



# POSGRADOS

Maestría en  
**INNOVACIÓN EN  
EDUCACIÓN**

RPC-SO-03-NO.050-2020

Opción de Titulación:

Artículos profesionales de alto nivel

Tema:

CONCIENTIZACIÓN DE LAS NORMAS  
INSTITUCIONALES MEDIANTE ESTRATEGIAS  
LÚDICAS PARA ALCANZAR UNA  
CONVIVENCIA ARMÓNICA

Autora:

Abigail Alejandra Cantuña Avila

Director:

Germánico Napoleón Esquivel Esquivel

QUITO – ECUADOR

2024

***Autora:***



***Abigail Alejandra Cantuña Avila***  
Licenciada en Ciencias de la Educación Básica  
Candidata a Magíster en Innovación en Educación por la  
Universidad Politécnica Salesiana – Sede Quito.  
[acantunaa@est.ups.edu.ec](mailto:acantunaa@est.ups.edu.ec)

***Dirigido por:***



***Germánico Napoleón Esquivel Esquivel***  
Doctor en Ciencias de la Educación especialización en Pedagogía  
Escolar y Medios de Comunicación  
Licenciado en Ciencias de la Educación  
Licenciado en Teología  
[gesquivel@ups.edu.ec](mailto:gesquivel@ups.edu.ec)

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

**DERECHOS RESERVADOS**

©2024 Universidad Politécnica Salesiana

QUITO – ECUADOR – SUDAMÉRICA

CANTUÑA AVILA ABIGAIL ALEJANDRA

***CONCIENTIZACIÓN DE LAS NORMAS INSTITUCIONALES MEDIANTE ESTRATEGIAS  
LÚDICAS PARA ALCANZAR UNA CONVIVENCIA ARMÓNICA***

**Concientización de las normas institucionales mediante estrategias lúdicas para alcanzar una convivencia armónica**  
**Raising awareness of institutional norms through playful strategies to achieve harmonious coexistence**

**Resumen**

La pandemia, al interrumpir los primeros años de escolaridad, ha dejado notables efectos en los estudiantes de educación general básica. Estos efectos se manifiestan a través de conductas bruscas, expresiones groseras y una evidente falta de disposición para acatar instrucciones. Frente a esta problemática identificada, el propósito central de la investigación fue concientizar las normas de convivencia institucional mediante estrategias lúdicas para alcanzar una convivencia armónica. El enfoque de investigación seleccionado es la investigación-acción, destacando la participación activa del investigador para catalizar cambios significativos. El estudio se estructura en tres fases fundamentales: diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación. La muestra fue de manera no probabilística, se centró en estudiantes del tercer año de Educación General Básica "C" en la Unidad Educativa Giovanni Antonio Farina, ubicada en Sangolquí, Pichincha. La composición de la muestra incluyó a 19 mujeres y 15 varones, todos con edades entre 6 y 7 años. Los resultados obtenidos subrayaron la función crucial de los juegos al captar la atención e interés de los estudiantes, traduciéndose en una mejora significativa en la comprensión y aplicación de las normas en su vida escolar. Este compromiso se reflejó de manera notable, guiado por los valores promovidos a través de la experiencia lúdica, apuntando hacia una convivencia más armoniosa y efectiva en el ámbito educativo.

**Palabras clave:** Concientización, Normas Institucionales, Estrategias Lúdicas, Convivencia Armónica, Educación General Básica.

**Abstract**

The pandemic, by interrupting the early years of schooling, has left notable effects on students in basic general education. These effects manifest through abrupt behaviors, rude expressions, and an evident lack of willingness to follow instructions. Faced with this identified problem, the central purpose of the research was to raise awareness of institutional coexistence norms through playful strategies to achieve harmonious coexistence. The selected research approach is action research, emphasizing the active participation of the researcher to catalyze significant changes. The study is structured into three fundamental phases: diagnosis, planning, execution, and evaluation. The sample was non-probabilistic, focusing on third-year students of Basic General Education "C" at the Giovanni Antonio Farina Educational Unit, located in Sangolquí, Pichincha. The sample composition included 19 females and 15 males, all aged between 6 and 7 years old. The results obtained emphasized the crucial role of games in capturing students' attention and interest, translating into a significant improvement in understanding and application of norms in their school life. This commitment was notably reflected, guided by the values promoted through the playful experience, aiming towards a more harmonious and effective coexistence in the educational environment.

**Keywords:** Consciousness, Institutional Standards, Playful Strategies, Harmonious Coexistence, Basic General Education.

**1. Introducción**

La necesidad evidenciada en la institución consistió en implementar estrategias lúdicas para aumentar la conciencia y el cumplimiento de las normas de convivencia en los estudiantes de tercero de educación general básica. Estos estudiantes experimentaron cambios drásticos en sus rutinas diarias y estilos de vida durante la pandemia de COVID-19, donde sus clases las recibieron frente a un computador. Durante el periodo de adaptación, algunos estudiantes demostraron comportamientos negativos, como la frustración y el estrés acumulado. Esto se reflejó en situaciones más intensas, como conflictos, desorden en el salón de clases, así como la falta de cumplimiento de las normas.

Los efectos de esta problemática se reflejan en la interrupción del proceso de enseñanza-aprendizaje, la falta de organización, la indisciplina y la dificultad para mantener la concentración y la participación de los estudiantes. El objetivo central es concientizar las normas de convivencia institucional mediante estrategias lúdicas para alcanzar una convivencia armónica. La elección de enfoques lúdicos se justifica por su capacidad para educar a los estudiantes en normas y valores de manera efectiva y participativa. A continuación, se fundamenta lo que se entiende por concientización de las normas, estrategias lúdicas y convivencia armónica.

### **1.1. Concientización de las normas**

Las normas proporcionan un marco de referencia para lo que se considera aceptable y contribuyen a prevenir conflictos y desorden; caso contrario, si no existen estas en la sociedad, prevalecería la confusión y el caos. Se entiende como normas a las acciones que de acuerdo con la sociedad están aceptadas en el comportamiento de las personas y guían en la manera de actuar en ciertas situaciones (Sevillano & Olivos, 2019). Además, estas reglas no solo establecen pautas de comportamiento, sino que también promueven que las personas actúen en concordancia con valores fundamentales, tales como el respeto hacia los demás, sus opiniones y conductas.

Las normas sociales y sobre todo dentro de un establecimiento educativo son primordiales para promover un ambiente favorable para el proceso de enseñanza aprendizaje. Una de las maneras, es mediante la formación en valores que “desarrolla y fortalece: el sentimiento de solidaridad, justicia, el respeto a los demás, el sentido de responsabilidad, la defensa de la paz, la conservación del entorno, la identidad y la dignidad cultural de los pueblos” (Díaz Prieto & Martínez Trujillo, 2022, p. 2281). Sin duda, las reglas no solo nos enseñan a mantener una convivencia armónica con las personas, pueblos, nacionalidades, sino también con el medio ambiente.

Ahora bien, como hay normas sociales, también en las escuelas y colegios se establecen normas escolares las cuales se encuentran en los códigos de convivencia, puesto que es parte de los proyectos educativos institucionales. Bonozo Medina et al., (2023) recalcan que “se deben definir normas dentro del aula de clases. Sin embargo, para evitar los conflictos las normas deben ser concisas, claras, pocas iguales para todos y deben ser construidas con la participación de todos los involucrados” (p. 167). Una de las estrategias para definir reglas en el salón de clases es mediante la participación de los estudiantes, donde ellos mencionen cómo deben comportarse en relación a sus compañeros y con sus docentes.

Si bien es cierto que las normas se relacionan directamente con los valores, estos son inculcados y aprendidos por los estudiantes desde su núcleo más cercano como son su papá, mamá y de más miembros de su familia. Por eso, se argumenta que “la familia ha sido la primera institución formadora de valores y saberes; ha sido orientadora en situaciones de exploración, duda y curiosidad que presentan los escolares en su proceso de aprendizaje integral” (Ramírez Ramos et al., 2019, p. 116). Los educandos con estas bases se enfrentan a la sociedad, interaccionan con otros adultos y con sus similares, actuando de acuerdo a las normas sociales que adquirieron en sus hogares; por lo que es importante destacar que cada niño viene de un entorno familiar distinto por lo que tendrán ciertas reglas y valores con mayor claridad y otras que desconocerán y en el camino de la vida lo irán asimilando.

La aplicación consistente y justa de las normas asegura que sean percibidas como esenciales para una convivencia armoniosa. Uno de los lugares donde los estudiantes aprenden esto son en las instituciones educativas que están comprometidas a “servir como un espacio de aprendizaje donde se interioricen hábitos y actitudes positivas hacia valores democráticos como el diálogo, la tolerancia, la participación, la aceptación del otro, el respeto a la diferencia” (Bolaños & Stuart Rivero, 2019). Para lograr este proceso de concientización es esencial que los docentes se comuniquen de manera clara, se expliquen la relevancia de las normas, que promuevan la participación de los niños para la construcción de acuerdos y compromisos

Tanto las reglas sociales como educativas contribuyen a crear un ambiente pacífico, por lo que los códigos de convivencia tienen que ser socializados y aplicados para el bienestar de todos. Debido a que un conflicto “incide directamente en la calidad de vida de todos los miembros de la comunidad educativa, en los resultados de los aprendizajes, en la gestión del conocimiento y en el mejoramiento de la calidad de la educación” (Vivas Parra & Alejandro Rivera, 2019, p. 26). Los conflictos escolares pueden emerger por una amplia gama de razones, y es crucial abordarlos de manera sensible y constructiva para mantener un ambiente educativo armonioso.

## 1.2. Las estrategias lúdicas

El término "lúdica" es comúnmente asociado con la palabra "juego"; una forma sencilla de comprenderlo es conceptualizarlo como actividades que generan emociones, captan la atención del estudiante y tienen el potencial de promover el aprendizaje. Sin embargo, "lúdico es todo aquello que permite disfrute, paz, goce, felicidad, tranquilidad; al tiempo que construye una actitud positiva ante la vida, y provoca la necesidad de ser parte de algo y de disfrutarlo, de sentir, expresar y comunicar emociones" (González Domínguez et al., 2021, p. 31). Mediante este tipo de acciones los estudiantes experimentan, descubren y desarrollan su pensamiento.

Las actividades lúdicas no solo generan momentos de alegría, entretenimiento, sino más bien es un medio para reforzar actitudes positivas como son los valores e incluso se pueden enseñar contenidos conceptuales. Desde la perspectiva de Candela Borja & Benavides Bailón, (2020) "la actividad lúdica es concebida como la forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen" (p. 82). Se comprende que los niños, al nacer, encuentran ya establecidas normas, festividades, momentos históricos y avances científicos, los cuales seguirán evolucionando con el tiempo, por lo que la sociedad busca que vayan asimilando todas estas cosas y qué mejor manera que el juego para hacerlo.

Para enseñar, es crucial contar con una variedad de juegos que se adapten a los objetivos específicos, se ajuste al tiempo determinado y al número de participantes. Según el punto de vista de Manzano-León et al. (2022) es "importante crear retos y pruebas que los jugadores se sientan capaces de realizar. Además, hay diferentes dinámicas y mecánicas de juego que se pueden implementar para que el alumnado vea su progreso (puntos, medallas, progresión en la historia, etc.)" (p. 35). A través de estos estímulos, los estudiantes se mantendrán adheridos a las reglas de la actividad lúdica, prestarán atención a cada fase y, sobre todo, se verán motivados a participar de manera activa.

Para proponer una actividad lúdica en clase, es imperativo diseñar previamente un objetivo, las actividades, así como buscar o crear el material necesario; no se puede depender de la improvisación en la enseñanza. Por ello, una planificación con actividades lúdicas "debe incorporar juegos didácticos, títeres para narrar y dramatizar cuentos, canciones infantiles acompañadas gestos y pantomima; además, del coloreado, el pegado y las manualidades entre otras experiencias pedagógicas" (Pacheco- Alejandro, 2022, p. 2440). Además, es crucial establecer un tiempo para cada etapa, ya que los niños, inmersos en el juego, pueden perder la noción del tiempo, lo que podría resultar en que no se logren completar todas las actividades restantes.

Dentro del aula, los profesores pueden implementar diversas estrategias para que los niños y niñas aprendan sobre las normas de convivencia y, sobre todo, las apliquen en su día a día. Una actividad lúdica bien planificada puede ser "una herramienta crucial y determinante para lograr un aprendizaje significativo, como también en la formación del comportamiento de los infantes de acuerdo al contexto" (Díaz Ballona et al., 2022, p. 2079). De esta manera, los estudiantes refuerzan los valores aprendidos en casa, sin la necesidad de charlas o exposiciones extensas y aburridas donde se pierde el interés de los niños y no se consigue el fin propuesto.

Con las estrategias lúdicas se busca transformar las prácticas educativas tradicionales, en las cuales el educando simplemente recibía los contenidos y para aprender, debía memorizar. A juzgar por Sierra Espitia (2022) estas acciones lúdicas en el aula formarán "buenos recuerdos, despertarán interés o amor por educarse, crearán nuevos hábitos, e incluso encontrarán en el juego una manera divertida de aprender, más allá del juego como parte fundamental de la recreación humana y de los derechos del niño" (p.174). En otras palabras, la finalidad de la educación es formar seres humanos felices, curiosos, responsables de sus acciones y críticos ante la realidad actual.

## 1.3. Ambiente armónico

Las instituciones educativas proporcionan espacios tanto para actividades académicas como recreativas, los cuales pueden ser en ocasiones amplios y estar equipados adecuadamente; esta infraestructura contribuye significativamente a la convivencia, ya que ofrece un entorno propicio para que los estudiantes interactúen, aprendan y se relacionen de manera armoniosa. La convivencia, en este contexto, implica la habilidad de las personas para coexistir con otras, y de manera más amplia,

comprende la construcción de una paz duradera basada en el diálogo y fundamentada en principios democráticos, siempre respetando las diversidades (Carrión Macas et al., 2023, p. 418).

El clima del aula desempeña un papel crucial en el proceso educativo, ya que puede tanto facilitar como dificultar el aprendizaje. Establecer un ambiente saludable implica seguir “pautas de conducta que permiten la libertad individual, al tiempo que salvaguardan el respeto y la aceptación de los otros, conformando así, el sustrato necesario para que se produzca un buen clima que beneficie el hecho educativo” (Camacho Norka, 2021, p. 7). Cuando los estudiantes y los docentes coexisten en el aula, se busca alcanzar un equilibrio que combine comprensión y empatía, junto con la firmeza necesaria para guiar el trabajo de manera efectiva.

En el salón de clases, el patio de juegos y otros espacios de la institución educativa, es decisivo mantener un ambiente de armonía y tranquilidad en beneficio de toda la comunidad educativa. A los educadores les corresponde establecer normas y consecuencias para instaurar las interacciones en el aula, las cuales posibilitarán la formación de entornos participativos y enriquecedores (Villarreal & Medina, 2020, p. 399). La responsabilidad docente implica a todos los profesionales, independientemente del nivel educativo o del área en la que trabajen; todos deben colaborar en armonía.

Si bien es cierto que en el párrafo anterior se destaca el rol del docente en la promoción de un ambiente armónico, es fundamental conocer el proceso para lograr ese objetivo y sobre todo mantener una sana convivencia entre estudiantes e incluso estudiantes docentes y viceversa. De acuerdo con Montenegro Ruano (2021) se “empieza por la fijación de las normas, estas no sólo se adoptan exclusivamente para mantener la disciplina y autoridad sino también para desarrollar de la mejor manera las experiencias de aprendizaje” (p. 60). Es evidente que al enseñar, definir y hacer cumplir las reglas establecidas en el salón de clases, no solo se mejora el comportamiento de los niños, sino que también se facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje sin interrupciones, optimizando así el tiempo en las clases.

Un entorno armonioso en las instituciones educativas es fundamental para el bienestar emocional y psicológico de los estudiantes, docentes, personal administrativo y de servicio. Por ello, se necesita “crear ambientes propicios para la construcción de las relaciones sociales es vital en la conservación de la cultura, especialmente en la misión de la construcción de una escuela para el desarrollo del aprendizaje” (Huayta Huamani & Paredes Aguirre, 2020, p. 5). A pesar de que es inevitable que surjan conflictos y situaciones comportamentales negativas en los centros educativos, es esencial que los miembros de la comunidad se orienten hacia la resolución a través del diálogo; esto implica escuchar a todas las partes involucradas, asumir responsabilidades y proponer alternativas para solucionar la situación y restaurar la armonía.

El clima organizacional de una institución tiene una estrecha relación con la forma en que los miembros de la comunidad educativa se relacionan entre sí. La convivencia “ayuda al crecimiento y desarrollo personal de quienes hacen vida activa en las instituciones educativas, además de ser elemento fundamental de interacción, colaboración, y buen funcionamiento para el logro de los objetivos de la institución” (Ángel et al., 2022, p. 113). Un ejemplo claro de un ambiente armónico en el aula es cuando se logra que los estudiantes trabajen en grupo y, con la orientación del profesor, se crea un entorno tranquilo y propicio que facilita el logro de los objetivos planteados para esa hora de clase.

## **2. Metodología**

Después de respaldar teóricamente las estrategias lúdicas, el ambiente armónico y la concientización de las normas, y tomando en cuenta que el objetivo general busca concientizar las normas de convivencia institucional mediante estrategias lúdicas para alcanzar una convivencia armónica, se procede a trazar los pasos para alcanzar dicho propósito. Este proceso tuvo cuatro momentos: la fase de diagnóstico, la planificación, la ejecución y la evaluación. El enfoque de investigación seleccionado fue la investigación-acción, que involucra activamente al investigador y le permite generar cambios significativos y profundos en la realidad estudiada (Calle Mollo, 2023).

La muestra se seleccionó mediante un enfoque no probabilístico, centrándose de manera específica en los estudiantes del tercer año de Educación General Básica "C" de la Unidad Educativa Giovanni Antonio Farina, ubicada en la provincia de Pichincha, en la ciudad de Sangolquí. Esta muestra está conformada por 19 mujeres y 15 varones, todos con edades comprendidas entre los 6 y 7 años (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018).

Con el fin de diagnosticar la pertinencia de la concientización de las normas en la institución educativa, se aplicó el método etnográfico. Este proceso comenzó con la inmersión en el centro educativo, específicamente con los estudiantes de tercer año de educación general básica; posteriormente, se continuó interactuando con los miembros de la comunidad educativa; y, culminó con la identificación de las necesidades a satisfacer (Esquivel et al., 2021a). La técnica utilizada fue la observación activa, donde el investigador participa de manera directa, desempeñando un papel activo y manteniendo una reflexión constante, prestando atención a cada detalle, evento e interacción. Además, se empleó un diario de campo como instrumento para registrar la información relevante para la investigación.

Continuó con la planificación de las estrategias lúdicas para promover la conciencia de las normas institucionales, siguiendo el método práctico proyectual. Primero, se seleccionaron las actividades; segundo, se determinaron las estrategias, recursos y cronograma; y finalmente, se concluyó con la elaboración del documento de planificación (Esquivel et al., 2021b). Se empleó la metodología basada en juegos para diseñar las clases y el instrumento utilizado fue el formato de planificación.

Prosiguió con la ejecución de la planificación sobre la concientización de las normas basándose en el método sistémico estructural que inició con la presentación de los objetivos a los estudiantes de la clase, continuó con la puesta en práctica de los juegos y terminó con la evaluación de cada uno de los encuentros; se acudió a la técnica del juego como estrategia lúdica y los instrumentos fueron los distintos materiales, recursos, instrucciones y espacios físicos de la institución que se usaron para su implementación.

Y terminó, con la evaluación de la convivencia de los estudiantes en base a la toma de conciencia de las normas institucionales, en base al método analítico-sintético que comenzó con la recopilación de la evaluación del desarrollo comportamental, siguió el análisis de la información recopilada y finalizó con la síntesis del análisis realizado; la técnica fue la evaluación por parte de la docente tutora para conocer qué cambios se generaron y el instrumento fue la rúbrica.

### 3. Resultados

Los resultados correspondientes al primer objetivo, que se refiere al diagnóstico, se presentan en la siguiente figura:

**Tabla 1**

*Escala cualitativa de la evaluación comportamental del segundo parcial*

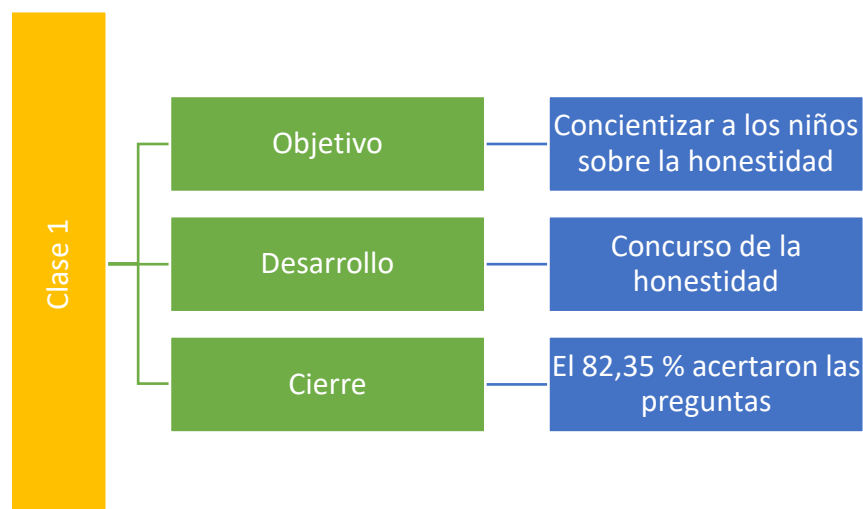
<b>Escala cualitativa</b>	<b>Número de estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
A= muy satisfactorio	5	14,71%
B= satisfactorio	26	76,47%
C= Poco satisfactorio	3	8,82%

**Fuente:** elaboración propia

En la tabla 1 se registran 3 grupos de estudiantes ubicados en una escala cualitativa, de acuerdo con la evaluación comportamental realizada por el docente tutor durante el segundo parcial. Del 100%, el 76,47%, lograron la evaluación comportamental B que denota que cumple con las normas; mientras que el 14,71%, alcanzaron la evaluación comportamental A que significa que ellos lideran el cumplimiento de los acuerdos establecidos en la institución; y finalmente 8, 82 % indica que fallan ocasionalmente a la normativa del centro educativo.

Los objetivos concernientes a la planificación, ejecución y evaluación se presentan en las siguientes figuras:

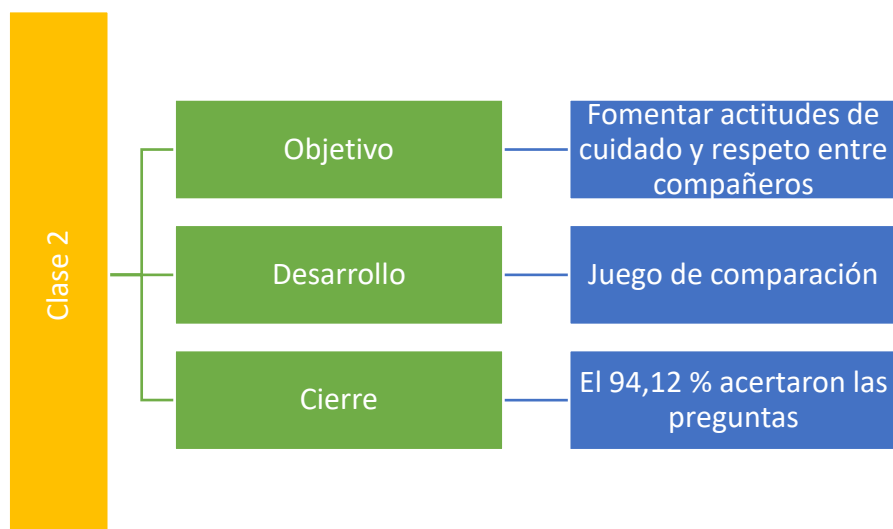
**Figura 1**  
*Planificación de la primera clase*



**Fuente:** elaboración propia

La figura 1 sintetiza la clase número uno que consistió en concientizar a los niños del tercero de básica A sobre el valor de la honestidad. El juego se tituló *Concurso de la Honestidad*, los participantes emprendieron un emocionante reto; para empezar, todos se sumergieron en el juego del Tingo Tango, un desafío que evaluó su comprensión inicial sobre la honestidad. Luego, la pantalla se iluminó con un letrero llamativo en la aplicación *Wordwall*, donde los niños por turnos respondieron preguntas que ponen a prueba su conocimiento sobre la honestidad. Al superar cada interrogante, no solo acumularon puntos, sino también aprendieron valiosas lecciones sobre la importancia de la honestidad en situaciones cotidianas. El juego reveló un fuerte entendimiento y dominio del tema de la honestidad entre los participantes, con un impresionante 82,35% de respuestas correctas. Esto demostró la habilidad de los niños para reconocer y responder adecuadamente a las preguntas sobre la honestidad.

**Figura 2**  
*Planificación de la segunda clase*

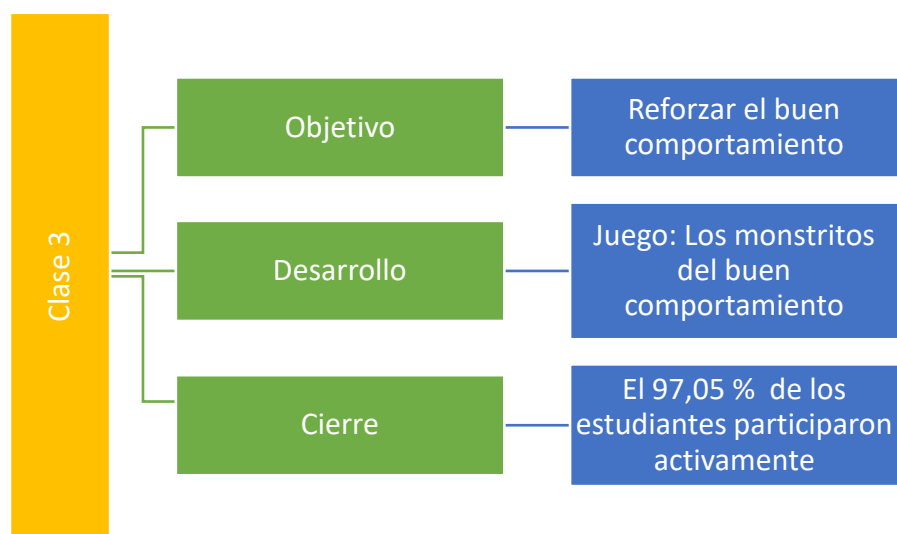


**Fuente:** elaboración propia



De acuerdo con la figura 2, el propósito de la segunda clase fue cultivar actitudes de cuidado y respeto entre los compañeros a través del juego titulado *La Búsqueda del Buen Compañero*. Este juego tenía como objetivo que los estudiantes pudieran distinguir entre comportamientos positivos y negativos. La actividad comenzó con la proyección de un video sobre el respeto, seguido de una sesión de lluvia de ideas. Posteriormente, se presentaron una serie de cartas virtuales en la aplicación *Wordwall* que contenían imágenes ilustrativas de diversas situaciones en el aula de clases, representando tanto comportamientos positivos (como ayudar a un compañero, compartir, escuchar atentamente) como negativos (como ignorar, burlarse, etc.). Los jugadores debían analizar si cada situación representaba un comportamiento positivo o negativo en términos de respeto y cuidado hacia sus compañeros. Como resultado, al finalizar la actividad, se constató que el 94.12% de los estudiantes lograron distinguir correctamente cada una de las cartillas.

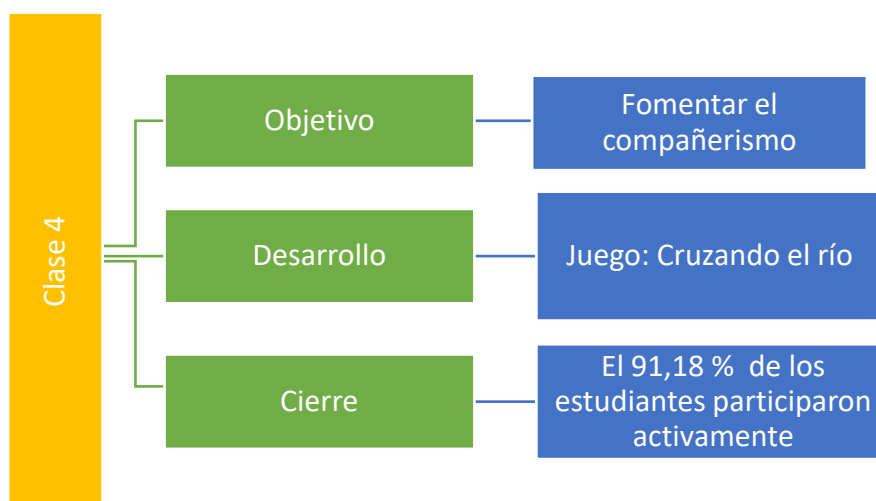
**Figura 3**  
*Planificación de la tercera clase*



**Fuente:** elaboración propia

La figura 3 proporciona un resumen detallado de la tercera clase, que se centró en fortalecer el comportamiento positivo de los estudiantes de tercer año de educación general básica. Para alcanzar este objetivo, se implementó un juego titulado *Los monstruos del buen comportamiento* que consistió en entregar a cada estudiante un pequeño muñeco-monstruito, que debían colocar en una esquina de sus escritorios durante toda la jornada de clases. El muñeco permanecería con ellos si demostraban responsabilidad en mantener el orden y limpieza del aula, al levantar la mano para participar, permanecer en sus asientos durante los cambios de hora y completar las actividades dentro del tiempo establecido. Cada vez que cumplían con estas acciones, ganaban estrellitas para su muñeco; sin embargo, si no lograban cumplir alguna de estas pautas, el muñeco regresaba a su caja, ya que se asustaba. Al finalizar la actividad, se destacó que un impresionante 97.05% de los estudiantes cumplió con las normas establecidas, demostrando un comportamiento excelente.

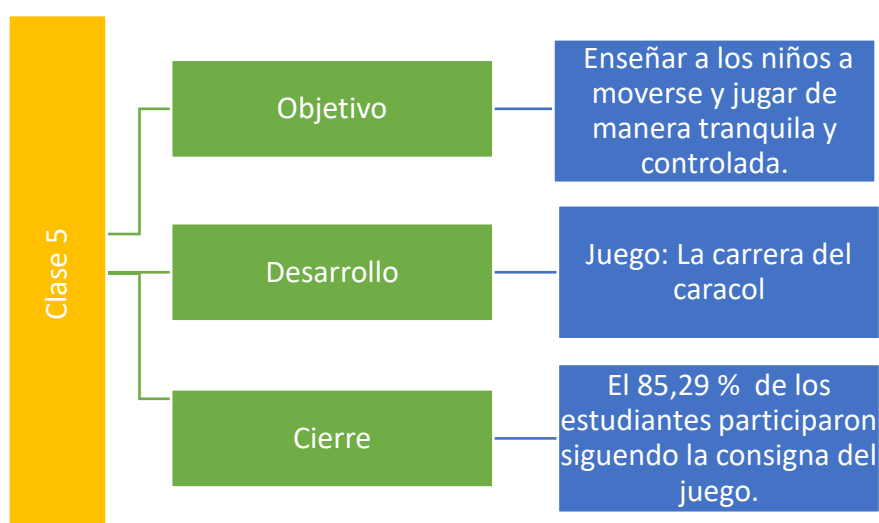
**Figura 4**  
Planificación de la clase cuatro



**Fuente:** elaboración propia

La figura 4, muestra la clase número cuatro, cuyo propósito fue fomentar el compañerismo para generar empatía en los estudiantes de tercero de básica A en el aula. El juego *Cruzando el río* fue una dinámica interactiva que promovió la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Se organizaron grupos de 5 a 6 participantes, quienes se alinearon uno detrás del otro sobre una cartulina colocada en el suelo. La premisa del juego consistía en simular el cruce de un río imaginario. Para avanzar hacia el otro extremo de la "corriente", el último estudiante del grupo debía tomar la cartulina y pasarla hacia adelante, permitiendo así que todos los miembros del grupo dieran un paso simultáneamente. Esta acción requería una comunicación efectiva y una coordinación precisa entre los participantes para superar el desafío. El juego fomentó habilidades de liderazgo, paciencia y trabajo en equipo, al mismo tiempo que proporcionó una experiencia lúdica y memorable para los estudiantes. El resultado que se evidenció fue que el 91,18 % de los estudiantes participaron de manera colaborativa.

**Figura 5**  
Planificación de la quinta clase



**Fuente:** elaboración propia

La figura 5, muestra la clase número cinco, cuyo objetivo fue enseñar a los niños a moverse y jugar de manera tranquila y controlada. El juego conocido como *La Carrera del Caracol* se llevó a cabo con el propósito de fomentar la paciencia y el cuidado entre los estudiantes. Para ello, se estableció una línea de inicio y una línea de meta, donde los participantes representaron caracoles en una divertida competencia. La esencia del juego radicaba en la premisa de moverse lentamente y con tranquilidad, imitando el ritmo característico de estos animales. Durante la carrera, se enfatizó constantemente la importancia de ser cuidadosos y evitar cualquier contacto o golpe con los compañeros. Esta actividad no solo promovió la atención y la conciencia del espacio, sino que también incentivó a los estudiantes a desarrollar una actitud respetuosa y considerada hacia sus compañeros, demostrando que la diversión puede ir de la mano con el cuidado y el respeto. Se evidenció que el 85,29 % cumplieron las reglas del juego y reflexionaron sobre no jugar brusco.

Para alcanzar el cuarto objetivo además de evaluar de forma continua al final del proceso se comparó las calificaciones, tal como se evidencia en la siguiente tabla:

**Tabla 2**  
*Escala cualitativa de la evaluación comportamental del segundo parcial*

Escala cualitativa	Parcial 2		Parcial 3	
	Número de estudiantes	Porcentaje	Número de estudiantes	Porcentaje
A= muy satisfactorio	5	14,71%	15	44,12%
B= satisfactorio	26	76,47%	19	55,88%
C= Poco satisfactorio	3	8,82%	0	0%

**Fuente:** Elaboración propia

Comparando los dos parciales, se destaca un notable avance en los resultados de los estudiantes. El porcentaje de aquellos que alcanzaron una evaluación de "A" (muy satisfactorio) experimentó un aumento significativo, pasando del 14.71% al 44.12%. Asimismo, se observó una reducción en el porcentaje de estudiantes evaluados como "B" (satisfactorio), que descendió del 76.47% al 55.88%. Es importante resaltar que en el Parcial 3, ningún estudiante obtuvo una evaluación de "C" (poco satisfactorio), lo cual marca una notoria mejora en comparación con el Parcial 2.

#### 4. Discusión y conclusiones

El diagnóstico resalta que los estudiantes de tercer grado de educación general básica han enfrentado desafíos notables al cambiar de la educación en plataformas a la enseñanza presencial, lo que ha resultado en la manifestación de comportamientos negativos. Como señalan Vivas Parra & Alejandro Rivera (2019), los conflictos escolares tienen un impacto significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, causando interrupciones, desorganización, falta de disciplina y dificultades para mantener la concentración y la participación de los estudiantes. Estos hallazgos enfatizan la importancia crítica de abordar esta problemática a través de estrategias lúdicas, con el fin de restablecer un ambiente educativo propicio para el aprendizaje y la convivencia armoniosa.

La fase de planificación se guió por la estrategia basada en el aprendizaje en juegos que se

centra en el establecimiento de objetivos claros, la selección de actividades lúdicas pertinentes y la adaptación del contenido para que resulte atractivo y efectivo. Además, se subraya la esencial labor de los educadores al establecer normas y sus correspondientes consecuencias en el aula (Villarreal & Medina, 2020). Este enfoque no solo fomenta entornos participativos, sino que también contribuye significativamente a la creación de un ambiente educativo enriquecedor y propicio para el aprendizaje.

La implementación de actividades lúdicas se llevó a cabo con el propósito de promover la aplicación de normas en el aula; este enfoque contribuyó notablemente a mejorar el ambiente educativo, ya que los estudiantes se involucraron en acciones como buscar al propietario de objetos encontrados, levantar la mano para participar, respetar los turnos y mantener la organización en sus espacios de trabajo. Se reconoce la actividad lúdica como un medio natural para integrar a los estudiantes en su entorno, lo que facilita el aprendizaje, la interacción social y la comprensión de las normas y el funcionamiento de la sociedad a la que pertenecen (Candela Borja & Benavides Bailón, 2020). Esta perspectiva subraya la importancia de las actividades lúdicas como una herramienta efectiva para promover la participación activa y el entendimiento de las normas y el entorno social en el que se desenvuelven los estudiantes.

Finalmente, al evaluar la implementación se ha demostrado resultados sumamente favorables en el fomento de una convivencia armónica. Los estudiantes han mostrado un notorio avance en la comprensión y cumplimiento de las normas, lo que se refleja en la notable reducción de incidentes de comportamiento negativo. Además, el aumento significativo en el porcentaje de estudiantes evaluados como "muy satisfactorio" es una clara indicación de la efectividad de estas estrategias. Estos resultados subrayan la importancia de incorporar el juego y la interacción lúdica como herramientas pedagógicas para promover una convivencia positiva y respetuosa en el entorno educativo.

## 5. Referencias

- Ángel, S., & Ávila Perozo, E. F. (2022). *Clima organizacional, convivencia escolar y desempeño profesional: triada importante en el contexto educativo ecuatoriano* (Vol. 14).  
<https://tinyurl.com/ysyc2nt2>
- Bolaños, D., & Stuart Rivero, A. J. (2019). La familia y su influencia en la convivencia escolar. *Universidad y Sociedad*, 11(5), 140–146. <https://tinyurl.com/yt4h9myf>
- Bonozo Medina, D. C., Merchán González, J. A., Guapi Mullo, F. J., & Toala Franco, I. P. (2023). Relaciones interpersonales en la convivencia escolar. *RECIAMUC*, 7(1), 163–169.  
<https://tinyurl.com/yveojm8b>
- Calle Mollo, S. E. (2023). Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1865–1879. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7016](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7016)
- Camacho Norka. (2021). La convivencia con potenciadora del clima en el aula de clases: una visión fenomenológica. *Revista Honoris Causa*, 13(2), 3–16. <https://tinyurl.com/yism9bqc>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78–86.  
<https://tinyurl.com/ykorhc6n>
- Carrión Macas, M. E., Romero Morocho, M. A., Luzuriaga Caamaño, T. J., & Caicedo Ibáñez, H. R. (2023). Estrategia psicopedagógica de convivencia escolar que contribuya al mejoramiento del clima escolar de 8vo ebs. *FIPCAEC*, 8(3), 413–437. <https://tinyurl.com/yr8ouedd>
- Díaz Ballona, D. J., Chávez Espinoza, P. E., Taber De la Cruz, Y. O., & Raez Martínez, H. T. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(26), 2078–2093. <https://tinyurl.com/ytpsm48d>
- Díaz Prieto, Y., & Martínez Trujillo, N. E. (2022). Educación en valores para la convivencia escolar. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(26), 2279–2295.  
<https://tinyurl.com/yrelxygz>
- Esquivel, N., Benavides, P., & Romero, A. (2021). *Guía metodológica para el trabajo interdisciplinar en carreras de Educación* (ABYAYALA Universidad Politécnica Salesiana., Ed.; Ira.). <https://tinyurl.com/ykkbn4or>
- González Domínguez, N. Y., Carnero Sánchez, M., & Navarrete Pita, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 29–37. <https://tinyurl.com/yofhyorl>

- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (Mc Graw Hill Education, Ed.). Mc Graw Hill Education. <https://tinyurl.com/yewvpjav>
- Huayta Huamani, M. R., & Paredes Aguirre, R. A. (2020). *La convivencia escolar: Una revisión teórica*. <https://tinyurl.com/ytjyc5fg>
- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A. M., Rodríguez- Moreno, J., & Aguilar- Parra, J. M. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Espacios*, 43(04), 29–45. <https://tinyurl.com/2f9jlajd>
- Montenegro Ruano, P. A. (2021). Las normas y su impacto en el clima escolar. *Revista Universitaria De Informática RUNIN*, 8(11), 59–64. <https://tinyurl.com/ystlurfb>
- Pacheco- Alejandro, E. Z. (2022). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de primaria. *Polo Del Conocimiento*, 7(2), 2436–2447. <https://tinyurl.com/ykseqmmt>
- Ramírez Ramos, D. A., Ferrás Mosquera, L. M., & Varona Moreno Lazara María. (2019). La convivencia escolar, un reto en la sociedad actual. *Revista Científico-Educacional de La Provincia Granma*, 15(1), 112–123. <https://tinyurl.com/yvl4cuq5>
- Sevillano, V., & Olivos, P. (2019). Comportamiento social y ambiente: influencia de las normas sociales e la conducta ambiental. *Papeles Del Psicólogo*, 40(3), 182–189. <https://tinyurl.com/yk7g52ye>
- Sierra Espitia, V. (2022). La lúdica: Instrumento para fortalecer los procesos de aprendizaje en niños. *Gaceta de Pedagogía*, 42, 171–192. <https://tinyurl.com/yv49tokc>
- Villarreal, D. C. T., & Medina, M. A. G. (2020). Involucramiento docente y condiciones del aula: una diada para mejorar la convivencia escolar en el bachillerato. *Revista de Investigación Educativa*, 38(2), 397–414. <https://tinyurl.com/2x5qk5y7>
- Vivas Parra, D. V., & Alejandro Rivera, M. R. (2019). *La gestión directiva y su incidencia en la convivencia escolar. Diseño de un código de ética*. <https://tinyurl.com/ywy66wum>