

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Título: Estrategias lúdicas para la sana convivencia de grado sexto del Instituto Isidoro Miranda Morantes		
Tipo de Investigación		
* Básica: <input type="checkbox"/> ** Aplicada: <input checked="" type="checkbox"/> *** Desarrollo Tecnológico o Experimental: <input type="checkbox"/> **** Creación Artística: <input type="checkbox"/> Otro: cuál? <input type="checkbox"/>		
Lugar de Ejecución del Proyecto		
Ciudad/municipio/vereda/corregimiento: San José de Miranda		Departamento: Santander
Duración del Proyecto (en meses): 2 meses	Fecha de iniciación: 14/03/2022	Fecha de Terminación: 14/05/2022
Investigadores		
Nombre del Investigador	Dirección correo electrónico	Profesión
Claudia Ximena Coral Hernandez	cxcoralh@libertadores.edu.co	Lic. Pedagogía Infantil
Samael Alberto Carrillo Lopez	sacarrillo@libertadores.edu.co	Lic. Educación Física Deporte y Recreación.
Karina Mora Claros	kmorac@libertadores.edu.co	Lic. Pedagogía Infantil
Línea de investigación en la que se inscribe el proyecto: cualitativa		
ÁREA DE CONOCIMIENTO	Ciencias Naturales y Exactas	
	Ciencias sociales y Humanidades	X
	Tecnología e innovación	
	Artes, Diseño y Arquitectura	

* Se caracteriza porque parte de un marco teórico y permanece en él; la finalidad radica en formular nuevas teorías o modificar las existentes, en incrementar los conocimientos científicos o filosóficos, pero sin contrastarlos con ningún aspecto práctico.

** Este tipo de investigación se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren.

*** Se define como el conjunto de trabajos creativos que se emprenden de modo sistemático a fin de aumentar el volumen de conocimientos, incluidos el conocimiento del hombre, la cultura y la sociedad, así como la utilización de esa suma de conocimientos para concebir nuevas aplicaciones.

**** Un método investigativo propio del ámbito de las artes, a nuestro modo de ver es una manera a través de la cual el campo del arte parte de la creación artística como método investigativo aplicable a una investigación con carácter riguroso y sistematizada.

Estrategias lúdicas para la sana convivencia de grado sexto del Instituto Isidoro Miranda

Morantes

Estudiantes:

Claudia Ximena Coral

Samael Alberto Carrillo

Karina Mora Claros

Título de pregrado

Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Afiliación institucional

Alcaldía de Cali

Instituto Isidoro Miranda Morantes

Liceo Infantil Winnie Pooh

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

Director

Esperanza Sepúlveda Rojas

Magister en ciencias ambientales

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., Mayo de 2022

1. Resumen ejecutivo

La lúdica representa el camino idóneo para transformar las prácticas pedagógicas y los procesos educativos de la actualidad, ya que constituye una nueva forma de llegar al estudiante por medio de la creatividad y teniendo en cuenta las necesidades del contexto. Una de las principales problemáticas que tiene la educación en la época actual, son los conflictos y las situaciones de convivencia que cada día son más alteradas y afectadas por la poca tolerancia y capacidad de dialogar. Sin embargo, la educación debe atender todas estas situaciones y buscar la mejor manera de enfrentar estas dificultades. Es por tal razón que el proyecto titulado: “Estrategias lúdicas para la sana convivencia de grado sexto del Instituto Isidoro Miranda Morantes” propone una estrategia pedagógica basada en el juego, para el fortalecimiento de la convivencia escolar en dichos estudiantes. La metodología se fundamentó con un enfoque cualitativo, el cual nos permitió reconocer las percepciones que tienen los educandos sobre las experiencias de convivencia que hacen parte de su diario vivir. Además se pudo concluir que esta problemática se genera por las familias que maltratan, no dialogan, gritan o tienen múltiples conflictos de convivencia, de allí parte una fuerte influencia en los niños y niñas en tanto ellos reproducen las acciones de agresión hacia sus pares. De esta manera, el proyecto comprende como la edad apropiada para fomentar valores y maneras adecuadas de resolver los conflictos que se presentan en el aula y en la cotidianidad general.

PALABRAS CLAVES: convivencia, educación, juego, estrategias.

2. Planteamiento del problema

Las concepciones sobre convivencia escolar son diversas, pues pensar sobre este tema implica darle una mirada a diferentes referentes que denotan este concepto y que a su vez lo albergan en su totalidad. Preocupa el hecho que se observa año tras año en los centros escolares, donde se producen episodios de manifestaciones violentas y la pérdida de valores que afectan las relaciones interpersonales de la comunidad educativa, las cuales en ocasiones son determinantes en el rendimiento académico del estudiante. Hay momentos que, en nuestro afán por cumplir con nuestro currículo, desconocemos esa parte social y afectiva entre los alumnos, que marcan en muchos casos la deficiencia en las actividades de su desempeño escolar, es decir, repercuten en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior, es importante señalar que la convivencia escolar es un elemento fundamental para la construcción de buenas relaciones entre pares, y el formar un buen proceso de enseñanza que responda a la generación de una educación para la ciudadanía, de tal manera, se debe tener en cuenta el reconocimiento individual de cómo nos tratamos, el hecho de cómo quiero que me traten y cómo tratarnos en los diferentes contextos sin importar el círculo social. Conviene subrayar, la importancia que tenemos los docentes a la hora de conocer las historias de vida de los niños y niñas que tienen tipos de comportamientos inadecuados, para saber cómo actuar frente una situación de éstas. Por tal motivo se hace esencial que la escuela propicie espacios en donde toda la comunidad desarrolle habilidades, conocimientos y actitudes relacionadas con el aprender a vivir.

Debido a los altos índices de conflicto al interior de las escuelas y con el fin de establecer estrategias para la convivencia, Colombia implemento en su sistema educativo la Ley de convivencia escolar 1620 de 2013, la cual tiene como finalidad mitigar los actos de violencia en

las instituciones educativas. Cabe aclarar que los problemas de convivencia siempre han existido, solo que anteriormente no se les daba la mayor importancia que hoy en día se les da. De este modo, nuestra práctica pedagógica ahora es más integral donde apunta como aporte para el desarrollo e interacción en la sociedad, formándolos en todos sus aspectos.

En el instituto Isidoro Miranda Morantes el tema de la convivencia que se presentan en las relaciones entre estudiantes del grado sexto se torna como tema de reflexión, por tanto, se buscan estrategias que permitan mejorar las relaciones que desencadenan agresión física y verbal en los educandos, es así que, procuramos transformar de manera lúdica a través de juegos cooperativos y juegos de reglas, la comunicación asertiva y concertada. Bajo esta perspectiva, se procura intensificar un ambiente armónico de respeto y sobre todo de la construcción de una sociedad con mejores garantías de convivencia.

Es por esto que, se pretende caracterizar los conflictos de los estudiantes del grado sexto, para comprender las causas de esta situación que afecta a la convivencia escolar, y así contribuir al diseño de estrategias lúdicas que fortalezcan las capacidades de comunicación y respeto mutuo entre estos; es por ello, que el paradigma de la investigación desde el cual se propone abordar el problema de estudio es interpretativo con un enfoque cualitativo, que pretende reconocer las experiencias de convivencia que hacen parte del diario vivir en la escuela.

2.1 Formulación del problema

¿Cómo mejorar la sana convivencia en el grado sexto del Instituto Isidoro Miranda

Morantes mediante el desarrollo de estrategias lúdicas como el juego de reglas y el juego cooperativo?

3. Justificación

La implementación de los juegos cooperativos y juegos de reglas como estrategia favorece a la sana convivencia de los niños y niñas, ya que centran su atención, los motiva a ejecutar nuevas actividades y el interés por sus clases, así les da un sentido de amistad, respeto, tolerancia, responsabilidad y curiosidad, desarrollando su personalidad y creando un ámbito armonioso en su medio. En otras palabras, estas prácticas contribuyen al desarrollo de competencias para desarrollar habilidades y virtudes en la búsqueda del bien común, pues es éste el elemento que permitirá integrar conocimiento y comportamiento para dar como resultado un mejor ambiente escolar. Por otro lado, el juego permitirá rescatar acciones que se van perdiendo con el tiempo como: la alegría, la espontaneidad y la creatividad.

Respecto al concepto de juego el psiquiatra y psicoanalista Ingles Winnicott (1982), propone el juego como el elemento que posibilita flexibilizar las ideas, crear reglas y modificarlas, emergiendo de forma natural y espontánea, el juego es considerado como canal natural de comunicación del hombre con el mundo y del hombre con el hombre; es así como a través de éste, el infante adquiere procesos de significación, simbolización y lenguaje; por lo tanto el juego se constituye como una de las principales fuentes para la construcción psíquica y la forma en que nos relacionamos con el entorno. (p. 18). En consideración a los procesos cognoscitivos planteados por Piaget (1936) el acto de juego cobra importancia al proponer acciones que permiten asimilar y recomodar nuevas experiencias de una forma didáctica y autónoma, transformando la realidad en una zona intermedia que facilita zonas de desarrollo próximo.

Teniendo en cuenta la problemática en la falta de valores y los conflictos de convivencia en los estudiantes del grado sexto del Instituto Isidoro Miranda Morantes; surge la necesidad de aportar

a la sana convivencia como eje principal del desarrollo integral de los educandos, mediante la práctica de los valores con el apoyo del cuerpo docente y comunidad educativa, es por eso que nos interesa diseñar este proyecto, puesto que los niños y niñas se encuentran en una constante formación educativa y es donde se tiene un mayor significativo para la vida de cada individuo, buscando una autorreflexión de cada persona que aporte a una sociedad que tanto lo necesita.

Normalmente en la mayoría de los casos los estudiantes al no tener claridad y conocimiento sobre las normas de comportamiento, surgen las agresiones tanto físicas como verbales, los malos tratos hacia sus compañeros, docentes y sociedad, demostrando que cada día se están perdiendo esas formas de comportamiento adecuadas, de respeto, solidaridad, tolerancia, justicia, entre muchas más. Formar en valores fortalece la sana convivencia y a la vez facilita la tarea al docente como orientador para adquirir conocimientos, por otra parte, en el factor familiar existen multitud de estudiantes que llegan a sus instituciones con la carga de problemas que poseen en sus hogares, las bases familiares cada día son más frágiles y se encuentran con numerosos problemas como agresiones y falta de comprensión. Cabe agregar que el factor social también es un modelo de comportamiento que los estudiantes imitan y que aprenden a ser iguales que ellos, porque los valores se transmiten con los hechos, no con palabras.

Con base a lo anterior, se entiende que el espacio pedagógico es el idóneo para realizar este proceso formativo, precisamente por ser el contexto educativo un microcosmo en donde convergen personas, que en medio de las diferencias se debe propiciar la sana convivencia y el respeto por la dignidad humana. Igualmente, como está plasmado en nuestro PEI, el cual busca sembrar en sus ideales, la manera reflexiva, razonable, civilista, creativa y hábil para dar una transformación a sus relaciones con la sociedad. Por esta razón nace la propuesta de establecer

estrategias lúdicas basadas en juegos de reglas y juegos cooperativos que fortalezcan la sana convivencia escolar.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general:

Establecer estrategias lúdicas para la sana convivencia en los estudiantes de grado sexto del instituto Isidoro Miranda Morantes, generando conciencia en ellos y así llegar a una óptima solución.

4.2 Objetivos específicos:

- Diagnosticar las causas del comportamiento inadecuado de los estudiantes que no generan una sana convivencia.
- Diseñar estrategias lúdicas basadas en juegos de reglas y juegos cooperativos que fortalezcan la sana convivencia escolar.

5. Aproximación al estado del arte

5.1 Antecedentes investigativos

Para la elaboración de esta propuesta fue necesario analizar investigaciones previas, como punto de referencia en la importancia que tiene las estrategias lúdicas como lo es el juego, en los procesos del mejoramiento de la convivencia escolar en los contextos nacionales, internacionales y locales.

5.1.1 Antecedentes a Nivel Internacional

Sánchez (2016) En su estudio “Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas Mexiquenses” tuvo como objetivo determinar cuáles eran los aspectos que generan la paz imposible al interior de las escuelas secundarias mexiquenses y, en un segundo momento, proponer a los juegos cooperativos como propuesta electiva para favorecer la paz integral al interior de los planteles educativos. Lo anterior, justifica la importancia de dicha investigación con el fin de fomentar espacios constructores de paz, que permitan al alumno identificar y reconocer que existen otras formas de solucionar los conflictos. Esta investigación se llevó acabo en la telesecundaria OFTV ubicada en la localidad rural de San Francisco Acazuchitlaltongo. Para efectos de análisis, en este artículo se hizo uso de la etnografía para la paz, por medio de materiales como entrevistas, diarios de campo y fotografías; así como elementos cuantitativos como gráficas, encuestas o cuadros con el fin de comprender el motivo y objeto de estudio. Por otra parte, el objetivo del autor fue evidenciar como los juegos cooperativos utilizados como método, influían en la convivencia de los estudiantes.

De esta manera se obtuvo como resultados que los juegos cooperativos son exitosos en los jóvenes, puesto que fortalecieron el conocimiento y reconocimiento de las cualidades propias y

de los otros para que logren fomentar la cooperación y colaboración entre ellos, generando otras alternativas de solución a los conflictos sin hacer uso de la violencia.

5.1.2 Antecedentes a Nivel Nacional

La convivencia juega un papel importante en la sociedad, por ello el referente que revisamos da un giro a nivel nacional sobre las investigaciones que podemos encontrar acerca de dicho tema.

El aporte de Medina (2020) que en su artículo denominado “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar”, identificó en la Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia la necesidad de enfocarse en la solución de problemas o conflictos, y al mejoramiento del comportamiento; la vigilancia para que se cumplan las normas; lograr mayor organización en el aula; alcanzar un ambiente apto para que se pueda comprender la clase; la metodología se fundamentó en la investigación acción participativa IAP, con enfoque cualitativo, que se orienta en la búsqueda de alternativas de solución de las diversas problemáticas que vive la realidad educativa entorno al fortalecimiento de la convivencia en el aula de clase. Por eso, se implementó una estrategia pedagógica basada en el juego que permita el crecimiento en valores y el fortalecimiento de la convivencia en los estudiantes y se valoró la efectividad de las actividades por medio de rúbricas. Finalmente, se evidenció por medio de las observaciones y el diario vivir de los estudiantes, que cambiaron su manera de actuar basados en el respeto; se vio el cambio de actitud, ya que el juego ayudó a modificar el modo de actuar de los estudiantes, evidenciado en las actividades en las que compartieron con el otro, colaboraron e interactuaron correcta y amigablemente con sus compañeros, apoyados en el trabajo en equipo.

Continuando en la búsqueda de aportes; se puede encontrar el de Cardenas, Soto y Becerra (2020) esta investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Gimnasio del Pacifico sede José Joaquín Jaramillo escuela de carácter público institución pública del municipio de Tuluá (Valle del Cauca, Colombia), donde identificaron que los estudiantes del grado cuarto evidenciaban conductas de agresión física, uso inadecuado del vocabulario, agresiones verbales, incumplimiento a las normas planteadas en el manual de convivencia de la institución lo que afectaba el ambiente escolar. Ahora bien, la metodología que diseñaron se aborda desde la clase de educación física, implementando los juegos cooperativos como estrategia didáctica que permitieron comparar el estado inicial y el final, respecto a las conductas asertivas o disfuncionales de convivencia escolar. Lo que dio como resultado el fortalecimiento de las relaciones del grupo, de manera agradable y llamativa dejando de lado sus diferencias, además se pudo notar como estos juegos crearon nuevas amistades.

5.1.3 Antecedente en el Repositorio de la FULL

El concepto de convivencia escolar cuenta con distintas perspectivas, las cuales varían según el enfoque de estudio, pero sin duda alguna, el conflicto es una de las variables que tiene mayor consideración cuando se habla de convivencia escolar. En el repositorio de la FULL se encontró la investigación titulada "El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de segundo grado del IPN" (Ardila, Martínez y Perilla 2021) , la cual surgió por las dificultades que presentaban los estudiantes de grado segundo del Instituto Pedagógico Nacional (IPN) de la localidad de Usaquén de la ciudad de Bogotá, por la carencia de valores, entre estos: respeto, empatía, tolerancia y solidaridad, por diferentes razones; lo cual hace que se afecte la sana convivencia en el ambiente escolar y adicionalmente, esto se refleja

cuando los niños no siguen instrucciones de sus docentes y no prestan atención. Es por esto que se espera que utilizando la propuesta “¡Jugando me muevo, pienso y aprendo!” y la herramienta del fichero de juegos la cual integra diferentes áreas, se consiga disminuir considerablemente problemas de convivencia en los estudiantes y así, los niños logren integrarse y mejoren sus habilidades sociales para la resolución de conflictos que se puedan llegar a presentar. Trabajar la convivencia en el contexto escolar por medio de juegos cooperativos permite desde un ambiente placentero el desarrollo de los niños y de su convivencia escolar, al establecer relaciones de tolerancia, cooperación, respeto, reciprocidad y aprecio, contribuyendo así a que Aprendan a convivir, es decir que, aunque estén presentes las diferencias de los niños que hacen parte del grupo, ellos sean capaces de convivir en armonía.

6. Estrategia metodológica aplicada

Esta investigación desarrolla un paradigma interpretativo y con enfoque cualitativo, Bautista (2011) considera que la investigación cualitativa y aplicada debe ser considerada parte integral de los proyectos de intervención en cuanto a su proceso, a sus técnicas y a los métodos utilizados para recolectar información y llegar a describir las situaciones problemáticas. De esta manera, la investigación se divide en unas fases: exploratoria (identificación del problema), recolección de información (observación, encuestas y entrevistas), planificación (diseño de unidad didáctica). En tal sentido, desarrollaremos encuestas a estudiantes y padres de familia para analizar e interpretar comprensiones de los actores de manera ordenada; luego, con dicha información podremos dar paso al diseño de la unidad didáctica.

6.1 Población y contexto: Teniendo en cuenta la caracterización realizada en el Instituto Isidoro Miranda Morantes, ubicado en el municipio de San José de Miranda, se evidencia una población de 16 niños y 16 niñas, para un total de 32 estudiantes de grado sexto, entre edades de 10 a 12 años, cada uno de ellos se diferencia por sus características y personalidades, que van desarrollando en cada uno de estos procesos, la gran mayoría de los estudiantes viven en el campo, con un nivel socioeconómico bajo, algunos de ellos convive con sus padres, madres y/o diferentes acudientes.

Se escogió este tipo de población porque se ha observado formas violentas como agresiones físicas o verbales entre pares de dicho grado. Cabe mencionar, que el resto de participantes que se ha seleccionado para desarrollar este proyecto son los padres de familia, los cuales nos permitirán conocer cómo es el diario vivir de estos niños y sus pautas de conducta en casa.

6.2 Fases o etapas (ruta metodológica):

- **Fase 1:** Se realiza una primera fase de orientación y panorama general; emplearemos una encuesta a padres de familia y estudiantes del grado sexto. De esta manera una recolección y análisis de estos datos posibilitan la categorización y codificación de la información relevante para la investigación, y pasar así a la siguiente fase.
- **Fase 2:** Incluir el juego en las planeaciones pedagógicas, es decir, diseñar una unidad didáctica, la cual favorezca la socialización e intervención en el grupo escolar, enmarcada en su carácter reflexivo que encuentra motivación en la naturaleza lúdica del juego, cuya finalidad se encuentra pensada en la integración y sana convivencia del grupo que participa.

6.3 Técnicas o instrumentos: Esta investigación será llevada a cabo bajo el enfoque cualitativo, según Herrera (2017), podría definirse como una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y video, registros. Es por ello, que el instrumento que se utilizará para la primera fase es una encuesta, se considera en primera instancia como una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida. La recogida de los datos se realiza a través de un cuestionario, instrumento de recogida de los datos (de medición) y la forma protocolaria de realizar las preguntas (cuadro de registro) que se administra a la población o una muestra extensa de ella mediante una entrevista donde es característico el anonimato del sujeto (Lopez y Fachelli, 2015) .

De este modo se aplicaran dos encuestas distintas, una para estudiantes del grado sexto y otra para los padres de familia, ante la necesidad de identificar e interpretar de la manera más metódica posible, de dónde se deriva la problemática de convivencia.

Ahora bien, en el siguiente instrumento tenemos la unidad didáctica, según Gutiérrez, (s.f) indica que es una técnica o método en el que se planifica y especifica cómo se va a desarrollar el proceso de enseñanza - aprendizaje. En definitiva, esta técnica nos ayudara como intervención metodológica para la consecución de los objetivos, especificando las estrategias, procedimientos y herramientas educativas.

Preguntas para padres de familia

¿Cuántas horas a la semana compartes con tu hijo o tu hija?

- A. 1 hora
- B. 2 horas
- C. 5 horas
- D. No tengo tiempo
- E. Nunca lo hago

¿Tus hijos te colaboran en las actividades del hogar?

- A. A diario
- B. Muy poco
- C. A veces
- D. Nunca
- E. No hace nada en la casa

¿Cuántas veces complaces a tu hijo en todo lo que te pide?

- A. Todas las veces
- B. Muy poco
- C. A veces
- D. No lo complazco en nada
- E. No tengo tiempo

¿Cómo es la comunicación con tu hijo o hija?

- A. Buena
- B. Regular
- C. Mala
- D. No hablamos
- E. No tengo tiempo para comunicarme

Cuando tienen un inconveniente de pareja, ¿cómo lo solucionan?

- A. Dialogando solos
- B. Dialogando en familia
- C. No se soluciona nada
- D. Seguimos discutiendo
- E. Cada uno por su lado

¿Tú crees que la familia influye en el comportamiento de tu hijo en el colegio? Explica tu respuesta.

Fuente: Carrillo, Coral, Mora, 2022.

Encuesta para los niños de sexto grado

¿Cuánto tiempo compartes con tus padres?

- A. A diario
- B. A veces
- C. Casi nunca
- D. Nunca
- E. No tienen tiempo

¿Tus padres te controlan o te revisan el uso del celular o tus redes sociales?

- A. Siempre
- B. De vez en cuando
- C. Nunca
- D. No tienen idea con quien chateo
- E. No tienen tiempo para revisarme el celular

¿Cómo es la comunicación con tus padres?

- A. Muy buena
- B. Buena
- C. Regular
- D. No hablamos
- E. No tienen tiempo

¿Tus padres te controlan tus amistades?

- A. Siempre están pendientes de mis amistades
- B. No me controlan
- C. A veces me preguntan quién es mi mejor amigo(a)
- D. Nunca me dicen nada
- E. No tengo amigos

¿Cuál de tus padres o personas que viven contigo discute más en la casa?

- A. Mi mamá
- B. Mi papá
- C. Mi tío
- D. Mi tía
- E. No se discute

¿Cómo es tu comportamiento dentro y fuera del colegio?

Fuente: Carrillo, Coral, Mora, 2022.

6.4 Línea de investigación institucional: en el siguiente cronograma de actividades se encuentra especificado el tiempo destinado para cada una de las fases.

No.	FASE/ ACTIVIDAD	TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO								
		SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5	SEMANA 6	SEMANA 7	SEMANA 8	SEMANA 9
1	Observación de la problemática.	X	X	X	X					
2	Análisis e Interpretación de la problemática (encuesta)					X	X			
3	Unidad didáctica.							X	X	

6.5 Línea de investigación institucional: esta propuesta se acoge a la línea institucional Desarrollo Humano Integrador en el Contexto Social Colombiano, ya que se torna como el estudio de prácticas sociales en nuestro país, con múltiples miradas que permitan generar un extenso campo de conocimiento en distintos contextos socio-culturales. De esta forma, este elemento podría apoyar la realización de investigaciones futuras, propuestas educativas y evaluaciones de convivencia escolar que ofrezcan una respuesta a la violencia y a la persistente exclusión social que existe en la región latinoamericana. Al desarrollar proyectos de investigación centrados en el análisis de la convivencia, comunicación, gestión, ejercicio de la autoridad y liderazgo en instituciones pertenecientes a distintos niveles educativos, las garantías para este desarrollo está la creación de entornos seguros donde se desenvuelve la vida humana y la participación activa de los ciudadanos en la definición de sus propias metas y objetivos políticos, económicos y culturales, en consonancia con los derechos fundamentales.

7. **Resultados (preliminares, parciales o totales):** En la presente sección se organizan los resultados a partir de cada uno de los objetivos específicos planteados. Estos resultados parten de la primera fase que es la caracterización, donde se pudo evidenciar las respuestas (relatos) de los estudiantes del grado sexto y de los padres de familia, mediante el análisis de la encuesta que se adaptó para identificar de dónde deriva o por qué motivo procede los aspectos de mal comportamiento que tienen los educandos en el aula. De esta manera, el condicionamiento que ejerce la vida y las relaciones familiares en las actitudes de los niños con mayor capacidad para producir tensiones, malestar y conflictos entre sus compañeros, es bastante manifiesto por las familias que maltratan, no dialogan, gritan o tienen múltiples conflictos de convivencia, de allí parte una fuerte influencia en los niños y niñas en tanto ellos reproducen las acciones de agresión hacia sus pares.

En cuanto a los resultados de la segunda fase, se procedió a seleccionar en las actividades propuestas los juegos más adecuados con el fin de lograr los objetivos de aprendizaje relacionados con estrategias para mejorar los comportamientos agresivos en el aula del grado sexto. A continuación se anexa la unidad didáctica.

Instituto Isidoro Miranda Morantes	
2022	
UNIDAD DIDÁCTICA	
Campo minado	
AREA: Educación física	GRADO: Sexto
DOCENTES: Claudia Ximena Coral Samael Alberto Carrillo Karina Mora Claros	
OBJETIVOS: *Enseñar a los estudiantes a resolver conflictos desarrollando una buena	MATERIALES: una sala vacía, una cancha o un patio, vendas para tapar los ojos y material

<p>capacidad de comunicación, toma de decisiones y adaptabilidad. *Aprender formas constructivas de relacionarnos con los demás.</p> <p>CONTENIDO: Toma de decisiones, cuando los niños o niñas no tienen las destrezas necesarias o alguna experiencia en tomar decisiones aprenden cuando a ellos se les dan las oportunidades por sí mismos. La comunicación nos podrá ayudar a entender las diferencias que causan muchos de los conflictos,</p>	<p>reciclable, material didáctico, material de oficina o material de uso personal.</p> <p>TIEMPO: 1 hora</p> <p>METODOLOGÍA Explicación verbal por parte del docente, la cual indicara el procedimiento del juego, las reglas y cuál es la retroalimentación del mismo.</p>
<p>ACTIVIDAD: coloca los elementos (cajas, sillas, botellas de agua, bolsas, etc.) puntualmente por la habitación (cancha) sin que quede una ruta clara de un extremo de la habitación al otro. Divide al equipo en parejas y pide que uno de los miembros de cada pareja se venda los ojos. El otro tiene que guiar verbalmente a su compañero de un extremo a otro de la habitación evitando pisar las minas. El miembro de la pareja que no tenga los ojos vendados no puede tocar a su compañero, solo debe dar instrucciones guiándolo por su voz, no pueden empujarse ni dar falsas indicaciones a sus rivales. Para hacerlo más emocionante, pide a todas las parejas que pasen por el campo de minas a la vez, así les resultará más difícil comunicarse, se les indica también que esto es una sesión que para la otra sesión de juego deben de cambiar de rol.</p> <p>Para esta actividad se recomienda que una vez ya se tenga cuáles son los estudiantes con más conflictos entre sí (encuesta realizada) se les organiza para que sean pareja o equipo, pretendiendo que con este juego se apoyen y quieran ganar la actividad y así ir dejando sus diferencias y lograr una sana convivencia.</p>	<p>EVALUACIÓN: el docente quien es el moderador del juego, reúne a sus estudiantes para hacer una evaluación formativa-participativa, se reúnen en un círculo: primero se felicita a todos los estudiantes por su participación y buen desempeño destacando los ganadores o a los que lograron llegar a la meta sin inconvenientes.</p> <p>Se les hace preguntas como: ¿Qué aprendizaje podemos sacar de este juego? ¿Cuál fue el momento más difícil? ¿Cómo se sintió trabajar en equipo con alguien que creías no podrías trabajar? Y así llegar a una conversación en la que ellos expresan sentimientos y que nos puedan ayudar a nosotros como docentes a que ellos por sí mismo solucionen sus problemas y solo ser mediadores de esos conflictos.</p>
<p>Instituto Isidoro Miranda Morantes 2022</p>	
<p>UNIDAD DIDÁCTICA Robar la bandera</p>	

AREA: Educación física	GRADO: Sexto
DOCENTES: Claudia Ximena Coral Samael Alberto Carrillo Karina Morales Claros	
<p>OBJETIVOS: Desarrollar una mejor capacidad de toma de decisiones en equipo, además de hacer ver a los participantes la necesidad de cooperar.</p> <p>CONTENIDO: Las dinámicas de resolución de conflictos plantean situaciones en las que se presenta un conflicto real o bien uno imaginario. Los participantes deben encontrar una solución, ya sea por medio de la reflexión o debatiendo y cooperando. Estas actividades suelen ser muy divertidas, implicando juegos que calman la situación generada por un conflicto grupal o que preparan a los participantes a hacerle frente a situaciones tensas en un futuro.</p>	<p>MATERIALES: una sala vacía, una cancha o un patio, algo que simule una bandera.</p> <p>TIEMPO: 1 hora</p> <p>METODOLOGÍA: Explicación verbal por parte del docente, el cual indicara el procedimiento del juego, las reglas y cuál es la retroalimentación del mismo.</p>
<p>ACTIVIDAD: El juego empieza formando dos grupos antagonistas: el de los policías y el de los ladrones. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías, bandera la cual los ladrones tienen que conseguir.</p> <p>La idea es que los ladrones consigan robar la bandera y llevarla a su campo, pero sin que sean interceptados por la policía. Si uno es interceptado, el ladrón va a la cárcel y la bandera vuelve a su sitio.</p> <p>Aunque simple, con esta actividad se puede conseguir que los grupos planeen estrategias para evitar que el contrario les gane, cooperando y distrayendo a los rivales.</p>	<p>EVALUACIÓN: Retroalimentación sobre el juego, los pros y los contras</p> <p>*Análisis de estrategias desarrolladas durante el juego.</p> <p>*Dialogo entre todos.</p>

Fuente: Carrillo, Coral, Mora, 2022.

Referencias

- Hurtado, J. (2015) juego herramienta metodológica para la convivencia, http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1721/1/Juego_herramienta_metodologica_para_la_convivencia.pdf
- Sánchez, A. (2016) Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas Mexiquenses, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46146811023>
- Medina, L. (2020) El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar, https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7236/2020_Tesis_Leyla_Johanna_Medina_Camacho.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cárdenas, Soto y Becerra. (2020) Juegos cooperativos en la convivencia escolar, <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2820/2940>
- Ardila, Martínez y Perilla. (2021) El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de segundo grado del IPN, https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4267/Ardila_Martinez_Perilla_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López y Fachelli. (2015) Metodología de la investigación social. https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua_a2016_cap2-3.pdf
- Rodríguez. (2002) Diseño de un estudio mediante grupos focales, <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-articulo-paso-paso-el-diseno-un-13029750#:~:text=El%20grupo%20focal%20es%20una,como%20m%C3%A9todo%20para%20generar%20informaci%C3%B3n>.
- Rodríguez. (s.f) Qué son unidades didácticas, <http://educar.unileon.es/Antigua/Didactic/UD.htm>