación presentan relación con la presente investigación, teniendo en cuenta el hecho de trabajar las relaciones interpersonales por medio de estrategias pedagógicas con el fin de poder mejorarlas y de la misma manera potenciar el rendimiento académico.

2.1.1 Internacionales

(Jiménez-Tamayo, 2022) en el año 2022 en el país de Ecuador, realizaron una investigación titulada "Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales" dicha investigación optó por una metodología de investigación cualitativa, de tipo descriptiva, así mismo se utilizaron instrumentos como la observación, encueta y la Escala de comportamiento asertivo para niños; Los investigadores argumentan, que las actividades recreativas contribuyen a mejorar las relaciones interpersonales, porque son un reflejo de los valores de la cultura en que se realizan, además que fortalecen la amistad, la solidaridad, ayuda mutua, el compañerismo, el sentido de pertenencia y la responsabilidad, en sus principales resultados se concluye que al practicar las actividades se tuvo un impacto positivo, logrando que los alumnos se relacionen entre sí, siendo estos más creativos, compartiendo con los compañeros que eran excluidos, fortalecieron sus valores, estimularon la comunicación, el trabajo en equipo y sobre todo compartir jugando y divirtiéndose entre todos teniendo una meta en común.

Dicho estudio aporta de manera significativa a mi trabajo puesto que en sus resultados se ve reflejado la contribución positiva de implementar actividades lúdicas que permitan mejorar las relaciones interpersonales en los educandos, puesto que así se se logra una mejor convivencia en el aula de clase.

Loachamin y Pilco en (2021) en Quito, Ecuador presentaron el trabajo titulado "Importancia del juego infantil en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años" El proyecto se desarrolló mediante una investigación de tipo bibliográfica documental, con enfoque cualitativo y nivel descriptivo, mediante técnicas e instrumentos de investigación como ficheros. En el análisis e interpretación de resultados se comparó la

información recogida en diferentes fuentes investigativas y mediante tablas se dio respuesta a cada una de las preguntas directrices, confrontando los aportes de los autores consultados, lo que contribuyó significativamente a establecer las conclusiones y recomendaciones de la investigación; Se sistematizó información teórica, recogida y analizada para demostrar que el juego infantil garantiza los aprendizajes de los niños y niñas en sus actividades y situaciones ligadas a la realidad y a la vida

La anterior investigación aporta que jugar puede mejorar las capacidades de los niños para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones. Además, el juego ayuda con el lenguaje, las destrezas matemáticas y sociales e incluso ayuda a los niños a sobrellevar el estrés

Díaz y Giraldo en (2018) en México publicaron un trabajo de investigación titulado "El juego en las relaciones interpersonales del subnivel medio, como guía de actividades lúdicas" en el que plantean la pegunta problema ¿Cómo influye el juego en las relaciones interpersonales en los estudiantes? Teniendo como objetivo general analizar la incidencia del juego en la calidad de las relaciones interpersonales, para la aplicación de una guía de actividades lúdicas, identificar la aplicación de técnicas lúdicas para fomentar las relaciones interpersonales, esta investigación utilizó el enfoque mixto, es decir cualicuantitativo y un método de investigación método Teórico Inductivo Deductivo. Las técnicas e instrumentos que han sido expuestos durante el proceso indagatorio en el siguiente problema han sido los siguientes: Encuesta, observación y entrevista; los resultados alcanzados fueron que los docentes consideran que los juegos lúdicos tienen gran influencia en las relaciones interpersonales de los estudiantes, pero rara vez son utilizados en el proceso educativo.

Este estudio aporta en gran medida la importancia del juego, por lo que sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

2.1.2 Nacionales

Vásquez y Cabrera en (2022) en Caldas, presentaron un estudio titulado “Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre

estudiantes" en el cual plantean las teorías relacionadas con el acoso escolar y, a la vez, sugiere una estrategia pedagógica para favorecer las relaciones personales entre estudiantes. Se evidencia la importancia de los juegos lúdico cooperativos en el desarrollo de las relaciones personales, además del uso de prácticas del buen trato y la inclusión desde la diversidad, enmarcadas en el contexto de la convivencia escolar. El trabajo se sustenta en un paradigma cualitativo, de la mano de la investigación acción no participante, con una muestra de 38 estudiantes de edades entre los 14 y los 16 años de edad. Los resultados obtenidos permiten apreciar que los juegos lúdico cooperativos contribuyen al mejoramiento de la relación intrapersonal e interpersonal, para lograr una convivencia escolar. La educación física puede contribuir en las relaciones personales, ya que promueve escenarios de aprendizaje basados en la igualdad de oportunidades y, contrarresta las discriminaciones.

Esta investigación aporta de gran manera, puesto que sus conclusiones reflejan que las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas. Además, es un medio para la socialización a través del cual aprenden a comunicarse, resolver problemas y compartir sus sentimientos.

Gallego en (2018) en la ciudad de Medellín, presentó un trabajo titulado "Estrategias Pedagógicas para el Mejoramiento de las Relaciones Interpersonales en los Estudiantes del Grado Tercero de la Institución Educativa Rural El Guayabo del Municipio de Santa Bárbara Antioquia" con su formulación de la pregunta problema ¿Cómo influye el desarrollo de estrategias pedagógicas en el mejoramiento de las relaciones interpersonales? El objetivo general de esta investigación es comprender estrategias pedagógicas que mejoren las relaciones, también propiciar un ambiente pedagógico de aprendizaje, mediante la realización de actividades lúdicas; en las prácticas de las actividades planeadas en el proyecto con un enfoque de investigación que se sitúa en el enfoque cualitativo, se escogió como muestra representativa el grado tercero, dicho grupo lo conformaron 33 estudiantes; las técnica e instrumentos utilizados fueron las encuestas y formato de observación directa. Con los resultados alcanzados se pudieron analizar que se requiere urgentemente en la institución un plan de mejoramiento de condiciones mínimas de recreación y de acción lúdica para fortalecer las relaciones interpersonales en los educandos.

Como aporte a la presente investigación se puede deducir que las estrategias pedagógicas son parte fundamental para el desarrollo integral del educando, lo cual ayuda al mejoramiento de su comportamiento, interacción positiva con su entorno y mejora las relaciones interpersonales

Ardila, Martínez y Perilla (2021) Bogotá, presentaron un trabajo de investigación llamado "El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de segundo grado del IPN" formulando la problemática ¿Cómo mejorar las relaciones interpersonales en los momentos de descanso de los estudiantes de preescolar a través de la lúdica como estrategia pedagógica? su objetivo se basó en propiciar espacios lúdicos pedagógicos como estrategia fundamental, para mejorar las expresiones negativas de agresividad y maltrato en las relaciones interpersonales, llevo a cabo un enfoque de investigación etnográfico cualitativo, la población estuvo conformada por docentes y educandos, En los resultados alcanzados se reflejó que al ofrecer actividades lúdicas los estudiantes podrán escoger donde participar según sus gustos y tendrán la oportunidad de interrelacionarse de forma adecuada con sus compañeros.

La investigación afirma que el juego nos aporta de manera positiva, pues es una herramienta que favorece los procesos de aprendizaje, mejorar la comunicación y desarrollar la creatividad.

2.1.3 Locales

Galvis (2018) en Cúcuta del presentó la propuesta "Lúdico pedagógica para fortalecer las relaciones interpersonales en estudiantes del grado tercero del Instituto Técnico Guaimaral" con una formulación de la pregunta problema ¿cómo fortalecer la convivencia escolar por medio de una propuesta lúdica pedagógica? con su objetivo describir la convivencia escolar por medio de actividades lúdico pedagógicas; el presente trabajo se desarrolló bajo el enfoque cualitativo, es decir que los investigadores indagan en situaciones naturales a partir del método acción participativa, la cual permite desarrollar una propuesta en la que se involucran los miembros de la comunidad educativa, en los resultados alcanzados se demostró que, al iniciar las clases se hace de manera repetitiva los ambientes de indisciplina y una mala actitud frente a las clases de los docentes y entre

compañeros del aula. Este tipo de actitudes y comportamientos por parte de los estudiantes afectan el buen desarrollo de las clases.

Por lo anterior se concluye el aporte de esta investigación que la convivencia escolar es uno de los aspectos fundamentales para el bienestar de los integrantes de la comunidad educativa, su adecuada gestión permite mejorar el rendimiento académico y fortalecer la calidad de los aprendizajes.

Peñaranda y Manzano (2018) en Ocaña publicaron la siguiente investigación titulada "La lúdica como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y el clima escolar entre los estudiantes del grado 5º3, institución educativa la Salle, sede Santa Clara" con su pregunta problema ¿Qué estrategias lúdicas pueden implementarse para mejorar las relaciones? Esta investigación utilizó la metodología de acción- participativa, un enfoque de investigación de tipo cualitativo y el método descriptivo en el que se hizo recolección de información de archivos, documentos, registro de informaciones de relevancia, las encuestas y la entrevista no estructurada, los instrumentos de recolección de la información como la observación participante y la entrevista informal o no estructurada y sus resultados alcanzados se concluye que las relaciones que se dan entre los estudiantes es solo por coincidencia de cursar el mismo grado y aunque algunas son muy buenas, la mayoría no está conforme o por lo menos no se siente bien en el grupo por falta de mayor comunicación, comprensión y armonía del grupo en general.

Como aporte se logra deducir que los valores están ligados y van de la mano con las relaciones interpersonales, es importante incluirlos para abordar un ambiente positivo y armonioso.

Medina (2022) en Cúcuta, Norte de Santander, con su trabajo titulado "Propuesta pedagógica desde la Educación física para fortalecer las relaciones interpersonales a través de juegos cooperativos teniendo en cuenta los tipos de temperamentos en los estudiantes del grado 6to del colegio INEM José Eusebio caro", tiene como objetivo general, fortalecer las relaciones interpersonales a través de juegos cooperativos teniendo en cuenta los tipos de temperamentos en los estudiantes del grado 6-03 del colegio INEM "José Eusebio Caro" Este proyecto presenta un enfoque cualitativo, investigación tipo descriptiva, recolección de datos, observación, test, taller de juegos y evaluación. Los resultados obtenidos arrojaron

grandes fortalezas y aspectos a mejorar, proporcionando efectos positivos en cuanto a actitudes, conductas y comportamientos asociados a los problemas presentados en la institución educativa. En las conclusiones se resume que los estudiantes adquieren conocimientos sobre los tipos de temperamentos sus debilidades-fortalezas y comportamientos de cada uno, aprenden a conocer su comportamiento e identificar su temperamento predominante, así mismo se hace necesario la apropiación de estrategias lúdicas pedagógica que permiten mejorar la convivencia autónoma.

Cómo aporte para nuestro trabajo de grado se encuentra que los juegos cooperativos son de gran ayuda para modificar conductas en los educandos, como malas palabras, agresiones verbales y físicas, así mismo asumir un buen trabajo en equipo y colocándose en el lugar del otro, comprendiendo que todos tenemos diferencias.

2.2 Base teórica

2.2.1 Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura

Es también conocido como aprendizaje vicario, observacional, imitación, modelado o aprendizaje cognitivo social; este aprendizaje está basado en una situación social en la que al menos participan dos personas: el modelo, que realiza una conducta determinada y el sujeto que realiza la observación de dicha conducta; esta observación determina el aprendizaje, a diferencia del aprendizaje por conocimiento, el aprendizaje social el que aprende no recibe refuerzo, sino que este recae en todo caso en el modelo; aquí el que aprende lo hace por imitación de la conducta que recibe el refuerzo.

Según Bandura, el modelado o aprendizaje por observación tienen ante todo una función informativa tanto de las conductas que pueden realizarse como de las consecuencias de estas conductas.

La Teoría Social del Aprendizaje se centra en los conceptos de refuerzo y observación. Sostiene que los humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental y que entre la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no.

En los niños, afirma Bandura, la observación e imitación se dan a través de modelos que pueden ser los padres, educadores, amigos y hasta los héroes de la televisión.

Bandura sostiene que la imitación puede darse por los siguientes factores:

Por instinto: Las acciones observadas despiertan un impulso instintivo por copiarlas.

Por el desarrollo: Los niños imitan las acciones que se ajustan a sus estructuras cognoscitivas.

Por condicionamiento: Las conductas se imitan y refuerzan por moldeamiento.

Conducta instrumental: La imitación de vuelve un impulso secundario, por medio de refuerzo repetido de las respuestas que igualan las de los modelos. La imitación reduce los impulsos.

2.2.2 Contexto Interpersonal

Las personas establecemos numerosas relaciones a lo largo de nuestra vida, como las que se dan con nuestros padres, nuestros hijos e hijas, con amistades o con compañeros y compañeras de trabajo y estudio. A través de ellas, intercambiamos formas de sentir y de ver la vida; también compartimos necesidades, intereses y afectos. A estas relaciones se les conoce como relaciones interpersonales.

Lo que resulta increíble es que día a día, podamos relacionarnos con tantas personas considerando que, como dice el refrán, "cada cabeza es un mundo", con sus propias experiencias, sentimientos, valores, conocimientos y formas de vida.

Precisamente, en esa diferencia, reside la gran riqueza de las relaciones humanas, ya que al ponernos en contacto intercambiamos y construimos nuevas experiencias y conocimientos; pero en esa diferencia está también la dificultad para relacionarnos, pues tenemos que hacer un esfuerzo para lograr comprendernos y llegar a acuerdos Esto último no resulta tan complicado, si tomamos en cuenta que la mayor parte de las personas compartimos algunas ideas, necesidades e intereses comunes.

2.2.3 Relaciones interpersonales

Una relación interpersonal es una interacción recíproca entre dos o más personas. Se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social.

En toda relación interpersonal interviene la comunicación, que es la capacidad de las personas para obtener información respecto a su entorno y compartirla con el resto de la gente.

2.2.4 El juego.

El juego es parte fundamental en la vida de todo ser humano, porque atreves de él, el niño logra exteriorizar grandes verdades, además ajusta su comportamiento y al mismo tiempo aprende sus propios límites para participar con los otros niños, así mismo progresa en la línea de tiempo. También cuando se lleva a la práctica por medio de él se expresa sentimientos, se acepta a la persona que participa en el juego, enlaza acontecimientos cotidianos, experimenta sensación de placer y se cree en el liderazgo; finalmente es importante porque se juega en la vida escolar, igualmente el joven o el hombre juega como un niño.

Más aun, el hecho de jugar se debe pensar en cómo se va hacer, cuáles son sus reglas, para que se disfrute plenamente.

Efectivamente, el juego es vital; porque condiciona el desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. Para acercarnos más al tema que nos interesa se van a exponer las diversas definiciones que tradicionalmente se han dado sobre el juego y que menciona Lidia Guevara.

Para Huizinga en (1985) Dice “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”

De lo anterior se puede deducir que el juego nos ayuda a propiciar reglas que deben ser cumplidas por el participante de esta manera contribuyendo a un mejoramiento positivo en su comportamiento.

2.2.5 Inteligencia emocional

La inteligencia emocional incluye la habilidad para percibir con precisión, valorar y expresar emoción; la habilidad de acceder y/o generar sentimientos cuando facilitan pensamientos; la habilidad de comprender la emoción y el conocimiento emocional; y la habilidad para regular las emociones para promover crecimiento emocional e intelectual". La inteligencia emocional se refiere a un "pensador con un corazón" que percibe, comprende y maneja relaciones sociales.

Una de las formulaciones que se toman como referencia es la siguiente (Mayer, Salovey y Caruso, Mayer y Salovey, 2007). En la que afirman que la inteligencia emocional se estructura como un modelo de cuatro ramas interrelacionadas:

Percepción emocional.

Las emociones son percibidas, identificadas, valoradas y expresadas. Se refiere a sí mismo, en otros, a través del lenguaje, conducta, en obras de arte, música, etc. Incluye la capacidad para expresar las emociones adecuadamente. También la capacidad de discriminar entre expresiones precisas e imprecisas, honestas o deshonestas.

Facilitación emocional del pensamiento.

Las emociones sentidas entran en el sistema cognitivo como señales que influencian la cognición (integración emoción y cognición). Las emociones priorizan el pensamiento y dirigen la atención a la información importante. El estado de humor cambia la perspectiva del individuo, desde el optimismo al pesimismo, favoreciendo la consideración de múltiples puntos de vista. Los estados emocionales facilitan el afrontamiento. Por ejemplo, el bienestar facilita la creatividad.

Comprensión emocional.

Comprender y analizar las emociones empleando el conocimiento emocional. Las señales emocionales en las relaciones interpersonales son comprendidas, lo cual tiene implicaciones para la misma relación. Capacidad para etiquetar emociones, reconocer las relaciones entre las palabras y las emociones. Se consideran las implicaciones de las emociones, desde el sentimiento a su significado; esto significa comprender y razonar sobre

las emociones para interpretarlas. Por ejemplo, que la tristeza se debe a una pérdida. Habilidad para comprender sentimientos complejos; por ejemplo, el amor y odio simultáneo hacia una persona querida (pareja, hijos) durante un conflicto. Habilidad para reconocer las transiciones entre emociones; por ejemplo, de frustración a ira, de amor a odio.

Regulación emocional

Regulación reflexiva de las emociones para promover el conocimiento emocional e intelectual. Los pensamientos promueven el crecimiento emocional, intelectual y personal para hacer posible la gestión de las emociones en las situaciones de la vida. Habilidad para distanciarse de una emoción. Habilidad para regular las emociones en uno mismo y en otros. Capacidad para mitigar las emociones negativas y potenciar las positivas, sin reprimir o exagerar la información que transmiten.

2.2.6 Rendimiento académico

El rendimiento académico de un educando, un grupo escolar, un centro educativo y sus análisis a niveles macro, no solo se asumen como un criterio esencial en la determinación de los niveles de calidad educativa, también expresan el nivel de esfuerzo, de los implicados, pero, los resultados que se obtiene se expresa en una nota o cualidad que se le atribuye.

Esta idea que parece ser asumida en los diferentes sistemas educativos es mucho más compleja y amplia por involucrar al mismo tiempo a los profesores, los estudiantes en las condiciones socioeconómicas en que ella tiene lugar

El rendimiento académico es una medida de las capacidades del educando, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos.

Es entendido por Pizarro (2000) como una medida de las capacidades indicativas que manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación.

En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud y a la actitud de los estudiantes.

El rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo.

También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud y a la actitud de los estudiantes.

Otras cuestiones están directamente relacionadas al factor psicológico, como la poca motivación, el desinterés o las distracciones en clase, que dificultan la comprensión de los conocimientos impartidos por el docente y termina afectando al rendimiento académico a la hora de las evaluaciones.

2.3 Marco conceptual

Relaciones interpersonales

Según (Bisquerra 2003), una relación interpersonal “es una interacción recíproca entre dos o más personas.” Se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social. Se refieren a las relaciones interpersonales de la comunidad educativa en ambientes propicios llenos de armonía y empatía en los que la comunicación y el diálogo son los ejes conductores de las dificultades que se presenten.

Afirma (Clavijo, 2015) que, dentro de la institución, objeto de nuestro estudio, se hace evidente con mucha frecuencia, la presencia de barreras que dificultan el sano desenvolvimiento de las relaciones interpersonales. Factores como la comunicación pasiva, la falta de empatía, el no escuchar, la tendencia a juzgar, entre otros, que impiden mantener la sensación de equilibrio que se anhela obtener en toda interacción.

Juego

(Peñaranda, 2018) cita a Piaget (1973) Afirma que “el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta Teoría piagetiana viene expresada en "La formación del símbolo en el niño" Menciona que los juegos son estrategias lúdico pedagógicas que permiten la mejora de las relaciones interpersonales en el aula de clase, puesto que por medio de estos se fomenta la socialización y el diálogo, siendo estas las bases para lograr una buena convivencia escolar y consecuente un buen clima en el aula que ofrece un proceso de enseñanza y aprendizaje.

¿Cómo benefician las buenas relaciones interpersonales en el aula de clase?

(Urueña, 2015) Señala y define las relaciones interpersonales en el aula como el cimiento que hace posible la construcción del edificio de los aprendizajes, lo que le sirve de fundamento y apoyo. Invertir en la construcción de una buena relación interpersonal en el aula es invertir en un mejor aprendizaje, teniendo en cuenta, además, que la construcción de

la relación positiva es uno de los elementos fundamentales que deben enseñarse y que nuestros alumnos/as deben aprender a lo largo de la escolarización.

Una buena relación interpersonal en el aula de clase refleja resultados beneficiosos para un mejor aprendizaje en los educandos, además, que la construcción de la relación afectiva y social son un elemento fundamental que se debe enseñar en el aula y que nuestros alumnos/as deben aprender a lo largo de su proceso de escolarización.

3. Marco legal

3.1 Bases legales

A partir de ésta investigación se pretende agrupar las normas jurídicas que respaldan la educación, a continuación, se presentan una serie de artículos, leyes y decretos que fundamentan la educación y la temática del mejoramiento de las relaciones interpersonales en la convivencia escolar a través del juego.

La constitución política de Colombia establece como en su artículo 67 lo siguiente:

La educación es un derecho fundamental de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. (P.11)

Conforme con lo anterior la Constitución Política de Colombia, establece la importancia de que todos los ciudadanos puedan acceder a la educación en los niveles de educación preescolar, básica primaria y secundaria; y exponen que un derecho fundamental que se le debe respetar a todos los colombianos.

Así mismo, el gobierno nacional reglamenta la Ley 1620 de 2013, que crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar en el cual expone:

Que el Gobierno Nacional reconoce que uno de los retos que tiene el país, está en la formación para el ejercicio activo de la ciudadanía y de los Derechos Humanos, a través de una política que promueva y fortalezca la convivencia escolar, precisando que cada experiencia que los estudiantes vivan en los establecimientos educativos, es definitiva para el desarrollo de su personalidad y marcará sus formas de desarrollar y construir su proyecto de vida. Y que de la satisfacción que cada niño y joven alcance y del sentido que, a través

del aprendizaje, le dé a su vida, depende no sólo su bienestar sino la prosperidad colectiva. (P.1)

En esta ley se entiende que la convivencia escolar, no busca la ausencia de conflictos, sino que estos se tramiten sin el uso de la violencia. Por tanto, la convivencia hace referencia a la calidad de las relaciones, las cuales deben propender por los consensos, el reconocimiento mutuo, el respeto, el diálogo y la valoración positiva del vivir respetando y reconociendo la diferencia.

Por último, el Gobierno Nacional establece el decreto 1965 de septiembre 11 de 2013 en el cual en el artículo 1 exponen que:

El presente Decreto reglamenta el funcionamiento del Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar; sus herramientas; los lineamientos generales bajo los cuales se deben ajustar los manuales de convivencia de los establecimientos educativos, de acuerdo con lo ordenado en la Ley 1620 de 2013 y otros aspectos relacionados con incentivos y la participación de las entidades del orden Nacional y Territorial, establecimientos educativos, la familia y la sociedad dentro del Sistema Nacional de Convivencia Escolar. (P.1)

El Ministerio de Educación Nacional (MEN) desde el año 2002 viene trabajando en herramientas a través de una movilización nacional con el apoyo decidido de las facultades de Educación del país a través de ASCOFADE, de maestros adscritos a instituciones de educación básica y media, asociaciones académicas y científicas, y secretarías de educación, estableciendo documentos curriculares para llevar a cabo los planes de estudio.

Es por ello que El Ministerio de Educación Nacional (2006) establece los Estándares de Competencias Básicas (EBC) y los define como Aquellos criterios claros y públicos que permiten establecer los niveles básicos de calidad de la educación a los que tienen derecho los niños y las niñas de todas las regiones del país, en todas las áreas que integran el conocimiento escolar.

En esta investigación sobre el mejoramiento de las relaciones interpersonales a través del juego en los estudiantes del grado primero, el estándar pertinente es

Identifico algunas características físicas, sociales, culturales y emocionales.

Entre estas herramientas encontramos también los Derechos Básicos De Aprendizaje (DBA) el cual Colombia Aprende (2006) define que Son el conjunto de aprendizajes estructurantes que construyen las niñas y los niños a través de las interacciones que establecen con el mundo y por medio de experiencias y ambientes pedagógicos en los que está presente el juego, las expresiones artísticas, la exploración del medio y la literatura. (p.6)

Para está investigación el Derecho Básicos De Aprendizaje (DBA) pertinente es Establece relaciones de convivencia desde el reconocimiento y el respeto de sí mismo y de los demás con su evidencia -Participa de acciones que fomentan la sana convivencia en el entorno familiar y escolar.

PROPUESTA

El arte de convivir jugando

Presentación

La siguiente propuesta de investigación titulada “Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través del juego para potenciar el rendimiento académico en los estudiantes de tercer grado de la básica primaria del colegio Julio Pérez Ferrero sede 4” busca resolver el problema allí planteado, a través de diferentes estrategias que permitan en los educandos tener un buen ambiente en el aula, un estado emocional adecuado puesto que es esencial para el bienestar general de los educandos.

Las emociones positivas, como la alegría y la satisfacción, promueven un ambiente propicio para el aprendizaje y el crecimiento personal. Además, tener habilidades para manejar adecuadamente las emociones negativas, como la tristeza o la frustración, ayuda a los estudiantes a superar los desafíos ya adaptarse a nuevas situaciones.

Estrategia fundamental de la presente propuesta es la aplicación del juego, de modo que son de gran utilidad en el medio educativo, funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que, el objetivo principal del juego es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza y aprendizaje creativo.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que cualitativamente es distinto del adulto.

Es por lo que, los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que, aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje aporta descanso y recreación al estudiante, los juegos permiten orientar el interés del participante hacia el área que se involucren en la actividad lúdica.

Para esta propuesta se tuvieron en cuenta juegos que se acoplaran a los intereses, necesidades, expectativas, edad y al ritmo del aprendizaje de los educandos.

Fundamentación teórica de la propuesta

Teoría del juego de Karl Groos (1898)

En 1898, Groos propone la denominada teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto. La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta.

Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos (Ajuriaguerra, 1997, p. 73).

Lría del juego de K. Gross ha sido a lo largo del siglo XX una de las más estudiadas, defendidas y enmendadas por distintas disciplinas. Este hecho ocurre porque se considera que todas las funciones naturales del organismo se pueden desarrollar en y durante el juego.

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico, así mismo permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los educandos.

Para Karl Gross el juego era como la escuela de la vida.

La importancia de esta teoría es que logró vincular el juego al desarrollo infantil, por lo que se aplica en función de él. El juego dejó de ser una actividad carente de significado y aun nociva para los niños, para convertirse en un medio de desarrollo, es

decir, el individuo que juega, pre-ejercita únicamente los instintos a la vez de manera instintiva.

Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

A diferencia de los animales, los humanos al nacer somos inmaduros y para alcanzar la madurez es necesario un periodo de preparación; la juventud, con una actividad preparatoria el juego.

"Para Gross la importancia del juego se fundamenta en que no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez para que podamos jugar."

Descripción de las actividades

A continuación, cada una de las actividades que fueron aplicadas en los estudiantes del grado tercero en la Institución Educativa Julio Pérez Ferrero dividida por semanas.

Semana 1

Actividad 1: Cuestionario.

Actividad 2: Conociendo las relaciones interpersonales**.**

Actividad 3: Telaraña de cualidades.

Plan de acción:

OBJETIVO	ACTIVIDAD	ACCIÓN CONTENIDO	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO FECHA
Conocer los saberes previos de cada uno de los educandos referente a la temática.	**1.** Dirigido a educandos. Inicialmente se realizará una ronda de bienvenida, seguido a ello a cada uno se le entregará una ficha el cual consta de unas preguntas que permitan	Cuestionario.	Ficha. Lapiceros.	Maria Fernanda Camacho Prado.	45 minutos.

	expresar sus conocimientos.				
Aprender acerca de las relaciones interpersonales.	**2.** Dirigido a estudiantes**.** Inicialmente se les pedirá a los educandos ubicarse en una mesa redonda, posteriormente se le entregará una bomba la cual tendrá por dentro una nota con información acerca de la temática, se jugará a la papa está caliente y cuando la papa "se quemé" el educando que tenga la bomba en la mano deberá explotarla y	Tema relaciones interpersonales.	Fichas. Globos. Recurso humano.	Maria Fernanda Camacho Prado.	30 minutos.

	leer el contenido que hay en la misma.				
Expresar a sus compañeros cualidades y así fortalecer la convivencia en el aula.	**3.** Inicialmente se les pedirá a los educandos realizar un circulo, al estar así ubicados a uno la educadora le entregará un rollo de lana, el educando debe pasársela a un compañero y decirle una cualidad que refleje en el aula de clase, todos los educandos deberán recibir la lana hasta formar una telaraña de cualidades.	Cualidades.	Lana. Recurso humano.	Maria Fernanda Camacho Prado.	45 minutos.

Semana 2:

Actividad 4: Pez del enojo.

Actividad 5: El semáforo.

Actividad 6: Selecciona la acción correcta.

Actividad 7: Adivina la posición.

Plan de acción

OBJETIVO	ACTIVIDAD	ACCIÓN CONTENIDO	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO FECHA
Conocer que situaciones afectan la tranquilidad.	**4.** A cada uno de los educandos presentes se les entregará una ficha el cual contiene unas situaciones y al lado un pez, deberán analizar la situación y colorear el pez del color que indique el nivel de su enojo.	Emoción de enojo.	Ficha. Colores.	Maria Fernanda Camacho Prado.	30 minutos.

Identificar cuando una acción es correcta o indebida en el aula de clase.	**5.** Inicialmente la educadora en formación captará la atención de los educandos, seguido a ello a cada fila (que será un grupo) le entregará unas banderas de color rojo (mal) verde (bien) amarillo (aceptable), posteriormente les leerá situaciones de conflicto y buenas acciones que se presentan en el aula, cada grupo deberá decidir qué color de bandera levanta según su criterio.	Acciones correctas o incorrectas.	Fichas. Banderas. Recurso humano.	Maria Fernanda Camacho Prado.	30 minutos.

Reconocer la importancia de actuar bien en las diferentes situaciones que se presentan en el aula.	**6.** A cada uno de los educandos se les entregará una ficha con diversas situaciones que se presentan en el aula, cada uno deberá identificar cuál es la acción correcta.	Acciones correctas e incorrectas.	Fichas. Marcadores.	Maria Fernanda Camacho Prado.	30 Minutos.
Fomentar el trabajo en equipo.	**7.** Los educandos formarán parejas, la educadora en formación le pedirá a uno que se tape los ojos con la venda que previamente se habrá entregado, al que quede con los ojos descubiertos	Cooperación.	Recurso humano.	Maria Fernanda Camacho Prado.	30 Minutos.

	que realice alguna posición, el educando que tiene los ojos vendados tendrá la opción de tocarle las piernas y los brazos a su compañero y así adivinar la posición, contará con 20 segundos para tratar de adivinarla.				

Semana 3:

Actividad 8: Las pelotas enloquecidas.

Actividad 9: Mi película favorita.

Plan de acción

OBJETIVO	ACTIVIDAD	ACCIÓN CONTENIDO	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO FECHA
Reforzar el compañerismo y la cooperación.	**8.** Inicialmente la educadora en formación explicará la importancia del trabajo en equipo y la cooperación, después se dividirá el grupo de educandos en dos equipos, cada uno deberá crear un nombre para su equipo y así poder identificarse juntos , posteriormente se	Trabajo en equipo.	Pelotas de colores.	Maria Fernanda Camacho Prado.	60 minutos.

	les indicarán que habrán pelotas de colores y canastas, la educadora en formación dará la indicación de que cada equipo debe recoger las determinado color (las pelotas estarán esparcidas en la cancha de futbol/baloncesto), cada equipo debe trabajar en equipo de manera cooperativa y recoger la mayor cantidad de pelotas de dicho color que se indicaron y depositarlas en las canastas indicadas.				
Conocer los intereses de los educandos.	En un primer momento se les realizarán preguntas a los educandos de su	Vida personal.	Cartulinas. Lápiz. Colores.	Maria Fernanda Camacho Prado.	30 minutos.

	vida personal, ¿cuáles son sus intereses? ¿Qué programa de televisión les gusta más? ¿Les gusta leer? ¿Practican algún deporte? Después se les pedirá que en la cartulina que se les entregará previamente dibujen su pasatiempo, deporte, programa, película, libro, personaje u objeto favorito, para después pasar al frente y exponer por qué le gusta lo que dibujo y expresarlo delante de sus compañeros.		Recurso humano.		

CAPÍTULO III

3. Marco metodológico

(Heidegger, 1964) el enfoque interpretativo en investigación es una forma de entender el conocimiento y la realidad. Se trata de un modelo de investigación que se basa en la comprensión profunda de la realidad y de las causas que la han llevado a ser así, en lugar de quedarse simplemente en lo general y en las explicaciones casuales.

Consideraba que es fundamental estudiar las interpretaciones y significados que le otorgan las personas a la realidad cuando interactúan con esta; de este modo, tenía un enfoque construccionista. Las principales técnicas son la observación y la entrevista; cada uno se utilizará más o menos en función del objeto concreto de estudio.

A través de la acción de observación que es fundamental para observar la problemática a investigada, partiendo de un análisis para elaborar un plan de acción, donde se den posibles soluciones fortaleciendo las relaciones interpersonales de los educandos por medio del juego.

3.1 Método de la investigación

La investigación- acción pedagógica es más individual y personal, la cual consiste en saber hacer el trabajo pedagógico cotidiano. El tipo de investigación que pretende sistematizar dicho proceso individual en la educadora que investiga a la vez que enseña es la investigación acción pedagógica. La adaptación pedagógica en este diálogo entre teoría y práctica incluye, los ámbitos pedagógicos y disciplina, el método de investigación acción pedagógica, es un instrumento que según (Restrepo, 2004), asigna un nuevo concepto al hacer pedagógico, en el cual tiene una influencia marcada a la investigación acción la cual consiste en a la trasformación de prácticas sociales a la construcción de un pensamiento nuevo y a la reflexión.

Deconstrucción

En el modelo de investigación acción pedagógica, incluye el proceso de la deconstrucción de la práctica, no solo de la reflexión sobre ella. Sin embargo, se lleva a

cabo el primer paso metodológico, deconstrucción a partir de los datos de la entrevista semiestructurada con miras a delinear la estructura de la práctica, sus vacíos y elementos de inefectividad, así como las teorías implícitas que la informan.

Reconstrucción

La reconstrucción solo es posible con una alta probabilidad de éxito, si previamente se da una deconstrucción detallada y crítica de la práctica. No se trata, tampoco, de apelar a la innovación total de la práctica, desconociendo el pasado exitoso. Es una reafirmación de lo bueno de la práctica anterior, complementada con esfuerzos nuevos y propuestas de transformación de aquellos componentes débiles, inefectivos, ineficientes.

Evaluación de la efectividad

La última fase es la evaluación de la nueva práctica. Para ello se monta esta y se deja actuar por cierto tiempo, así mismo se acompaña su accionar con notas sobre indicadores de efectividad. Después de observar sus resultados se analizan y se juzga el éxito de la transformación, para este proceso se realiza la triangulación.

3.2 Escenario de investigación

La investigación se realizó en el Colegio Julio Pérez Ferrero Sede 4, en la jornada de la tarde, dicha institución se encuentra ubicado en el barrio Simón Bolívar anillo vial occidental. La Institución Educativa cuenta con los niveles de educación Pre escolar, Primaria. Bachillerato y Media técnica, tiene un total de 600 educandos y 19 educadores.

3.3 Informantes claves

Taylor (1896) Son aquellas personas que, por sus vivencias, capacidad de empatizar y relaciones que tienen en el campo pueden apadrinar al investigador convirtiéndose en una fuente importante de información a la vez que le va abriendo el acceso a otras personas y a nuevos escenarios.

A lo largo de todo el proceso se busca establecer una relación de confianza con los informantes, lo que algunos autores denominan “rapport”, como señala Taylor el “rapport” no es un concepto que pueda definirse fácilmente, pero podemos entenderlo como lograr

una relación de confianza que permita que la persona se abra y manifieste sus sentimientos internos al investigador fuera de lo que es la fachada que mostramos al exterior.

En esta investigación se contó con la participación de 22 educandos del grado tercero de la básica primaria, entre la edad de 8 y 9 años.

3.4 Técnicas y recolección de datos

En la siguiente investigación se utilizó la observación directa, de esta forma se percibió la problemática a solucionar. A través del instrumento entrevista semi estructurada la cual nos ayudó a conocer los conocimientos previos tenían los educandos y educadores, más aun realizando preguntas abiertas donde nos permita acercar a los niños con el fin de analizar sobre los conocimientos que tienen acerca de la temática relaciones interpersonales.

Según Hernández, (2003) Entrevista semi estructuradas al igual que las anteriores las preguntas están definidas previamente en un guion de entrevista, pero la secuencia, así como su formulación pueden variar en función de cada sujeto entrevistado. Es decir, el/la investigador/a realiza una serie de preguntas (generalmente abiertas al principio de la entrevista) que definen el área a investigar, pero tiene libertad para profundizar en alguna idea que pueda ser relevante, realizando nuevas preguntas.

Como modelo mixto de la entrevista estructurada y abierta o en profundidad, presenta una alternancia de fases directivas y no directivas.

3.5 Procedimiento de análisis de datos

Con los instrumentos empleados, se va describiendo lo observado por los investigadores, haciendo un análisis e interpretándolo.

3.6 Cronograma

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES			
SEMANA	**FECHA**	**TEMÁTICA**	**ACTIVIDAD**
1	6-11 Marzo	Capítulo I.	Problema
2	13-18 Marzo	Capítulo I.	Problema
3	20-25 Marzo	Capítulo II	Marco teórico
4	27 Marzo-01 Abril	Capítulo II	Propuesta
5	10-15 Abril	Capítulo II	Marco teórico Propuesta
6	17-22 Abril	Capítulo III	Marco metodológico
7	24-29 Abril	Capítulo IV	Análisis y discusión
8	02-06 Mayo	Capítulo IV	Análisis y discusión
9	08-13 Mayo	Capítulo IV	Análisis y discusión
10	15-20 Mayo	Propuesta	Ejecución de la propuesta

11	22-27 Mayo	Propuesta	Ejecución de la propuesta
12	29 Mayo- 03 Junio	Propuesta	Ejecución de la propuesta
13	05-10 Junio	Capítulo V	Conclusiones
14	12-17 Junio	Redacción final del trabajo de grado Envío a jurados del trabajo de grado Lectura y observaciones de los jurados	Redacción final del trabajo de grado o Envío a jurados del trabajo de grado Lectura y observaciones de los jurados
16	26-30 Junio	Sustentaciones	Sustentaciones

CAPÍTULO IV

Análisis y discusión de los datos

Análisis de los datos

A continuación, se presentará el análisis de cada una de las actividades implementadas de la propuesta llevadas a cabo en la Institución Educativa Julio Pérez Ferrero Sede 4 divididas por semanas.

Semana 1: Cuestionario

Los datos presentados fueron obtenidos con la aplicación de un cuestionario el cual constó de 5 ítems, por medio de este se buscó conocer cómo era la convivencia en el aula de clase.

Ítem 1: ¿Te gusta participar en clase con tus compañeros?

ESCALA	F	%
Correcto	16	72.35
Incorrecto	6	27.27
Total	22	99.99

Autora: Camacho, 2023

En relación con el primer ítem de la prueba realizada se realizó una pregunta muy clara y sencilla, el ella se observó que la mayoría de educandos les gusta trabajar en equipo con sus compañeros lo cual en palabras de Lourdes (2017, pag 23) que el trabajo grupal "propicia un aprendizaje social y autónomo, la integración e interacción de todos los actores de la educación dando como resultado un aprendizaje creativo dinámico y de calidad".

Ítem 1: ¿Te gusta trabajar con tus compañeros?

SUJETO	UNIDAD TEXTUAL	CÓDIGO	CATEGORIA
Sujeto 1	Sí, porque mis compañeros me ayudan.	A1	Positivo
Sujeto 2	Sí, porque así trabajamos mejor.	A2	Positivo
Sujeto 3	No, mis amigos hacen mucho ruido y eso me molesta.	B1	Negativo
Sujeto 4	Sí, así compartimos más tiempo.	A3	Positivo
Sujeto 5	Me gusta hacer mis trabajos solo.	B2	Negativo

Autora: Camacho (2023)

Teniendo en cuenta las respuestas dadas por los informantes claves en este primer ítem, es posible afirmar que tienen una percepción positiva la mayoría de educandos sobre el trabajo en equipo por lo que Robbins (2000 pág. 8), sostiene que un "equipo de trabajo como un grupo que interactúa con esfuerzos conjuntos y coordinados, generando una sinergia positiva".

Ítem 2: ¿Tratas de evitar peleas y discusiones con tus compañeros?

ESCALA	F	%
Correcto	15	68.18
Incorrecto	7	31.81
Total	22	99.99

En el segundo ítem de la prueba se les preguntó a los educandos si trataban de evitar peleas y discusiones en su entorno educativo, a lo cual el 68.18% respondió que sí y un 31.81% respondió que no, lo que implica que constantemente algunos educandos no están tolerando el comportamiento de sus compañeros de clase.

(Guzmán, 2011) Afirma que el "desacuerdo existente entre personas o grupos en cuanto a ideas, intereses, principios y valores, dentro de la comunidad escolar, de tal manera que las partes perciben sus intereses como excluyentes, aunque puedan no serlo".

Es por ello que resultó muy importante y necesario buscar estrategias en las cuales se pudieran fortalecer dichas relaciones interpersonales en el aula, para que todos los educandos estuvieran en un ambiente ameno y agradable.

Ítem 2: ¿Tratas de evitar peleas y discusiones con tus compañeros?

SUJETO	UNIDAD TEXTUAL	CÓDIGO	CATEGORIA
Sujeto 1	No, me da rabia y nos les digo nada.	B1	Negativo
Sujeto 2	No, porque a veces hablo feo.	B2	Negativo
Sujeto 3	Sí, les digo que respeten.	A1	Positivo
Sujeto 4	Sí, para poder seguir jugando.	A2	Positivo
Sujeto 5	Si, para que la profesora no nos regañe.	A3	Positivo

Teniendo en cuenta la información los educandos prefieren cohibirse de expresar sus emociones, así como también limitan la comunicación en el aula con sus compañeros de clase.

Ítem 3: ¿De qué manera solucionas los conflictos?

ESCALA	F	%
Correcto	12	54.54
Incorrecto	10	45.45
Total	22	99.99

De acuerdo a la información obtenida se logra observar que los educandos no saben de qué manera se soluciona un conflicto, no conocen las alternativas pertinentes para no llegar a tener discusiones en el aula de clase y no manejan sus emociones.

Ítem 3: ¿De qué manera solucionas los conflictos?

SUJETO	UNIDAD TEXTUAL	CÓDIGO	CATEGORIA
Sujeto 1	Me quedo callado.	B1	Negativo
Sujeto 2	No digo nada.	B2	Negativo

Sujeto 3	Les digo que se callen.	B3	Negativo
Sujeto 4	Hablo con mi compañero.	A2	Positivo
Sujeto 5	Le pregunto por qué está molesto.	A3	Positivo

Autora: Camacho 2023

A los educandos en el aula de clase les cuesta solucionar los conflictos, es por ello que por medio de la información obtenida se ejecutaron actividades lúdicas para mejorar el dialogo.

(Romero, 2017) defiende que la mediación más efectiva para facilitar el diálogo en un conflicto es la gestionada por un tercero en la misma posición, es decir, un alumno. Esta tercera persona imparcial aplicará técnicas y reunirá habilidades mediadoras para gestionar el conflicto de otros alumnos mejor que un docente**.**

Por ello, la mediación es una herramienta eficaz para mejorar la convivencia y para gestionar los conflictos.

Ítem 4: ¿Cuando cometes un error lo reconoces frente a los demás?

ESCALA	F	%
Correcto	9	40.90
Incorrecto	13	59.09
Total	22	99.99

En relación con las respuestas obtenidas a los educandos se les dificulta reconocer sus errores frente a sus compañeros.

Ítem 4: ¿Cuando cometes un error lo reconoces frente a los demás?

SUJETO	UNIDAD TEXTUAL	CÓDIGO	CATEGORIA
Sujeto 1	Me da pena decirlo.	B1	Negativo
Sujeto 2	No digo nada.	B2	Negativo
Sujeto 3		B3	Negativo

	No, porque mis compañeros se pueden burlar.		
Sujeto 4	Sí, para que me disculpe si hice algo malo.	A2	Positivo
Sujeto 5	.A veces lo hago.	A3	Positivo

Autora: Camacho 2023

En este ítem resulta muy importante analizar por qué los educandos no reconocen sus errores frente a sus compañeros, siendo esta una actividad muy importante en el aula, puesto que reconocer nuestros errores nos hace más humanos, más humildes y nos permite mejorar como personas. Por tanto, tratemos de darnos a nosotros mismos, y a los demás, la libertad de equivocarnos y aprender de los propios fallos. Seamos más flexibles, más tolerantes y más comprensivos.

CAPÍTULO V

Conclusiones

Tener buenas relaciones interpersonales en el aula permite a los educandos desarrollar habilidades sociales y emocionales fundamentales en su vida cotidiana, por lo que aprender a comunicarse, colaborar, resolver conflictos y empatizar con los demás son habilidades necesarias tanto en la vida escolar como en la adultez.

El mejoramiento de estas por medio del juego brinda un entorno de apoyo emocional en el que los educandos pueden compartir sus emociones, experiencias y emociones. Esto ayuda a reducir el estrés, la ansiedad y la sensación de soledad que se pueden presentar en el aula, y promueve un bienestar emocional saludable.

El juego en las instituciones educativas es de suma importancia ya que desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes

Los juegos son de gran utilidad en el medio educativo, funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que, el objetivo principal del juego es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza y aprendizaje creativo.

En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención que se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el 31 sentido común y la solidaridad con sus amigos.

Referencias

Delgado, L. E., & Constain, V. A. (2022). *Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes.* Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8776289

Díaz Chévez, É. J. (2018). *Tesis. .* Obtenido de http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/36243

Gallego, M. (2018). *Estrategias pedagógicas para el mejoramiento de las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado tercero de la institución educativa rural El Guayabo del municipio de Santa Bárbara Antioquia.* Obtenido de https://repository.unad.edu.co/handle/10596/6865

Galvis, Y. (2018). *ropuesta lúdico pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en estudiantes grado tercero B del Instituto Técnico Guaimaral.* Obtenido de http://hdl.handle.net/20.500.12749/2535.

Gil. (2021). *Gil, J. L. (2021). Falencias en el uso de la comunicación no verbal en el establecimiento de las relaciones interpersonales por parte de los estudiantes de Grado Noveno de la Institución Educativa Leónidas Acuña, ubicado en la comuna dos (2) de Valledupar.* Obtenido de Repositorio UNAD: https://repository.unad.edu.co/handle/10596/43337

González, Y. G., Ruíz, R. S., & Martha, S. P. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes.* Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4432/Ardila_Martinez_Perilla_2021.

Guzmán, P. d. (2011). *Resolucíon de conflictos en las aulas: un análisis de la Investigación-Acción .* Obtenido de Revista Interuniversitaria: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=135022618008

Jiménez-Tamayo, R. L.-J.-L. (2022). *Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. Revista Científica Y Arbitrada De Ciencias Sociales Y Trabajo Social: Tejedora.* Obtenido de https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285

Loachamin Loachamin, C. M. (2021). *Importancia del juego infantil en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años.* Obtenido de http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/26354

Manzano, L. D. (2018). *La lúdica como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y el clima escolar entre los estudiantes.* Obtenido de Recuperado de: http://www.enso.edu.co/biblionline/archivos/296

Medina, J. (2022). *PROYECTO EDUCATIVO DEL PROGRAMA EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES.* Obtenido de https://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portalIG/home_145/recursos/general/14042023/pep2023.pdf

Romero, M. P. (2017). *GESTIÓN DE CONFLICTOS EN EL AULA.* Obtenido de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/63521/P%C3%A9rez%20Romero.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Taylor, S. (1896). *Observación Participante: informantes claves y rol del investigador.* Obtenido de http://www.documentos/12_y_col_estudio

ANEXOS

Anexo 1

