

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Título: Estrategia lúdica mediada por las TIC para promover la convivencia en los estudiantes del grado Tercero Institución Educativa Cisneros.		
Lugar de Ejecución del Proyecto		
Ciudad/municipio/vereda/corregimiento: Cisneros	Departamento: Antioquia	
Duración del Proyecto; 9 meses	Fecha de iniciación: 03/12/2022	Fecha de Terminación: 02/09/2023
Autores		
Nombres autores	Dirección correo electrónico	Profesión
Erica Edith Preciado Arbeláez	epaericasegovia@gmail.com	Licenciada en Educación Física, Recreación y Deporte
Harol Wilson Cárdenas Ochoa	hwilcaro@hotmail.com	Licenciado en Educación Artística y Cultural
Línea de investigación de los posgrados de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales		
Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación.		
Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes.	X	
Procesos educativos y transformación socioambiental.		
Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística.		

**Estrategia lúdica mediada por las TIC para promover la convivencia en los
estudiantes del grado Tercero Institución Educativa Cisneros.**

Harol Wilson Cárdenas Ochoa

Licenciado en Educación Artística y Cultural
Institución Educativa Cisneros, sede Concepción Restrepo-Antioquia

Erica Edith Preciado Arbeláez

Licenciada en Educación Física, Recreación y Deporte
Institución Educativa Cisneros, sede Concepción Restrepo -Antioquia

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Javier Daza Piragauta

Doctor en educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., septiembre de 2023

1. Resumen ejecutivo

Por medio del presente Proyecto de Intervención Educativa (P.I.E.) se busca como finalidad la promoción de la convivencia en los estudiantes del grado Tercero de Básica Primaria de la Institución Educativa Cisneros, ubicada en el municipio de Cisneros, perteneciente al departamento de Antioquia. Por esta razón y partiendo de la necesidad que se diagnosticó a través de la observación participante de mantener un ambiente propicio de estudio en el aula de clases, se considera importante llevar a cabo la creación de una estrategia lúdico-pedagógica mediada por las TIC para promover la convivencia en los estudiantes del grado Tercero I.E. Cisneros. De esta manera se contempla la puesta en marcha de una serie de actividades contempladas para resolver el problema central hacen parte de la propuesta que tiene por título: *Todos somos diferentes, todos somos importantes*. Para la realización de esta investigación se tuvo en cuenta para su creación el diseño por medio de un enfoque cualitativo, acudiendo también al diseño metodológico de tipo de investigación acción; también se acude a la técnica de recolección de información llamada la Observación Participante, y con relación a la técnica de recolección de datos se diseñó un Diario de Campo por último se realizó una socialización con los padres de familia de la estrategia. Las conclusiones a las que llegaron los investigadores consistieron en determinar que, por medio de una intervención asertiva realizada, se logró despertar en los estudiantes la empatía, el respeto y el compañerismo y mayor conciencia del valor del otro. De igual manera se mejora en la participación dentro del aula de clases, con lo cual el desempeño escolar se ve favorecido de manera sustancial.

Palabras Clave: Convivencia escolar, Estrategia pedagógica, juego, Lúdica, niños, Tecnologías de la información.

2. Planteamiento del problema

El municipio de Cisneros cuenta con una Institución Educativa urbana y 12 sedes, distribuidas 3 en la cabecera municipal y 9 en la zona rural. Atendiendo un nivel educativo de preescolar, educación media, secundaria y básica primaria. La sede Concepción Restrepo es el centro de la presente investigación; esta se encuentra ubicada en el barrio Politécnico carrera 16#19-28. En este establecimiento educativo se ofrecen los niveles: dos preescolares con un total de 62 estudiantes, dos primeros con un total de 70 estudiantes, dos segundos con un total de 64 estudiantes y un tercero con un total de 31 estudiantes, se cuenta con un total de 227 estudiantes.

Estas actuaciones afectan el comportamiento de cada uno de ellos, considerando que la interacción social es una parte fundamental en la conducta del ser humano, con la cual se desarrollan las particularidades que distinguen al individuo (Vygotsky, 1995). A la luz de lo mencionado se ha de decir que es esencial para formar vínculos entre las personas, la interacción que de ellos se derivan, considerando que estas fundamentan el comportamiento de cada uno de los integrantes en la sociedad.

Ahora bien, los actos de violencia escolar se consideran factores que alteran la convivencia en el entorno educativo, de allí que se nombre a estas conductas como el término de “bullying”, cuya raíz se deriva de “Bull”, la cual significa toro en inglés; este calificativo parte de la actuación de dicho animal, en donde este se lleva por delante todo lo que encuentre a su paso sin importar los resultados ni consecuencias de sus actos (Olweus, 1978). Este actuar, que riñe con la paz y armonía entre las personas, ha sido una problemática que a nivel mundial arroja cifras alarmantes. En un estudio que reunió datos provenientes de 144 naciones del mundo, se obtuvo que uno de cada tres estudiantes ha sufrido alguna agresión o intimidación por parte de

sus compañeros en la escuela, lo que representa un 38% de los casos; asimismo, un 22% dijeron sentirse rechazados por sus compañeros, y un 15% expresaron ser víctimas de acoso escolar (Subsecretaría de Asuntos para la Convivencia Ciudadana, 2016).

De cara a la problemática que se crea a partir de las conductas anteriormente mencionadas, es creado el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, a través de la Ley 1620 de 2013, la cual contempla que se debe promover y fortalecer la formación ciudadana en los niveles educativos de Preescolar, Básica y Media, con la intención de salvaguardar la integridad de los educandos, previniendo y mitigando todo acto que genere violencia escolar (Minjusticia, 2013). Es de esta manera que el Gobierno Nacional busca un equilibrio armónico dentro de las instituciones para que estas se conviertan en lo que deben ser, templos del saber y del conocimiento.

A partir de lo dicho, se considera esencial establecer una estrategia que sirva en gran medida para mejorar la conducta de los menores, propendiendo por la búsqueda de una sana convivencia escolar; por tal motivo se opta por acudir a las herramientas TIC; aquél en donde se plantean actividades lúdicas para mejorar dicha problemática. Es en este espacio mediado por las TIC en donde se logra un aprendizaje sin contar con una clase debidamente estructurada, simplemente se tiene para ello los diversos estímulos en este caso la lúdica y las TIC posibilitan el aprendizaje, como lo menciona Rangel- Ortiz, (2018) “El desarrollo de actividades lúdicas genera en los individuos sensaciones de bienestar subjetivo que permite adquirir de manera más eficiente los conocimientos que se busca enseñar, en tanto se establece a nivel cerebral una asociación emocional con estos” (p.475).

2.1 Formulación del problema

A la luz de lo expuesto anteriormente, se plantea como pregunta problematizadora para el Proyecto de Intervención Educativa la siguiente pregunta.

¿Cómo promover la convivencia escolar en los treinta y un estudiantes del grado Tercero de Primaria de la I.E. Cisneros, en el municipio de Cisneros-Antioquia?

2. Justificación

El Proyecto de Intervención Educativa se justifica por la necesidad de promover la convivencia escolar, utilizando herramientas TIC como mediadoras para motivar a los niños. La intervención implica actividades que generan empatía y motivación, creando un ambiente propicio para el aprendizaje. Los educadores desempeñan un papel esencial al organizar la información de manera efectiva para los estudiantes.

Este proyecto es crucial en aspectos educativos, sociales y pedagógicos. En el ámbito educativo, aborda la convivencia escolar como componente fundamental para garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje adecuado. Busca restaurar la paz y la armonía en la escuela, lo que mejora tanto la labor del maestro como la disposición de los estudiantes para aprender.

La relevancia social radica en la participación de los padres en las actividades del proyecto, reconociendo que el comportamiento de los estudiantes debe cambiar tanto en casa como en la escuela. Se enfoca en establecer una colaboración efectiva entre el hogar y la institución educativa para mejorar el comportamiento de los niños dentro y fuera del plantel.

Desde una perspectiva pedagógica, el proyecto se justifica al incorporar el componente lúdico en los contenidos de clase, motivando a los estudiantes a cambiar comportamientos violentos y crear un ambiente óptimo para el aprendizaje. Esto también beneficia a los maestros al permitirles enseñar mientras integran el juego en el proceso educativo.

Además, sienta un precedente al abordar una problemática inédita en la Institución Educativa Cisneros. Se pretende que su contenido sea una fuente de consulta para resolver situaciones similares en el futuro y contribuir al proceso educativo. En resumen, el proyecto busca mejorar la convivencia escolar y promover un ambiente de aprendizaje más armonioso y efectivo, involucrando a estudiantes, maestros, padres y la comunidad educativa en su conjunto.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Desarrollar una estrategia lúdica mediada por las TIC para promover la convivencia escolar en los treinta y un estudiantes del grado Tercero de Primaria de la I.E. Cisneros, en el municipio de Cisneros-Antioquia.

4.2 Objetivos específicos

- Identificar por medio de un diagnóstico inicial las causas por las cuales presentan conductas que alteran la convivencia escolar.
- Crear una estrategia lúdica mediadas por las TIC y alojarla en un OVA.
- Socializar con los padres de familia y con los maestros, los alcances que se pueden obtener por medio de la implementación de la estrategia lúdico-pedagógica relacionada con promover la convivencia escolar.

5. Aproximación al estado del arte

5.1 Antecedentes investigativos

Para dar sustento al presente proyecto de intervención educativa, se realiza una revisión de diferentes autores internacionales y nacionales con los cuales se comparten temas afines a la presente investigación. Por tales motivos, se revisan investigaciones que tienen un tiempo de publicación no mayor a cinco años, ubicándolas en un periodo comprendido entre los años 2017-2022.

5.1.1 Antecedentes Internacionales

Es importante comenzar revisando la investigación llamada: Comunicación asertiva y Convivencia escolar de estudiantes del 6° grado de primaria de una institución educativa de Julcán 2019, tuvo como objetivo principal evaluar la conexión existente entre la comunicación asertiva y la calidad de la convivencia escolar en los estudiantes del sexto grado de primaria en una institución educativa localizada en Julcán, La Libertad, durante el año 2019. Se adoptó un enfoque descriptivo y se empleó un diseño correlacional para lograr este propósito.

Al mismo tiempo, se trae colación la investigación realizada por Alhuirca (2022), de la Universidad San Ignacio de Loyola. Esta investigadora realizó un trabajo que tiene por título: “propuesta de aulas en paz para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de una institución educativa de Ventanilla”. El objetivo que se plantea es proponer el desarrollo de una propuesta de aulas en paz, que haga parte de una estrategia didáctica que permita mejorar la convivencia escolar en la institución educativa Pachacútec Ventanilla.

5.1.2 Antecedentes Nacionales

Es importante revisar lo que mencionan De la Peña y Vallejo (2019), de la Universidad de la Costa-CUC. Estas investigadoras desarrollan la investigación que tiene por título: “El

recreo escolar un espacio para fortalecer la convivencia, desde la lúdica”. El objetivo contempla el desarrollo de estrategias lúdicas que permitan mejorar la sana convivencia en el transcurso de los recreos. La población que se tuvo en cuenta es finita de estudiantes pertenecientes al grado quinto, siendo esta comprendida por 38 educandos y 6 docentes de básica primaria.

También es importante mencionar la investigación de Noy y Jaimes, (2019), titulada: La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar la cual se enfocó en el empleo de actividades lúdico-pedagógicas desempeña un papel crucial en la reducción de comportamientos agresivos entre los estudiantes. El propósito de este estudio consistió en la implementación de un programa de carácter lúdico con el fin de enriquecer la convivencia escolar en el cuarto grado de la institución educativa Coopteboy, ubicada en la ciudad de Tunja.

5.1.3 Antecedentes locales

En paralelo con la búsqueda de sustento para esta investigación, se mencionan a Díaz y Gómez (2018), de la Fundación Universitaria Los Libertadores; en su investigación: “El Juego como Estrategia de Convivencia Escolar: Una Propuesta Lúdica para Niños de segundo Grado del Liceo la Pradera–Montería”. El objetivo es “diseñar juegos que sirvan de estrategia para aprender a convivir en el entorno escolar, familiar y social en los niños de grado segundo de la Institución mencionada anteriormente. La muestra la componen 70 niños con edades entre los 9 y 10 años.

Para concluir, se menciona el proyecto “ConVivamos: Estrategia para la promoción de la convivencia escolar y prevención de violencias”, realizado por Meza (2022), La investigadora plantea como objetivo general: “Desarrollar un proceso lúdico pedagógico de construcción colectiva para la promoción de la convivencia escolar y la prevención de la violencia en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa de Bayunca del Distrito de Cartagena”.

6. Estrategia metodológica aplicada

El presente proyecto de intervención educativa se desarrolla por medio de un enfoque Cualitativo, considerando su elección por contemplar que, mediante su aplicación, los investigadores tienen un mayor acercamiento en el mismo lugar que suceden los acontecimientos. Este tipo de enfoque hace uso de una planificación que permite tener un mayor entendimiento por parte de los investigadores, logrando en este el interés por comprender el significado de las experiencias que está evidenciando en el lugar de los hechos (Hernández et al., 2010). En concordancia con lo anterior, este enfoque permite comprender los motivos que desencadenan en los estudiantes el comportamiento que altera la convivencia escolar dentro del aula de grado tercero de primaria de la institución educativa Cisneros en Antioquia.

Asimismo, se implementa la metodología de investigación acción fundamentando esta razón por los beneficios que de ella se derivan al ubicar a los investigadores en medio de la problemática a investigar (Elliot, 2000).

6.1 Población y contexto

La Institución Educativa Urbana Cisneros, se encuentra ubicada en el municipio que lleva su mismo nombre. Esta se compone de 12 sedes, distribuidas 3 en la cabecera municipal y 9 en la zona rural. Ofrece a una población de 227 estudiantes una educación repartida en los niveles de Preescolar, Educación Media, Secundaria y Básica Primaria. De las sedes, la Concepción Restrepo es el centro del presente proyecto; esta se encuentra ubicada en el barrio Politécnico carrera 16#19-28. En este plantel educativo se ofrecen los niveles de: dos preescolares con un total de 62 estudiantes, dos primeros con un total de 70 estudiantes, dos segundos con un total de

64 estudiantes y un tercero con un total de 31 estudiantes, se cuenta con un total de 227 estudiantes.

De esta población se interviene a los treinta y un (31) estudiantes del grado Tercero, cuyas edades oscilan entre los 8 y los 9 años. Los motivos por los cuales se considera pertinente hacer el abordaje en este grupo de educandos se fundamenta en que de ellos se observan conductas que alteran la convivencia escolar, las cuales son evidenciadas en agresiones físicas y verbales, insultos, conductas irascibles injustificadas, gritos, interrupciones constantes de las clases, burlas y falta de respeto hacia los educandos. También se ha visto que, al momento de salir al descanso, la interacción entre ellos es poca, ya que entre ellos se hacen en subgrupos, o simplemente se aíslan, evitando la interacción.

De este grupo se hace una selección por medio de un muestreo probabilístico aleatorio simple. Por medio de este muestreo se pueden estudiar las relaciones existentes entre las variables Y ubicada en medio de una población Z (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Es así que, después de aplicar dicha selección, la muestra quedó compuesta por 18 estudiantes, lo cual representa el 58% de los estudiantes del grado Tercero.

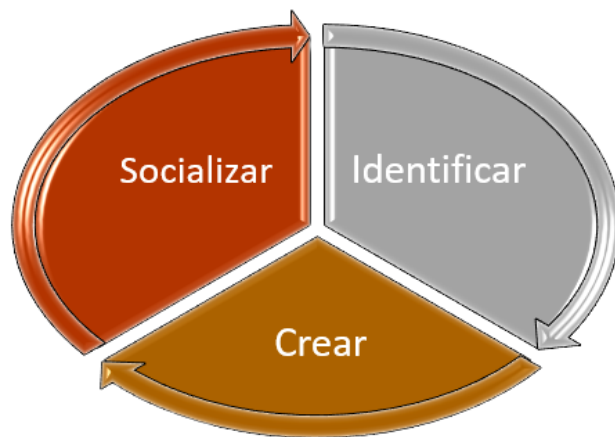
6.2 Fases o etapas (ruta metodológica):

Las fases de la investigación enseñan unos pasos que tienen como finalidad conseguir los objetivos planteados en una investigación, con lo cual se logra comprender fácilmente la forma en que se ha desarrollado el proyecto. Estas etapas se encuentran unidas unas con otras, lo que significa que entre ellas no se tenga un inicio o un final definido de manera clara, haciendo que entre ellas se consiga una superposición que finalmente logra entremezclarlas (Rodríguez et al., 1997).

De esta manera, por medio de la siguiente figura, se enseñará de manera gráfica cada una de las etapas que componen las fases del presente proyecto:

Figura 1

Fases de la Investigación



Fuente: Elaboración propia

Fase 1-Identificar: Para dar inicio al proyecto se comienza por medio de un diagnóstico inicial, considerando que por medio este se pueden identificar los motivos por los cuales los estudiantes de grado Tercero de la institución que centro de la investigación presentan conductas que riñen con las normas de convivencia del plantel educativo. De igual manera, se acude a la Observación Participante como técnica de elección para recolectar información, contemplando que mediante esta se puede tener un mejor entendimiento de los sucesos en los que participan los estudiantes. Es así como en esta primera fase se hace mención al primer objetivo específico, el cual menciona: “Identificar por medio de un diagnóstico inicial las causas por las cuales los treinta y un estudiantes del grado Tercero de Primaria de la I.E. Cisneros presentan conductas que alteran la convivencia escolar”.

Se siguió el siguiente paso a paso:

Paso 1: Definir el Propósito y Objetivos de la Observación

Paso 2: Seleccionar el Contexto y Participantes

Paso 3: Obtener el Consentimiento de los padres de familia

Paso 4: Establecer un Plan de Observación

Paso 5: Inmersión en el Contexto

Paso 6: Tomar Notas y Registrar Datos

Paso 7: Reflexión Continua

Paso 8: Análisis de Datos

Paso 9: Informe de Resultados

- **Fase 2-Crear:** Al emplear el diagnóstico y la técnica de recolección de datos, se acude al instrumento de recolección de información del Diario de Campo, ya que, mediante este, los investigadores pueden consignar la información que consideren relevante y que brinden luces para contemplar la resolución del problema en este proyecto. Es así como, después de tener un mejor y mayor entendimiento con respecto a las conductas derivadas de los estudiantes, se da marcha a la creación de la estrategia lúdico-pedagógica, para que, por medio de esta, se promueva una adecuada convivencia escolar. En esta fase se alude al segundo objetivo específico, el cual reza: Crear una estrategia lúdica mediadas por las TIC y alojarla en un OVA.

Para el desarrollo del proyecto se tuvo en cuenta los siguientes pasos:

Para el desarrollo del proyecto se buscó actividades que influyeran en las necesidades de los estudiantes de básica primaria, en este caso la convivencia escolar.

- Se dividió el tema en 3 subtemas para abarcar el objetivo principal del proyecto.
- Cada objeto virtual de aprendizaje diseñó en aplicaciones y plataformas interactivas como Educaplay, Worldwall, Canva, Genially, YouTube, entre otros.
- Posteriormente se procedió a evaluar los temas mediante actividades interactiva

Fase 3-Socializar: Después de realizar la estrategia, se considera importante dar a conocer los beneficios que se pueden lograr a partir de una implementación de esa intervención en los educandos, cuyo fin sea el de promover la convivencia escolar. Por tal motivo, en esta fase se acude al tercer y último objetivo específico: Socializar con los padres de familia y con los maestros, los alcances que se pueden obtener por medio de la implementación de la estrategia lúdico-pedagógica relacionada con promover la convivencia escolar.

Se convocan los padres de familia y se socializará el OVA presentando el contenido en cada uno de los temas.

Por último se tendrá una reflexión sobre el aporte que ellos realizarán al proyecto desde la familia.

6.3 Técnicas o instrumentos:

La técnica de recolección de datos que ha sido empleada en este proyecto fue la observación participante (Anexo 1). Es importante mencionar que se tuvo como consideración

acudir a ella técnica por contemplar en ella la posibilidad que tiene el investigador para ubicarse dentro del lugar de los hechos sin ser considerada su actitud como una intromisión que repercuta en los resultados de la observación (Hernández-Sampieri et al., 2014). Acompañando a la técnica se ubica el instrumento de recolección de información del Diario de Campo (Anexo 2).

Considerando que el investigador puede documentar en el las ideas y demás observaciones de manera ordenada, para qué, por medio de este registro escrito, obtenga las pistas que vislumbran una manera de comprender los sucesos que son centro de la investigación (Rodríguez et al., 1997).

6.4 Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa:

Tabla 1

Cronograma de Actividades

Fase	Actividad	TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO		
		MES 1-2	MES 3-4-5-6-7-	MESES 8-9
1	Identificar	X		
2	Crear		X	
3	Socializar			X

Fuente: *Elaboración propia*

6.5 Línea de investigación institucional “Transdisciplinar para la Transformación Social”

Para el desarrollo del presente Proyecto de Intervención Educativa es menester mencionar que este se acoge a la línea de investigación institucional que está compuesta por los tres ejes fundamentales establece la Fundación Universitaria Los Libertadores, los cuales son: “Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes.”. Con relación a estos ejes se debe decir que son esenciales con relación a la propuesta formativa aquí presente, viendo en cuenta para ello un constante análisis que se adapta fielmente a los diferentes retos que componen los sistemas educativos contemporáneos.

7. Resultados (preliminares, parciales o totales)

Fase 1. Identificar

Para dar cumplimiento al primero objetivo el cual concuerda con la fase uno se realizó la observación participante la cual fue registrada en un formato elaborado para tal fin. **(Ver anexo1)**

Se realizó el siguiente análisis con respecto a las observaciones realizadas.

La importancia de implementar una Estrategia lúdica mediada por las TIC para promover la convivencia en estudiantes de tercer grado en la Institución Educativa Cisneros se deriva de la necesidad de abordar y resolver los problemas de convivencia escolar de manera efectiva. La observación participante ha revelado la existencia de estos problemas, lo que destaca la urgencia de tomar medidas concretas para mejorar el ambiente escolar y el bienestar de los estudiantes. A continuación, se analiza la importancia de esta estrategia la cual se integre:

1. **Innovación y Motivación:** La integración de las TIC en una estrategia lúdica crea un ambiente educativo innovador que atrae y motiva a los estudiantes. Las actividades digitales y lúdicas pueden ser más atractivas y envolventes para los niños, lo que les anima a participar activamente y aprender de manera efectiva mientras se divierten.
2. **Desarrollo de Habilidades Sociales:** Las actividades lúdicas mediadas por las TIC pueden diseñarse para fomentar el trabajo en equipo, la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos. Estas habilidades son esenciales para una convivencia saludable y pueden enseñarse de manera efectiva a través de juegos y actividades en línea que requieren interacción y colaboración.

3. **Prevención y Resolución de Conflictos:** La estrategia lúdica puede incluir situaciones hipotéticas o casos de estudio que representen problemas de convivencia comunes. Los estudiantes pueden practicar la resolución de conflictos en un entorno seguro y controlado, lo que los prepara para enfrentar situaciones reales de manera más efectiva y pacífica.
4. **Promoción del Respeto y la Tolerancia:** Las actividades lúdicas pueden diseñarse para promover valores fundamentales como el respeto, la tolerancia y la inclusión. A través de juegos y ejercicios en línea, los estudiantes pueden experimentar situaciones en las que deben respetar las diferencias y aprender a convivir en un ambiente diverso.
5. **Seguimiento y Evaluación Continua:** La tecnología facilita el seguimiento y la evaluación del progreso de los estudiantes en relación con las habilidades de convivencia. Los docentes pueden utilizar plataformas en línea para realizar un seguimiento de las interacciones y el comportamiento de los estudiantes, lo que les permite intervenir de manera oportuna cuando sea necesario.
6. **Participación de los Padres:** Las TIC también pueden ser utilizadas para involucrar a los padres en el proceso de mejora de la convivencia escolar. Se pueden compartir informes y actualizaciones en línea sobre el progreso de los estudiantes, lo que fomenta la comunicación entre la escuela y el hogar y permite a los padres apoyar de manera más efectiva la educación de sus hijos en temas de convivencia.

La implementación de una Estrategia lúdica mediada por las TIC para promover la convivencia en estudiantes de tercer grado en la Institución Educativa Cisneros puede ser una herramienta poderosa para abordar los problemas de convivencia escolar y crear un ambiente de

aprendizaje más armonioso y positivo. Esta estrategia no solo aborda los problemas existentes, sino que también prepara a los estudiantes con habilidades sociales y emocionales importantes que les servirán a lo largo de sus vidas.

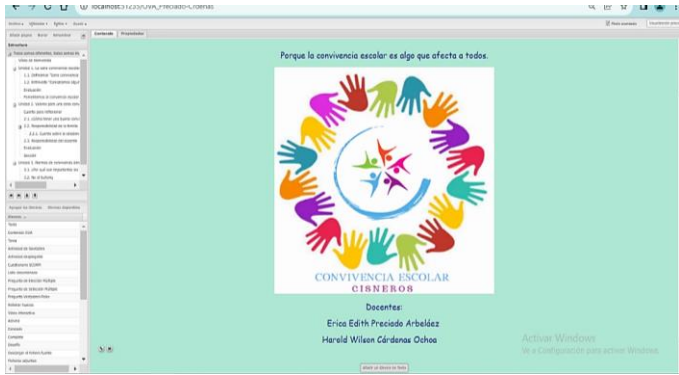
Fase 2. Crear

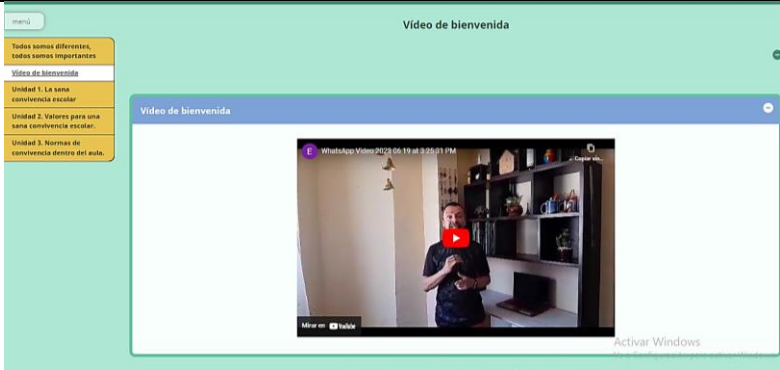
Estrategia didáctica: *Todos somos diferentes, todos somos importantes.*

La estrategia se enfocó en actividades lúdicas mediadas por las TIC, los recursos se alojaron en un OVA contenido en la siguiente carpeta: [Preciado y Cárdenas OVA](#)

Se desarrolló una secuencia didáctica con 3 unidades que integran actividades en línea y también se alojaron evidencias de algunas de las actividades desarrolladas con los estudiantes.

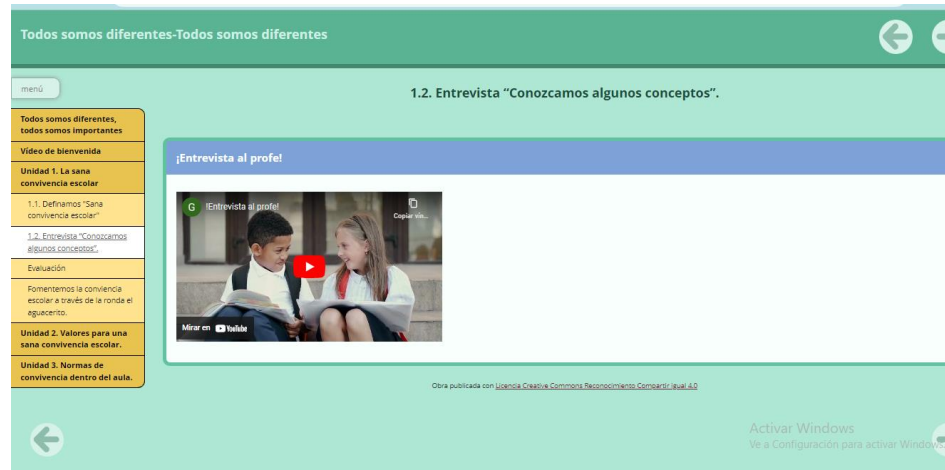
Tabla 2. *Secuencia de la estrategia de intervención*

Portada del OVA	Se inicia con una portada en la que se contiene unas manos de colores mostrando la diversidad y en coherencia con el nombre de la estrategia Todos somos diferentes, todos somos importantes, se integran en un círculo que permite visualizar la equidad e igualdad. Figura 1. Captura de pantalla de inicio del OVA  Fuente: Elaboración propia
Vídeo de Bienvenida	Continúa con un vídeo donde se les da a los estudiantes la bienvenida al OVA por parte de los docentes. https://youtu.be/X_UntPKPYDY Figura 2. Captura de pantalla vídeo de bienvenida

	 Fuente: Elaboración propia
Unidad 1. La sana convivencia escolar	Se inicia con el tema de la convivencia escolar dando la introducción con la presentación del concepto. Posteriormente se realiza una entrevista a un docente por parte de un estudiante, donde éste le cuenta sobre la convivencia escolar y la importancia de la misma. https://youtu.be/qgeS3jfvzdU Figura 3. Captura de pantalla de inicio unidad 1  Fuente: Elaboración propia Figura 4. Captura de pantalla definamos sana convivencia 

Fuente: Elaboración propia

Figura 5. Captura de pantalla vídeo, entrevista con el docente



Fuente: Elaboración propia

Por último los estudiantes podrán acceder a una evaluación en las que sutenten sus conocimientos.

QR: Evalaución

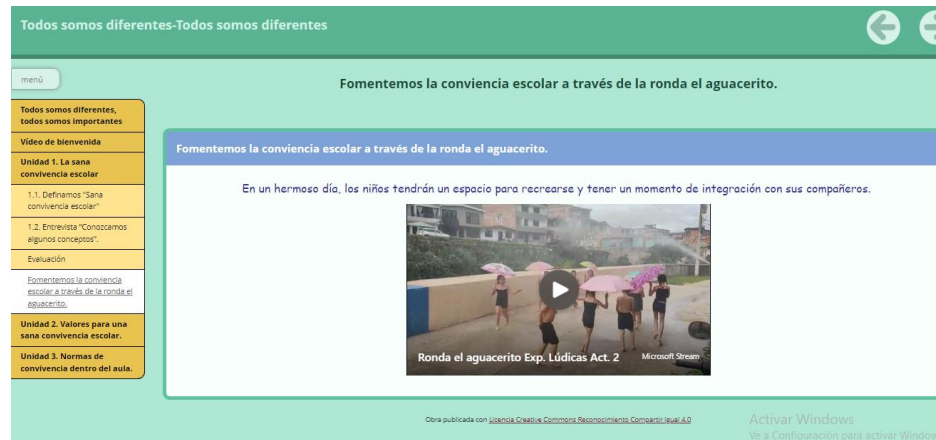


La unidad se culmina con una actividad al aire libre: Ronda el Aguacero con la cual los estudiantes tendrán un espacio de diversión e integración fomentando la alegría, diversión y fraternidad entre ellos.

Se dispone del espacio del patio de recreo, mangueras para simular la lluvia y la canción del aguacero.

Evidencia de aplicación de la misma: [Ronda el aguacero Exp. Lúdicas Act. 2.mp4](#)

Figura 6. Captura de pantalla: Ronda el aguacerito



Fuente: Elaboración propia

Unidad 2.
Valores para
una sana
convivencia
escolar.

Se inicia con una presentación en la Aplicación en Genially para explicar los valores de una sana convivencia escolar

Figura 7. Captura de pantalla Unidad 2



Fuente: Elaboración propia

En un primero momento verán un vídeo de reflexión con una historia de autoría propia: el gato narcisista [El gato narcisista.mp4](#)

Después de ver el vídeo, compartirán con tus compañeros. ¿Qué enseñanza les deja la historia?

Figura 8. Captura de pantalla: Cuento para reflexionar



Fuente: Elaboración propia

2.1. ¿Cómo tener una buena convivencia escolar?

Se darán algunas pautas de la convivencia escolar y posteriormente unas indicaciones concretas que les ayudarán a los estudiantes a realizar un juego en la plataforma Genially con unas preguntas sobre la convivencia escolar.

Figura 9. Captura de pantalla: ¿Cómo tener una buena convivencia escolar?



Fuente: Elaboración propia

Figura 10. Captura de pantalla: juego en genially



Fuente: Elaboración propia

2.2. Responsabilidad de la familia

Se realizará una conceptualización de la responsabilidad de la familia en cuanto a la convivencia escolar.

Figura 11. Captura de pantalla: Responsabilidad de la familia



Fuente: Elaboración propia

2.2.1. Cuento sobre la obediencia en casa

Se realizará la visualización de una historia sobre la importancia de la obediencia.

Enlace del vídeo:

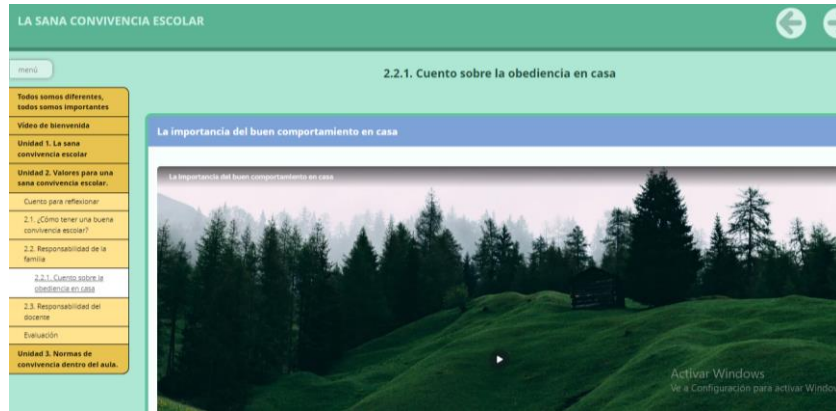
<https://www.canva.com/design/DAFczoQO0kI/watch>

Luego tendrán la siguiente retroalimentación.

- ¿Cuál es la importancia de la obediencia en casa?
- ¿Qué consecuencias puede tener no ser obediente?
- ¿Qué compromisos podemos hacer para mejorar la obediencia?

Figura 12. Captura de pantalla: Cuento sobre la obediencia en casa

Fuente: Elaboración propia



Fuente: Elaboración propia

2.3. Responsabilidad del docente

Los estudiantes podrán ver una presentación con las responsabilidades del docente. <https://www.canva.com/design/DAFl-5UjrJk/view>

Figura 13. Captura de pantalla, responsabilidad del docente

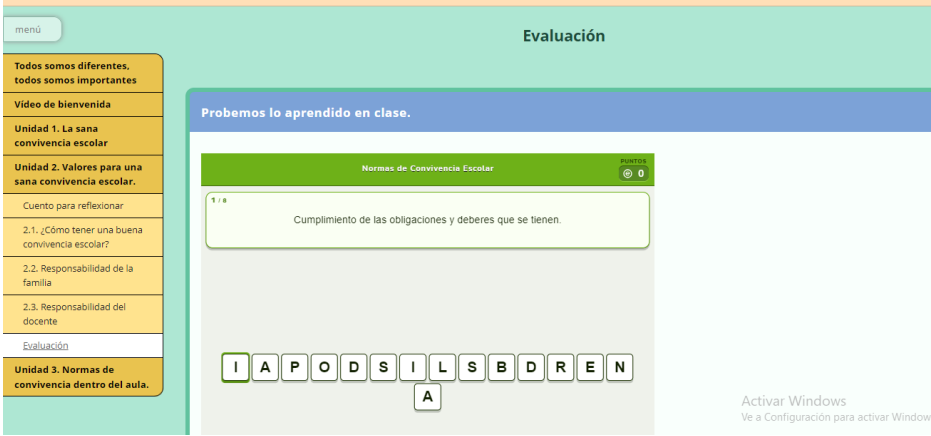


Fuente: Elaboración propia

Evaluación: De acuerdo con lo aprendido en clase se accederá a un juego donde podrán demostrar sus aprendizajes.

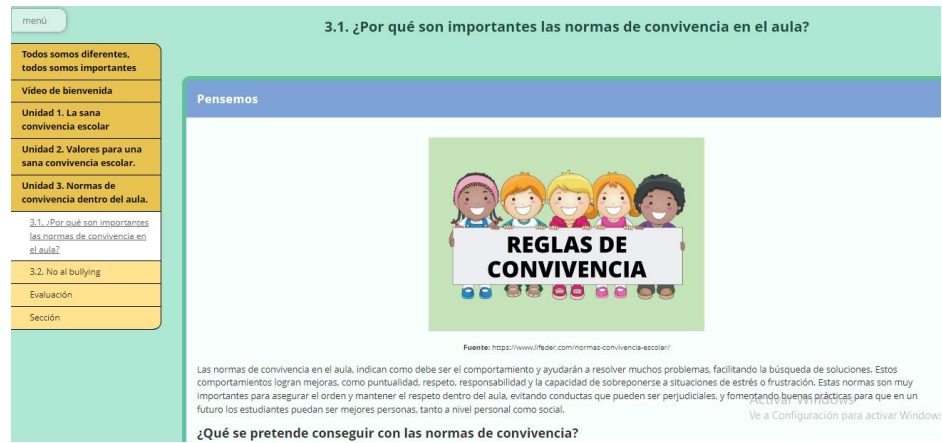
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15688737-convivencia_escolar_quiz.html

Figura 14. Captura de pantalla: Evaluación unidad 2

	 Fuente: Elaboración propia
--	---

Unidad 3. Normas de convivencia dentro del aula.	Inicio: Decálogo de la convivencia escolar Se inicia con el decálogo de la convivencia escolar, una presentación en la herramienta canva en la que se les muestra a los estudiantes maneras concretas para mejorar la convivencia escolar. https://www.canva.com/design/DAFdkT4sV4c/view?utm_content=DAFdkT4sV4c&utm_campaign=designshare&utm_medium=embeds&utm_source=link Figura 15. Captura de pantalla, decálogo de la convivencia escolar  Fuente: Elaboración propia 3.1. ¿Por qué son importantes las normas de convivencia en el aula? Se presenta un contenido en el OVA, para justificar la importancia de las normas en la conciencia escolar.
--	---

Figura 16. Captura de pantalla, ¿Por qué son importantes las normas de convivencia en el aula?



Fuente: Elaboración propia

3.2. No al bullying

Primero se contará con la participación de los estudiantes donde ellos expondrán casos de acoso escolar o que piensen que es acoso escolar, y luego se socializará el concepto aclarando sus dudas, al finalizar se les pedirá que valoren de nuevo si en realidad fue acoso escolar los casos que expusieron.

Figura 17. Captura de pantalla, no al bullying

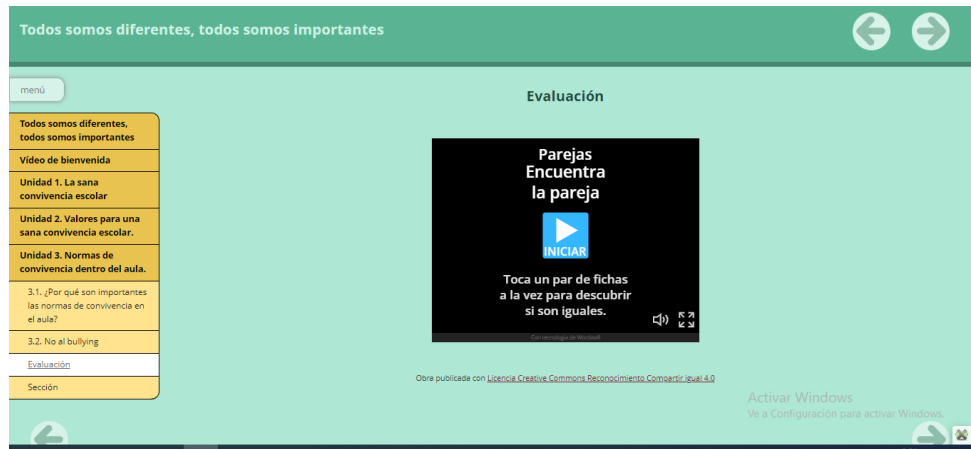


Fuente: Elaboración propia

Evaluación: Por último, se realizará una evaluación con la plataforma Word wall en la que podrán identificar parejas de imágenes que muestran una realidad de convivencia escolar.

<https://wordwall.net/es/resource/57602184>

Figura 18. Captura de pantalla, evaluación final



Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia

Fase 3. Socializar

Se realizó la socialización con los padres de familia, que se estructuró de la siguiente manera:

1. Preparación previa:

- Eligieron una fecha y hora conveniente para la mayoría de los padres
- Comunicaron la reunión con anticipación, idealmente al menos una semana antes, para que los padres pudieran planificar asistir.

2. Preparación visual:

- Se creó una presentación o material visual que respaldó el discurso. Esto incluyó el OVA creado para los estudiantes.

3. Reunión con los padres de familia:

Se realiza la reunión en la que se socializa por parte de los docentes la estrategia y la importancia de la colaboración de los padres de familia en el refuerzo positivo en casa.

(Ver anexo 2), fotos de reunión con los padres de familia.

8. Conclusiones y recomendaciones

Al culminar este proyecto de intervención, es gratificante observar cómo se han logrado importantes avances en la promoción de la convivencia escolar en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Cisneros, a través de la elaboración e implementación parcial de la estrategia lúdica mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Los resultados obtenidos demuestran el éxito de este enfoque innovador y su impacto positivo en la comunidad educativa. A continuación, se presentan las conclusiones basadas en el cumplimiento de los objetivos propuestos:

La realización del diagnóstico inicial permitió un análisis profundo de las causas que contribuyen a las conductas disruptivas entre los estudiantes del tercer grado, la reflexión que realizaron los docentes permitió establecer una problemática y la necesidad de una propuesta como posibilidad de mejorar el entorno del aula a través de esta.

La creación de la estrategia lúdica mediada por las TIC alojadas en un OVA: *Todos somos diferentes, todos somos importantes*, demostró ser un enfoque eficaz para abordar los desafíos de convivencia escolar. La integración de actividades lúdicas, recursos digitales y aplicaciones educativas permitió a los estudiantes aprender de manera colaborativa y participativa. La estrategia logró involucrar a todos los estudiantes, incluyendo a aquellos que previamente mostraban conductas disruptivas.

El alojamiento de la estrategia lúdica en un Ambiente Virtual de Aprendizaje (OVA) garantizó su accesibilidad y disponibilidad para todos los estudiantes del tercer grado. Esta implementación en línea brindó flexibilidad en el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes interactuar con los recursos en su propio ritmo y tiempo. La retroalimentación instantánea

proporcionada por las actividades en línea lo cual motivó a los estudiantes a mejorar sus habilidades sociales y de convivencia, y a aplicar lo aprendido en su entorno cotidiano.

La interacción constante con los padres de familia y los maestros fue esencial para el éxito de la estrategia lúdico-pedagógica. A través de reuniones, presentaciones y comunicación regular, se logró comunicar los logros y beneficios tangibles que la estrategia estaba generando en términos de mejoramiento de la convivencia escolar. Esto involucró a los padres y maestros como aliados en el proceso educativo y fortaleció la colaboración entre la escuela y el hogar.

Este proyecto de intervención ha alcanzado sus objetivos de manera satisfactoria. La estrategia lúdica mediada por las TIC ha demostrado su eficacia en la mejora de la convivencia escolar entre los estudiantes del tercer grado en la Institución Educativa Cisneros.

El aporte del proceso realizado y oportunidades y logros que han surgido se resalta que se ha adquirido un conocimiento profundo sobre cómo integrar el juego y las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El desarrollo Profesional pues no solo proporciona conocimientos teóricos, sino también prácticos. El docente puede utilizar las habilidades adquiridas en su práctica diaria, mejorando la efectividad de la enseñanza y enriqueciendo la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

La contribución a la educación, con la experiencia en pedagogía lúdica y el proyecto de intervención, como docente se puede desempeñar un papel clave en la mejora de la convivencia escolar y la promoción de un ambiente educativo más positivo y enriquecedor. Esto puede tener un impacto duradero en los estudiantes, en sus compañeros docentes y en la comunidad escolar en general.

El liderazgo pedagógico por el papel de liderazgo en la institución educativa, compartiendo conocimientos en pedagogía lúdica con otros colegas.

9. Referencias bibliográficas

- Alcaldía Municipal de Cisneros en Antioquia. (2020). *Generalidades*. <http://www.cisneros-antioquia.gov.co/municipio/generalidades>
- Alhuirca, S. (2022). *Propuesta de aulas en paz para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de una institución educativa de Ventanilla* [Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d2c7c34e-35a6-489f-9435-5f2869dd9d2e/content>
- Bruner, J. (1995). *Desarrollo cognitivo y educación*. Morata, S.L.
- De la Peña, L., & Vallejo, Y. (2019). *El Recreo Escolar un Espacio para Fortalecer la Convivencia, desde la Lúdica* [Universidad de la Costa – CUC]. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/5757/El%20recreo%20escolar%20un%20espacio%20para%20fortalecer%20la%20convivencia%2C%20desde%20la%20l%C3%BAdica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz, S., & Gómez, M. (2018). *El Juego como Estrategia de Convivencia Escolar: Una Propuesta Lúdica para Niños de segundo Grado del Liceo la Pradera—Montería* [Fundación Universitaria Los Libertadores]. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2046/D%C3%ADaz_Sixta_G%C3%B3mez_Miriam_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- EcuRed. (2022). *Departamento de Antioquia*. [https://www.ecured.cu/Departamento_de_Antioquia_\(Colombia\)](https://www.ecured.cu/Departamento_de_Antioquia_(Colombia))

- Elliot, J. (2000). *La investigación-acción en educación* (Cuarta Edición). Ediciones Morata.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación* (Quinta Edición). McGraw-Hill Education.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta edición). McGraw-Hill Education.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Meza, L. (2022). *ConVivamos: Estrategia para la promoción de la convivencia escolar y prevención de violencias* [Fundación Universitaria Los Libertadores].
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4873/Meza_Laury_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Minjusticia. (2013). *Sistema único de Información Normativa*. Ley 1620. <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1685356>
- Noy, M. O. N., & Jaimes, G. (2019). La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 5(2), Article 2.
<https://doi.org/10.31910/rdafd.v5.n2.2019.1253>
- Olweus, D. (1978). *Agresión en las escuelas: Bullies y flageladores*. Hemisferio.
- Quispe, B. (2018). *Aplicación del programa patio recreativo para la convivencia escolar de la I. E. «Sagrado Corazón de Jesús». Villa María del Triunfo, 2018* [Universidad César Vallejo].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/20563/Quispe_HGB.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rangel Ortiz, Y. F. (2018). La lúdica mediada por tecnologías de información y comunicación, una estrategia para la enseñanza y promoción de los valores. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 473-478. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.55>

Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (1997). *Metodología de la investigación cualitativa*. Ediciones Aljibe.

Subsecretaría de Asuntos para la Convivencia Ciudadana. (2016). *Convivencia y Seguridad en Ámbitos Escolares de Bogotá D.C.* Secretaria Distrital de Educación. <https://xdoc.mx/preview/convivencia-y-seguridad-en-ambitos-escolares-de-5f45786d5f067>

Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Fausto.

Anexos

Anexo 1

FICHA DE OBSERVACIÓN PARTICIPANTE		
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CISNEROS		
DATOS INFORMATIVOS		
Grado: Tercero	Fecha:	Cantidad de estudiantes:
Maestro responsable:		
Objetivo: Conocer las causas que motivan los cambios en el comportamiento de los estudiantes dentro del salón de clases, los cuales afectan la convivencia escolar.		
Observación	Registro de la Observación	
Observación 1: Comportamiento Agresivo en el Patio de Recreo	Durante las observaciones en el patio de recreo, se ha notado un patrón de comportamiento agresivo entre un grupo específico de estudiantes. Este comportamiento incluye el uso de lenguaje ofensivo, insultos y actitudes excluyentes hacia otros compañeros. Algunos estudiantes parecen disfrutar excluyendo a otros de las actividades de grupo, como juegos de baloncesto o fútbol, y esto ha generado un ambiente de tensión y conflicto en el área de recreo.	

Observación 2: Altercados en la Hora del Almuerzo	Durante la hora del almuerzo, se ha observado un aumento en los altercados verbales y, en algunos casos, físicos. Los estudiantes parecen tener disputas relacionadas con el acceso a las mesas y sillas, lo que a menudo resulta en discusiones acaloradas y ocasionalmente en enfrentamientos físicos. Estos incidentes han afectado la tranquilidad y el ambiente de comedor, lo que crea una atmósfera poco propicia para la convivencia escolar positiva.
Observación 3: Dificultades en la Resolución de Conflictos	En el aula de clases, se ha notado que varios estudiantes tienen dificultades significativas para resolver conflictos de manera efectiva. En lugar de buscar soluciones pacíficas, algunos estudiantes optan por confrontaciones verbales y, en ocasiones, físicas. Esto ha generado un ambiente de tensión en el aula y ha dificultado el proceso de aprendizaje, ya que las interrupciones causadas por los conflictos distraen a los demás estudiantes.
Observación 4: Observación en Clase: Interrupciones Frecuentes	Durante una clase reciente, se observaron interrupciones frecuentes por parte de varios

	estudiantes. Estas interrupciones incluían comentarios despectivos hacia sus compañeros, conversaciones paralelas no relacionadas con el contenido de la lección y gestos de desaprobación evidentes hacia el docente. Estas conductas disruptivas generaron distracción en el aula, lo que afectó negativamente la concentración de otros estudiantes y dificultó el flujo efectivo de la lección. Es importante destacar que estas interrupciones parecen ser parte de un patrón de comportamiento disruptivo que se ha vuelto más frecuente en el aula. Estas conductas no solo afectan el ambiente de aprendizaje, sino que también pueden tener un impacto en el bienestar emocional de los estudiantes que se sienten perturbados por ellas. Esta observación resalta la necesidad de abordar y gestionar las interrupciones en el aula para promover un ambiente de aprendizaje más efectivo y respetuoso para todos los estudiantes.
--	---

Nota: Elaboración propia

Anexo 2. Socialización con los padres de familia.

Figura 19. Socializaciones padres de familia



Fuente: Propia de los autores