

**El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de segundo grado del IPN**

Yennifer Giselly Ardila González

Ronald Steve Martínez Ruíz

Steffany Perilla Martha

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

Director

Elizabeth Rengifo Guerrero

Magister en Desarrollo Educativo y Social

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C. marzo de 2021

## Resumen

Esta propuesta de intervención disciplinar tuvo como objetivo elaborar una estrategia pedagógica basada en el juego con la cual los estudiantes de grado segundo del Instituto Pedagógico Nacional (IPN) de la ciudad de Bogotá, adquieran habilidades para resolver sus problemas convivenciales, desarrollen valores y aprendan así a convivir con otros. La población a la cual esta propuesta va dirigida, está conformada por 16 niñas y 12 niños del curso 201, con una edad promedio entre los 7 y los 8 años de edad. Esta propuesta se establece como un tipo de investigación cualitativa con enfoque hermenéutico, haciendo uso de distintos instrumentos como el diario de campo, encuesta y entrevista semi estructurada. Como resultado se diseñó un fichero de juegos, integrando las áreas de educación física, inglés y psicología. Finalmente, se concluyó que el juego es una estrategia importante en la escuela, que favorece el aprendizaje de los valores y el desarrollo de habilidades para resolver situaciones y conflictos de manera asertiva. De igual forma, se reconoce la importancia de tener en cuenta dentro de la escuela la dimensión convivencial de los estudiantes, ya que por naturaleza son seres sociables y esto no se puede desligar de los procesos académicos.

**Palabras clave:** Juego, convivencia escolar, valores, lúdica.

### **Abstract**

This disciplinary intervention proposal aimed to develop a game-based pedagogical strategy in which second-grade students from the National Pedagogical Institute (IPN) of Bogota City, acquire skills to solve their coexistence problems, develop values and thus learn to live with others. The population to which this project is directed is made up of 16 girls and 12 boys of the course 201, with an average age between 7 and 8 years old. This project is established as a type of qualitative research with a hermeneutical approach, making use of different instruments such as the field diary, survey, and semi-structured interview. As a result, a game file was designed, integrating the areas of physical education, English and psychology. Finally, it was concluded that the game is an important strategy in school, which favors the learning of values and the development of skills to resolve situations and conflicts assertively. In the same way, it is recognized the importance of taking into account within the school the coexistence dimension of the students, since by nature they are sociable beings and this cannot be separated from the academic processes.

**Keywords:** Game, school coexistence, values, playful.

## Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema .....	8
1.1 Planteamiento del problema .....	8
1.2 Formulación del problema .....	10
1.3 Objetivos .....	10
1.3.1 Objetivo general .....	10
1.3.2 Objetivos específicos .....	10
1.4 Justificación .....	10
2. Marco referencial .....	12
2.1 Antecedentes investigativos .....	12
2.2 Marco teórico .....	15
2.2.1 El juego .....	15
2.2.2 Convivencia escolar .....	17
2.2.3 Marco legal .....	19
3. Diseño de la investigación .....	21
3.1 Enfoque y tipo de investigación .....	21
3.2 Línea de investigación institucional .....	21
3.3 Contexto .....	22
3.3.1 Macro contexto .....	22
3.3.2 Micro contexto .....	25
3.4 Instrumentos de investigación .....	26
3.4.1 Diario de campo .....	26

3.4.2 Encuesta .....	27
3.4.3 Entrevista .....	27
4. Estrategia de intervención .....	29
5. Conclusiones .....	36
Referencias .....	38
Anexos .....	40

## Lista de tablas

Tabla 1. Trabajo por comunidades IPN .....	21
Tabla 2. Fichero de juego del área de educación física.....	29
Tabla 3. Fichero de juego del área de psicología .....	30
Tabla 4. Fichero de juego del área de inglés .....	32

## Lista de figuras

Figura 1. Ruta de intervención .....	28
--------------------------------------	----

## 1. Problema

### 1.1 Planteamiento del problema

En los niños y niñas del grado segundo de básica primaria del Instituto Pedagógico Nacional (IPN) de la localidad de Usaquén de la ciudad de Bogotá, se ha evidenciado en los últimos años que existen problemas de convivencia, al darse principalmente una competencia entre compañeros, por ocupar los primeros puestos en el ámbito académico, así como para destacarse en actividades extraacadémicas. En estos niños y niñas se reconoce una baja tolerancia a la frustración, lo que conlleva a que en sus relaciones con compañeros se den conductas con falta de respeto y/o de agresividad, pues no importa pasar por encima del otro con tal de ganar.

También se aprecian niños y niñas que son conflictivos por temas de género, al considerar que las niñas no pueden realizar ciertas actividades y viceversa. Se encuentra además que hay quienes presentan dificultades dentro de su área familiar y canalizan de forma negativa sus emociones y estas se hacen notorias en el colegio a través de un mal comportamiento con sus pares. Por último, es de mencionar que hay estudiantes que no tienen respeto por sus compañeros ni por las reglas y esto es otro motivo de conflicto.

Por otro lado, la falta de valores dentro de la sociedad, como el respeto, tolerancia, solidaridad, honestidad, entre otros, impide que se dé una sana convivencia entre los niños, al no tener modelos a seguir.

Las situaciones mencionadas anteriormente generan un ambiente difícil en el aula de clase, el cual afecta las relaciones interpersonales y el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Es conveniente resaltar además que esta problemática puede escalar al acoso escolar y se debe

prestar atención a esto ya que según la investigación realizada entre el 1 de octubre de 2017 y el 1 de octubre de 2018 por la ONG Bullying Sin Fronteras, en Colombia se presentaron 2.981 casos graves de acoso escolar, ubicándose como uno de los países con más casos en el mundo, y específicamente en Bogotá se encontraron 589 casos (Miglino, 2019).

Ante los problemas de convivencia la labor de los docentes se ha centrado en realizar un llamado de atención verbal, escrito y/o citación a padres de familia. De esta manera las soluciones que se han implementado son correctivas y son una tarea ardua y adicional para el docente, la cual a veces se prefiere evitar.

Históricamente en los colegios se ha dado relevancia al desarrollo de la dimensión cognitiva, dejando muchas veces de lado o restándole importancia al desarrollo de la dimensión socioafectiva. Esto se presenta en su afán por cumplir con procesos de calidad educativa, donde los docentes se centran en los contenidos y temáticas de sus correspondientes mallas curriculares, con el fin de preparar a los estudiantes para presentar pruebas estandarizadas, como, por ejemplo, las Pruebas Saber y lograr en ellas un desempeño destacado para posicionar al colegio en un nivel alto.

De esta forma se hace necesario diseñar una propuesta de carácter preventivo, con la que los estudiantes adquieran habilidades para resolver sus problemas convivenciales, desarrollen valores y aprendan a convivir con otros, utilizando el juego como estrategia pedagógica, ya que como lo menciona Arias, Buitrago, Camacho & Vanegas (2014) “el juego es esencial en la construcción de la persona como sujeto social y cultural” (p.41).

## **1.2 Formulación del problema**

¿Cómo contribuye el juego a la resolución de problemas convivenciales de los niños y niñas de segundo grado del IPN?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Elaborar una estrategia pedagógica basada en el juego para mejorar la convivencia de los niños y niñas de segundo grado del Instituto Pedagógico Nacional.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

1. Identificar los diferentes problemas convivenciales que tienen los estudiantes de grado segundo del IPN.
2. Diseñar un fichero de juegos que aporte al mejoramiento de la convivencia de los estudiantes del grado segundo del IPN, integrando las áreas de educación física, inglés y psicología.
3. Generar espacios de juegos en el IPN donde los estudiantes resuelvan situaciones y conflictos de manera asertiva.

## **1.4 Justificación**

Esta propuesta de intervención se implementa con el fin de afianzar las relaciones interpersonales de los estudiantes de segundo grado de primaria del Instituto Pedagógico Nacional por medio de la lúdica, específicamente por medio del juego como herramienta que fomenta expresión, participación, discusión y concertación, para el desarrollo social de los niños.

Pues se ha evidenciado en esta población, una 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 de segundo grado del IPN y así, los niños logren integrarse y mejoren sus habilidades sociales para la resolución de conflictos que se puedan llegar a presentar. Y con esto también, los niños sean capaces de vivir con un buen trato hacia sus compañeros y su entorno escolar, lo cual ayudará a que en el futuro el niño pueda hacer parte de una sociedad y pueda trabajar por y para esta, conviviendo pacíficamente con los demás.

Por medio de esta propuesta se pretende que todos los actores de la comunidad educativa del IPN, comprendan que la educación actual debe enfocarse primordialmente en ayudar a sus educandos a ser personas con ética y valores, por supuesto sin dejar de lado el ámbito académico en que los niños se deben formar; es por esto que se sugiere un cambio donde la escuela sea más humana y menos académica, lo cual ayudará a crear una mejor convivencia no solo a nivel escolar sino también en todos los niveles de la sociedad.

Es entonces que el juego, como herramienta lúdica, es transversal en todas las disciplinas de la escuela y como estrategia pedagógica, ayudará al mejoramiento de la convivencia en estudiantes de segundo grado del IPN por medio del fichero de juegos.

## 2. Marco referencial

### 2.1 Antecedentes investigativos

Para la elaboración de esta propuesta fue necesario consultar y analizar investigaciones previas, como punto de referencia en la importancia que tiene las estrategias lúdicas y pedagógicas como lo es el juego, en los procesos del mejoramiento de la convivencia en las instituciones educativas del país e inclusive en el ámbito internacional.

A nivel internacional, se revisó el proyecto *Juegos Cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: Descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco* (Osornio, 2016), el cual fue desarrollado en el Colegio OFTV No. 0439 “Lic. Alfredo del Mazo González”, que se encuentra ubicado en una comunidad rural del municipio de Aculco, en la localidad de La Concepción Ejido, México, en donde asisten alumnos de diversas comunidades y la cual imparte educación básica (telesecundaria) y es de control público. Este proyecto tuvo como objetivo buscar una armónica convivencia de los niños en el colegio a través de los juegos cooperativos, los cuales son un recurso para desarrollar su dimensión socio afectiva; además, procura que por medio del juego se exploren diversas estrategias metodológicas que ayuden a abordar la violencia que se vive en el entorno escolar, la cual es una realidad social que viven muchos países de Latinoamérica y se manifiesta en muchas escuelas en diferentes grados de complejidad, lo cual afecta la convivencia escolar de niños y niñas. La importancia de este trabajo para nuestra propuesta, se basa en que la autora toma al juego como medio natural para el desarrollo personal de cada sujeto, eligiendo los juegos cooperativos como una estrategia didáctica para la educación para la paz y coloca a los estudiantes como individuos con derechos humanos. Este trabajo

investigativo tuvo un enfoque cuantitativo ya que esto permitió entender el objeto y la razón de estudio.

El segundo referente investigativo que se revisó fue el titulado *Mejoramiento de la convivencia escolar utilizando estrategias lúdicas* (Dorado, Jordán & Rodríguez, 2016). En el marco contextual realizan una caracterización bastante importante de la población a trabajar en la institución educativa Escipión Jaramillo ubicada en el departamento del Cauca, municipio de Caloto en Colombia. Donde resaltan las problemáticas que encuentran en el contexto muchas de estas enmarcadas por la violencia generada por diferentes grupos alzados en armas y cómo esto impacta a su población, pero en general al contexto educativo, encontrando unos altos índices de agresividad y violencia escolar. En su trabajo se resalta la importancia del juego como estrategia lúdica para mejorar la convivencia escolar en dicha institución educativa y en conclusión como a través del juego se puede relacionar mejor el uno con el otro, aprender a vivir de manera armónica y aceptando las diferencias. Este trabajo investigativo se enmarca en un enfoque cualitativo con dos grandes fundamentos como la acción y la participación.

En el repositorio de la FULL se encontró la investigación titulada *Los juegos tradicionales una estrategia para el fortalecimiento de los valores, del respeto y tolerancia en los niños de grado tercero* (Bolívar, 2018), la cual surgió por las dificultades que presentaban los estudiantes de grado tercero del Colegio Santo Tomás Chía, por la escasa práctica de los valores de respeto y tolerancia al interior del grupo, lo que conllevaba constantes llamadas de atención de los profesores a los estudiantes. El objetivo de este estudio fue aplicar juegos tradicionales como herramienta de intervención para enriquecer el reconocimiento y práctica del valor del respeto y tolerancia de los niños de tercer grado. Para alcanzar el objetivo el autor diseñó la estrategia lúdica: Conocer y jugar es aprender, valorar y respetar (compuesta por 3 fases) y el

desarrollo de secuencias didácticas enmarcadas en la lúdica y los juegos tradicionales. Como conclusión el autor mencionó que se analizaron los fundamentos teóricos-metodológicos que sustentan el juego tradicional y la importancia que tiene este para el desarrollo motor desde las primeras edades de los niños, mejorando su ambiente escolar y de convivencia. Este estudio se llevó a cabo siguiendo el método de observación participante.

Además, se encontró y se revisó el trabajo *La lúdica como instrumento de sana convivencia en el aula* (Ardila, 2020), donde la autora quiso abordar los conflictos cotidianos que se presentaban en el aula de clase del grado 601 del Colegio Veinte de Julio, los cuales iban desde la burla y la agresión verbal, hasta la agresión física, provocando que el aula se convirtiera en un lugar de constante enfrentamiento. Este trabajo buscó brindar a los docentes algunas herramientas para intervenir de forma eficaz y rápida en el momento que se diera un conflicto, impidiendo que este escale y favoreciendo que los estudiantes aprendan a gestionar los conflictos con herramientas sencillas. La autora planteó como estrategia lúdica de intervención: El ciclo de la Paz (detectar el conflicto - actividad lúdica de relajación - actividad lúdica de empatía - reflexión y aprendizaje), y concluyó que esta estrategia permite una gestión de los conflictos cotidianos de forma muy ágil, sin necesidad de mayores recursos ni alistamiento previo de materiales, resaltando que es fructífera y de aplicación continua, la cual mejora las condiciones de trabajo en el aula para los docentes así como para los estudiantes. El tipo de investigación propuesto por la autora fue el cualitativo con un enfoque descriptivo-explicativo.

## 2.2 Marco teórico

### 2.2.1 El Juego

Alrededor de este concepto se encuentran muchos autores, disciplinas, libros, artículos entre otros, y ante tanta variedad diversas definiciones. No se encuentra una sola definición para hablar acerca del juego. Para el lingüista e historiador Huizinga (1972) en su libro *Homo Ludens* define el juego de la siguiente manera:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de <<ser de otro modo>> que en la vida corriente. (p.45)

Este concepto como lo aborda Johan Huizinga es muy importante porque en sí mismo muestra las características esenciales del juego. Primeramente, que es una acción libre, no se obliga a nadie en su realización, no hay imposiciones para su desarrollo, quien juega lo hace por su propia decisión. Está enmarcado dentro de unos límites de tiempo y espacio, así como tiene su inicio tiene su final, aunque con la posibilidad de volver a ser retomado. Un espacio donde se lleva a cabo y con unas reglas establecidas, claro está que pueden ser socialmente construidas. Por ejemplo, los niños que juegan a las cogidas determinan el lugar donde realizar el juego y de qué lado a qué lado se puede correr. En ese momento están delimitando el espacio y están construyendo una regla, el que salga del límite queda congelado. De igual forma muestra el carácter lúdico del juego, la alegría, el goce y el placer que genera este al ser desarrollado. Esto le haría bien a la escuela donde se rompa con la rigidez de la quietud y el silencio. Donde el

aprender sea el arte de disfrutar, de pasarla bien, de crear ambientes de aprendizaje propicios por medio del juego, donde la risa vuelva a las aulas y los niños se sientan felices.

Esta propuesta de intervención asume el juego desde el enfoque socio - cultural por la interacción social que se da a través de este, la cercanía que permite con el otro y el arraigo que se hace a unas costumbres, valores y tradiciones propios de una cultura. Frente a lo anterior López (citado por Durán, 2010) menciona que el juego cumple unas funciones específicas en la vida del individuo, como factor de aprendizaje y socialización. En el juego entonces, el niño accede a la vida de relación con los demás y a la cultura, sin arriesgar su infancia conservando ese bagaje subjetivo, personal, que diferencia a cada ser humano al situarse en la frontera de lo social.

El juego desde este enfoque es un elemento de socialización fundamental y contribuye de forma positiva al mejoramiento de las relaciones sociales que es un objetivo primordial dentro de este trabajo investigativo.

Jiménez (2015) refiere:

Es a través del juego que yo establezco vínculos con otros, por medio del cuidado físico, las afectaciones, el amor, que se producen en el juego social. (...) el juego no solo permite modificaciones celulares, sino que el ser humano también es transformado en su comportamiento por procesos que ocurren en la dimensión lúdica, especialmente asociados con el campo emocional – afectivo que produce el juego. (p. 12).

Es importante que los maestros reflexionen alrededor del carácter formativo del juego y aún más en su aporte a los procesos emocionales y afectivos de sus estudiantes. En la escuela se hace demasiado énfasis en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, pero se requiere una

educación más humana, que se preocupe realmente por las relaciones sociales que se están tejiendo alrededor de esta; que son el reflejo de una sociedad actual que es individualista, violenta, poco incluyente, que no aprende de las diferencias de los otros sino al contrario las rechaza.

### **2.2.2 Convivencia escolar**

Fierro-Evans & Carbajal-Padilla (2019) plantean que “en la década de los 90s el tema de *convivencia escolar* emergió como una perspectiva prometedora para abordar una problemática relativa a la vida compartida en las escuelas” (p.2). De esta forma según estos autores, la convivencia escolar ha tenido como principales enfoques de estudio: 1) el clima escolar, violencia y/o su prevención; 2) la educación socioemocional; 3) la educación para la ciudadanía y la democracia; 4) la educación para la paz; 5) la educación para los derechos humanos; y 6) el desarrollo moral y formación en valores.

En línea con lo anterior, es de resaltar que 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.

Tradicionalmente el conflicto se ha asumido como un problema y es importante cambiar esta visión y más bien considerarlo como un aspecto natural de las relaciones interpersonales, el cual en sí mismo no es bueno ni malo, el problema surge cuando se aborda de manera inapropiada, por eso la convivencia escolar debe apuntar a que los estudiantes aprendan a solucionar los conflictos de manera asertiva.

Para el presente trabajo se tendrá en cuenta la definición de convivencia escolar dada por López (2014) que hace referencia a la “prevención de violencia, generación de climas escolares constructivos/nutritivos y/o formación ciudadana” (p.1). Ya que se relaciona con los objetivos establecidos para la presente propuesta de intervención.

Es de mencionar a Delors (1996) quien expresa que “la educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán para cada persona, los pilares del conocimiento: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser” (p.96). Esto aporta al trabajo en convivencia escolar, al demostrar que para un desarrollo integral de los estudiantes se debe considerar estos cuatro pilares, pero en la realidad educativa es evidente que se hace énfasis en los dos primeros, restándole importancia al aprender a convivir y al aprender a ser, por lo cual no se da un direccionamiento a los estudiantes para la regulación de los conflictos, trabajo en equipo, educación emocional, entre otros, sino que desde las instituciones educativas se opta por emplear estrategias sancionatorias ante una situación de conflicto como medio para su regulación.

Según Leyton-Leyton (2020), “la convivencia escolar es fundamental en la dinámica escolar, y su desarrollo puede promoverse y trabajarse de forma intencional, concreta y principalmente pedagógica” (p.254). En este orden de ideas las instituciones educativas son el espacio oportuno para que los niños y niñas además de construir aprendizajes en lo académico desarrollen habilidades para desenvolverse en sus relaciones interpersonales, por ejemplo, reconociendo las emociones propias y de los demás, aprendiendo a escuchar, ejerciendo el respeto, siendo asertivos y empáticos, por mencionar algunas, ya que se debe hacer un énfasis en las cosas que los niños y niñas pueden realizar dentro de sus relaciones interpersonales con los compañeros y más cuando se presentan diferencias que consideran irreconciliables entre ellos,

para así evitar estar dándoles instrucciones llenas de prohibiciones como por ejemplo “no grites”, “no empujes”, “no digas esas palabras”, “así no se resuelven los problemas”, etc.

Trabajar la convivencia escolar no es responsabilidad de un solo docente o agente educativo, pues una labor aislada no tiene un impacto significativo en la formación integral de los estudiantes, por tal este es un tema que se debe desarrollar por parte de toda la comunidad escolar. Sea cual sea el enfoque que se le dé, las estrategias que se diseñen deben propiciar un clima de seguridad, confianza, respeto y apoyo mutuo, tanto en el aula de clases como en otras dependencias de las instituciones educativas (Gutiérrez-Méndez & Pérez-Archundia, 2015).

Por último, cabe anotar que la práctica de los juegos cooperativos en el contexto escolar 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, tal como lo plasma García & Ferreira (2005) y así establecer un ambiente escolar enriquecedor.

### **2.2.3. Marco Legal**

La convivencia escolar en Colombia se orienta por medio del Decreto 1965 de septiembre 11 del año 2013, el cual reglamenta la ley 1620, especificando que:

La ley 1620 de 2013, creó el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar. Que el Gobierno Nacional reconoce que uno de los retos que tiene el país, está en la formación para el ejercicio activo de la ciudadanía y de los Derechos Humanos, a través de una política que promueva y fortalezca la convivencia escolar, precisando que cada

experiencia que los estudiantes vivan en los establecimientos educativos, es definitiva para el desarrollo de su personalidad y marcará sus formas de desarrollar y construir su proyecto de vida. Y que de la satisfacción que cada niño y joven alcance y del sentido que, a través del aprendizaje, le dé a su vida, depende no sólo su bienestar sino la prosperidad colectiva. (p. 1).

El objetivo de esta ley es fortalecer y fomentar la convivencia escolar, creando mecanismos que permitan la promoción, prevención, atención y seguimiento de conductas que vayan en contra de la misma, brindando incentivos a quienes cumplan con las normas de convivencia y sancionando a quienes no lo hagan. Una herramienta que plantea dicha ley, es la Ruta de Atención Integral, la cual se compone de varias acciones que buscan responder de manera íntegra a todas aquellas situaciones que puedan afectar la convivencia escolar y así mismo fortalecer el diálogo, el respeto, la valoración y el reconocimiento de las diferencias del otro.

También se tiene en cuenta la Ley 115 de 1994, en su artículo 87, el cual se refiere a los manuales de convivencia sobre su contenido y su aceptación, en el cual se definen los derechos y deberes de los estudiantes, como principales actores educativos.

Adicionalmente, se tiene presente el manual de convivencia del IPN del año 2019, el cual es un documento de construcción colectiva que busca consolidar el diálogo y la reflexión sobre la convivencia escolar, aportando valores, derechos y deberes a toda la comunidad educativa en especial de los estudiantes, teniendo como base el Proyecto Educativo Institucional.

### **3. Diseño de la investigación**

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

El presente trabajo se enmarca en un tipo de investigación cualitativo, pues busca estudiar la realidad social de los sujetos y realizar una comprensión de los modos de vida. Este trabajo se pregunta por las relaciones sociales y poder comprender las mismas, para generar en cierta parte una transformación con base en el reconocimiento del otro, la solidaridad y el aprender a vivir en las diferencias de los demás, teniendo como punto de referencia el juego.

El enfoque de investigación es el hermenéutico, así como lo menciona Galeano (2012) “En la investigación cualitativa el enfoque hermenéutico hace explícita y directa la interpretación como proceso que acompaña de principio a fin el trabajo investigativo: La investigación es interpretación de textos, de material literario o del significado de la acción humana” (p.49). Este enfoque aplicado a dicho trabajo permite observar, descubrir, comprender e interpretar los comportamientos del ser humano durante todo el proceso de investigación para plantear unas acciones de cambio.

#### **3.2 Línea de investigación institucional**

Esta propuesta de investigación se relaciona con la línea de investigación institucional “Evaluación, aprendizaje y docencia”, ya que el interés de ambas apunta al desarrollo institucional, al implementar propuestas integrales y formativas que sean de calidad, partiendo de una evaluación permanente donde se identifiquen logros y oportunidades, para encontrar así posibilidades reales de mejorar el proyecto educativo bajo principios de responsabilidad.

### **3.3 Contexto**

#### **3.3.1 Macro Contexto**

##### **Instituto Pedagógico Nacional**

El IPN está ubicado en el norte de Bogotá – Colombia, en la localidad 1 de Usaquén en el barrio Bella Suiza. Es un colegio oficial que brinda formación en los niveles de Educación especial, preescolar, básica primaria, secundaria y media. Es un referente histórico en la educación en Colombia por sus 94 años como formador de maestros y maestras, su innovación en pedagogía y currículo. Es la Unidad Académica y Administrativa de la Universidad Pedagógica Nacional y el laboratorio y centro de práctica de esta misma. Cada año, estudiantes de las diferentes licenciaturas de la UPN realizan sus prácticas de formación como futuros maestros en el IPN. De esta manera sigue influyendo de manera positiva en la educación en Colombia, a tal punto que en el año 2018 el Instituto Pedagógico Nacional mediante Ley 1890 de junio de 2018 es reconocido como Patrimonio Histórico y Cultural de la Nación, se reconoce como baluarte en la historia de la educación pública en Colombia (PEI, 2019).

Actualmente en el IPN el trabajo por grados se reúne en algo llamado las comunidades, lo cual permite una secuencialidad y un trabajo más integral. En la tabla 1 se muestra dicha organización:

**Tabla 1.** Trabajo por comunidades IPN

COMUNIDAD	GRADOS QUE LO CONFORMAN
Comunidad 1	Jardín y transición
Comunidad 2	Primero, segundo y tercero de primaria
Comunidad 3	Cuarto y Quinto de primaria
Comunidad 4	Sexto y Séptimo
Comunidad 5	Octavo y Noveno
Comunidad 6	Décimo y Once
Comunidad 7	Educación Especial

**Fuente:** Elaboración propia (2021)

El IPN adopta este concepto de comunidad porque permite una participación más activa y democrática por parte de cada uno de sus miembros. En el PEI (2019) se encuentra más amplio dicho concepto donde menciona:

La escuela, entendida como comunidad, supone que trabaja en y por la autonomía de todos sus miembros. Pensar un modelo de escuela democrática y participativa, supone tener claros los roles, las funciones y los compromisos de cada miembro de la comunidad, lo cual parte de promover la autonomía y el sentido de pertenencia y responsabilidad hacia la institución. Esto supone que es la comunidad la que le da sentido a las acciones. (p.50)

Este trabajo por comunidades permite el diálogo de diferentes saberes en una reunión semanal que se realiza. Cada comunidad cuenta con esta reunión y convoca a todos los maestros de su propia comunidad, ya que en ese momento los estudiantes están haciendo parte de diferentes talleres realizados por maestros de otras comunidades y de diferentes asignaturas. Esto permite que en cada reunión por comunidad se cuente con todos los maestros y se aborden situaciones particulares de cada grado tanto a nivel académico como convivencial. Las

comunidades también logran que en los espacios de talleres los estudiantes socialicen con estudiantes de diferentes cursos y de otro grado distinto al de ellos, pero con la particularidad que son estudiantes de su misma edad o muy cercana. Por ejemplo, en el caso de la población a trabajar que son estudiantes de grado segundo comparten diferentes espacios con estudiantes de grado primero y tercero de primaria.

Los estudiantes del IPN cuentan con diferentes espacios como lo son las extraescolares, asesorías, talleres y proyectos transversales; todas estas ofertadas por las diferentes áreas donde pueden encontrar una variedad de posibilidades para escoger según su preferencia. El IPN cuenta con una planta física grande por la cantidad de estudiantes que tiene, aproximadamente 1300 estudiantes y una planta docente alrededor de 135 maestros.

Diferentes maestros cuentan con un espacio de práctica de dos horas asignada en su carga académica y son estos los tutores de los maestros en formación que llegan de las licenciaturas de la UPN. Convirtiéndose de esta manera el IPN en el centro de práctica donde adquieren diferentes conocimientos para su vida profesional y puedan impactar de una forma positiva en la Educación en Colombia.

### 3.3.2 Micro Contexto

#### Curso 201 IPN

El curso 201 se encuentra constituido por 16 niñas y 12 niños para un total de 28 estudiantes. Se caracterizan por estar en una edad promedio entre los 7-8 años. Llegan de grado primero afianzando su lectura y escritura, con algunos elementos de razonamiento lógico, sin embargo, les cuesta el seguimiento de instrucciones. En su proceso de desarrollo el nivel de atención es poco, así que la idea en el grado es avanzar en la independencia y autonomía en sus procesos. Cuentan con familias de un estrato socioeconómico medio, y en algunos casos se evidencia la separación de padres por lo cual en ocasiones quienes realizan los acompañamientos son los abuelos y asumen el rol de cuidadores. Sus habilidades comunicativas para expresarse son pocas, por eso se busca potenciar su oralidad para que a través de allí generen seguridad. En el curso cuentan con una maestra global quien es la directora de curso y les dicta las asignaturas de ciencias naturales, ciencias sociales, lengua castellana y matemáticas. Cada uno de estos espacios tiene una intensidad a la semana de 4 horas a excepción de matemáticas que tiene 5 horas. De igual manera también cuentan con aproximadamente 10 espacios académicos con diferentes maestros, cabe resaltar que, aunque el juego en el preescolar es un pilar fundamental, en este grado se empieza a desdibujar pues se da prioridad a las áreas y mucha fuerza a dos habilidades como lo son el razonamiento lógico y las habilidades comunicativas, entonces no hay mucha atención para el desarrollo del juego. Por supuesto que a medida que avanzan los grados la formalidad del proceso educativo obliga a priorizar lo académico sobre las relaciones interpersonales.

A nivel social se nota marcadamente el egoísmo por parte de la mayoría de los estudiantes a la hora de compartir sus cosas con los otros. Son bastante individualistas y a la hora

de realizar juegos en sus descansos se nota una marcada competencia por siempre querer ganar lo que en ocasiones genera conflictos entre ellos. En sus relaciones se suele observar que cada uno comparte con personas de su mismo género. A los niños les cuesta jugar con las niñas y viceversa. En ocasiones se encuentra que frente a las equivocaciones de los otros se generan burlas y comentarios inapropiados lo que conlleva a que la participación les cueste y el maestro entre a mediar ante tales situaciones.

Por último, se encuentra en el curso una gran diversidad donde hay estudiantes muy extrovertidos y otros bastante callados, todos siendo un mundo distinto, donde en ocasiones esta diferencia no es bien aceptada, por eso la importancia de afianzar valores como la solidaridad, el respeto, la tolerancia, entre otros, es de vital importancia en estas edades para construir una sociedad y una escuela mucho más humana.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

#### **3.4.1 Diario de campo**

Este instrumento de investigación en la fase inicial o diagnóstica permite llevar los registros de las observaciones realizadas por el grupo de la investigación. En esta fase se acompaña a los estudiantes del curso 201 del IPN durante los descansos para observar sus diferentes comportamientos durante los juegos que llevan a cabo de manera natural y libre. Se registra ¿cómo se relacionan los estudiantes del curso?, ¿qué clase de juegos realizan?, ¿cómo los realizan? y ¿qué comportamientos se evidencian a través del desarrollo de los juegos?

Cabe resaltar la importancia del diario de campo que no solo se registra en este las observaciones sino también las reflexiones que van surgiendo durante las 3 fases de la estrategia. Estas reflexiones de manera individual permiten preguntarse por la práctica pedagógica de cada

uno de los investigadores y a nivel colectivo cuando son socializadas aportando a la toma de decisiones o ajustes de cambio en la ruta de la estrategia.

El diario de campo como instrumento de investigación tiene una estructura muy libre y en este trabajo se consigna aspectos muy relevantes con relación a los comportamientos, las relaciones sociales, los juegos, los valores de los estudiantes del curso 201 del IPN y las reflexiones pedagógicas de su quehacer de los tres investigadores implicados en dicho trabajo.

### **3.4.2 Encuesta**

También se les realizará a los estudiantes del curso 201 del IPN una encuesta, la cual ayudará a conocer de primera mano, cómo es la convivencia en su entorno escolar. De esta manera, se recopilarán datos por medio de preguntas, que permitirán saber si existen o no, posibles problemas de convivencia en el curso 201 y así más adelante implementar la estrategia pedagógica como posible solución a estos conflictos. Dicha encuesta será anónima, para que los estudiantes se sientan seguros y puedan contestar con la mayor sinceridad posible. Se les hará conocer que no habrá respuestas correctas o equivocadas, ya que este instrumento solo quiere recopilar datos y que el objetivo de la misma es conocer la percepción de los estudiantes con respecto a la convivencia en su curso.

### **3.4.3 Entrevista**

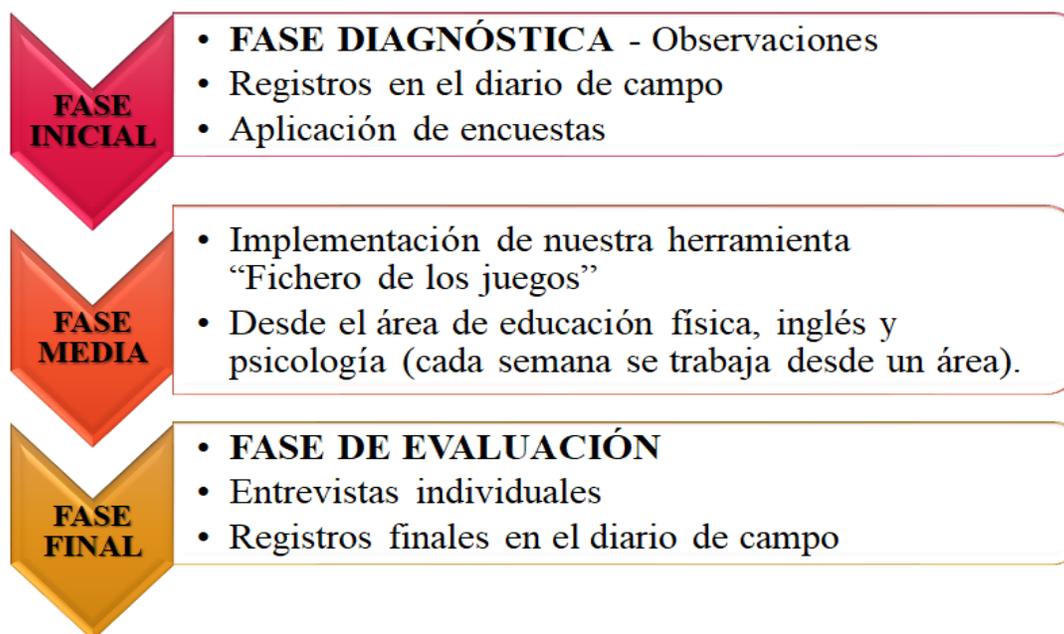
Se desarrollará una entrevista semi estructurada de manera individual con los estudiantes del grado 201 del IPN, con el fin de recolectar información durante la fase final como forma de evaluación, respecto a su percepción frente al impacto que tuvo en ellos la implementación de la estrategia diseñada.

Al ser una entrevista semi estructurada, se plantea una guía en la cual se establecen los tópicos que se deben abordar con los estudiantes entrevistados, ya que se debe garantizar que se traten los mismos temas con todos los estudiantes para así recolectar la misma información. Es de resaltar que los entrevistadores estarán en la libertad de formular o direccionar las preguntas en el orden y manera que consideren conveniente (Bonilla-Castro & Rodríguez, 2013).

#### 4. Estrategia de intervención

##### ¡Jugando me muevo, pienso y aprendo!

**Figura 1.** Ruta de intervención



**Fuente:** Elaboración propia (2021)

Esta estrategia de intervención tiene como nombre *Jugando me muevo, pienso y aprendo*, en ella se integran tres diferentes áreas: educación física, psicología e inglés; cada una de estas áreas hace referencia a las acciones de la estrategia, así entonces: movimiento se relaciona con el área de educación física, pensamiento con el área de psicología y aprendizaje está relacionado con la adquisición de una segunda lengua, inglés. Además, esta estrategia está dividida en tres fases, las cuales se explicarán a continuación:

La fase inicial, será la fase diagnóstica. En esta, se realizarán observaciones a los comportamientos de los niños tanto en el salón como en diferentes espacios dentro del IPN, en horas de clase y en horas de descanso. Luego se registrarán dichas observaciones en el diario de

campo, para después interpretar y analizar los diferentes hechos convivenciales que se pudieron presentar. Adicionalmente, se aplicará una encuesta a los estudiantes y con los resultados de la misma, se pueda tener un mejor acercamiento al comportamiento de los estudiantes, gracias a la recolección de datos.

La fase media junto con la final atiende a otro momento del trabajo que es el de la implementación. En esta fase se aplica el fichero de los juegos. Cada disciplina como lo es educación física, inglés y psicología tendrá una sesión de intervención durante una semana específica. Por ejemplo, durante la primera semana realiza la intervención educación física, aplica lo elaborado según la planeación en el fichero con su respectivo juego y valor a vivenciar con los estudiantes del curso 201 del IPN. En ese momento las otras dos áreas están realizando registro de observación en el diario de campo para que en la semana 4 sea un momento de evaluación y de reflexión frente al trabajo realizado. En esta fase específicamente es la puesta en escena de lo planeado en el fichero de los juegos.

La fase final, se planea que corresponda a la evaluación de la estrategia y se daría inicio en la semana siguiente de que finalice la aplicación de la herramienta. Se llevaría a cabo mediante la realización de una entrevista a cada uno de los estudiantes del grado 201 del IPN y, por otro lado, se haría la observación de los comportamientos que tienen estos estudiantes en las interacciones con sus compañeros en los diferentes espacios del IPN, lo cual será registrado en el diario de campo.

Con lo anterior, se pretende hacer una revisión de la estrategia, identificando las oportunidades que se presentan tras su implementación y los aspectos que se deben replantear, de

igual forma se debe reconocer si se cumplen los objetivos propuestos y si se da o no un cambio en la forma en que conviven los estudiantes dentro de la institución educativa.

**Tabla 2.** Fichero de juego del área de educación física

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b>	Jugando, apoyando y colaborando ando en la clase de Educación Física
<b>TIPO DE JUEGO:</b>	Cooperativo
<b>VALOR:</b>	Solidaridad
<b>OBJETIVO:</b>	Vivenciar a través de los juegos cooperativos el valor de la solidaridad en los estudiantes del curso 201 del IPN.
<b>CURSO:</b>	201 del IPN
<b>No. ESTUDIANTES:</b>	28
<b>RECURSOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un balón o una pelota grande.</li> <li>• 2 conos.</li> <li>• Una cuerda de 8 metros.</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN:</b>	<p><b>PRIMER JUEGO: El juego de la cadena</b> (Calentamiento).</p> <p>Se le solicitará a un estudiante que comience atrapando. Cuando atrape a un compañero este se toma de la mano del otro para continuar atrapando al resto de los compañeros del curso. Este juego permite trabajar de forma cooperativa hasta conformar una cadena muy grande donde todos los estudiantes deben terminar en esta.</p> <p><b>SEGUNDO JUEGO: Tumbando el cono del otro equipo</b></p>

En este juego se va a trabajar la coordinación viso-pédica, pero a la vez el trabajo en equipo. Se dividirá el grupo en 2 y jugarán por parejas conformadas por una niña y un niño donde estarán unidos por los cordones de sus tenis. El objetivo es que a través de pases lleguen a la cancha del equipo contrario y tumben el cono que se encuentra en el centro de esta. Algunas de las reglas son:

- No soltarse en ningún momento de los cordones de su compañero.
- Los pases se realizan con los pies
- En la zona donde se encuentra el cono del equipo contrario, nadie debe estar protegiendo dicha zona.
- El balón o la pelota nunca se debe coger con las manos.

### **TERCER JUEGO: El juego de la cuerda**

En este juego al igual que en el anterior se dividirá el grupo en dos. Tratando que queden en lo posible equilibrados en número de niñas y niños de cada lado. Se ubicarán los dos grupos en la mitad de la cancha y todos a la indicación del maestro halarán de una cuerda con mucha fuerza. El equipo que logre pasar al otro equipo sin soltar la cuerda al otro lado cumplirá con el objetivo. En este juego se requiere el apoyo y colaboración de cada uno de los miembros del equipo, al igual que una comunicación asertiva.

Para finalizar se realizará una vuelta a la calma a través de unos estiramientos y también una reflexión acerca de la enseñanza que deja cada uno de los juegos con relación al valor de la solidaridad.

**Fuente:** Elaboración propia (2021)

**Tabla 3.** Fichero de juego del área de psicología

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b>	<b>Encuentra la palabra</b>
<b>TIPO DE JUEGO:</b>	Cooperativo
<b>VALOR:</b>	Compañerismo

<b>OBJETIVO:</b>	Fomentar conductas que conduzcan al compañerismo.
<b>CURSO:</b>	201 del IPN
<b>No. ESTUDIANTES:</b>	28
<b>RECURSOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 7 mesas pequeñas marcadas con letras identificativas (A, B, C, D, E, F, G).</li> <li>● Varias fichas con letras para formar palabras (valores).</li> <li>● 28 tarjetas con la instrucción de una conducta a realizar.</li> <li>● 28 sobres (que contienen las fichas con letras para formar la palabra y 1 tarjeta con instrucción de la conducta a realizar).</li> <li>● 1 caja grande que almacenará los sobres.</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se formarán aleatoriamente 7 grupos de 4 integrantes. Los grupos se identificarán con una letra (A, B, C, D, E, F, G).</li> <li>2. Cada grupo se ubicará en la mesa que le corresponda según su letra.</li> <li>3. El grupo determinará el orden de salida de los integrantes (1 al 4).</li> <li>4. Cuando se indique el inicio del juego, saldrá el primer integrante de cada grupo y buscará en la caja un sobre que esté marcado con la letra de su grupo (A, B, C, D, E, F o G).</li> <li>5. El integrante al encontrar el sobre que le corresponde, irá a su mesa, lo abrirá y sacará las fichas. Junto con su grupo armará sobre la mesa la palabra que corresponde a un valor y posteriormente abrirán la tarjeta que contiene la acción que debe realizar.</li> <li>6. El integrante que buscó el sobre deberá realizar la acción indicada en la tarjeta, con un integrante de otro grupo, por ejemplo: darle un abrazo, decirle algo positivo, mencionar alguna habilidad que reconoce en él o ella, etc.</li> <li>7. Luego de realizar la acción indicada debe regresar a su mesa y el integrante N°2 saldrá a buscar su sobre y realizará los mismos pasos que llevó a cabo su anterior compañero. Y así sucesivamente hasta que pasen los 4 integrantes del grupo.</li> </ol>

	<p>8. Cuando los 4 integrantes del grupo hayan cumplido con lo solicitado, indicarán “<i>Lo logramos</i>” y se les asignará una puntuación según el orden en que finalizaron y la organización de las palabras en su mesa.</p> <p>Cuando todos los grupos finalicen, se hará con el curso una reflexión sobre su experiencia en el juego y la enseñanza que les deja en relación con el valor del compañerismo.</p>
--	---

**Fuente:** Elaboración propia (2021)

**Tabla 4.** Fichero de juego del área de inglés

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b>	Role Play Game
<b>TIPO DE JUEGO:</b>	Cooperativo
<b>VALOR:</b>	Trabajo en equipo
<b>OBJETIVO:</b>	Integrar a los estudiantes para que trabajen en equipo y practiquen el vocabulario en inglés.
<b>CURSO:</b>	201 del IPN
<b>No. ESTUDIANTES:</b>	28
<b>RECURSOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfraces y/o accesorios que representen distintas profesiones.</li> <li>• Utilería.</li> <li>• Escenografía de los espacios en donde se desarrolla la obra de teatro.</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN:</b>	En esta ocasión los niños harán un juego de roles, el cual los hará interactuar entre ellos trabajando en equipo, representando situaciones

reales que también ayudará a mejorar sus habilidades para actuar, hablar en público y adicionalmente, la dramatización favorece la competencia comunicativa en un segundo idioma.

El curso 201 será dividido en 4 grupos de 7 estudiantes cada uno. En cada grupo, los niños elegirán la profesión que deseen interpretar, ya sea: doctor, policía, docente, cocinero, bombero, piloto o periodista.

Después, entre ellos escribirán un diálogo en inglés, en el que presenten una situación en donde estén involucradas las 7 diferentes profesiones, haciendo uso de vocabulario específico, estructuras gramaticales, uso correcto de tiempos, etc.

Luego de que aprendan sus líneas e interioricen sus personajes, los estudiantes deberán vestirse de acuerdo a la ocupación que les correspondió haciendo uso de vestuarios y accesorios adecuados; además, deben decorar y adaptar el espacio escogido para simular el escenario.

Ensayarán y finalmente, presentarán ante todo el curso su obra de teatro, en una segunda lengua.

Al finalizar, los niños compartirán sus experiencias acerca de cómo les pareció la actividad y de cómo se sintieron trabajando con compañeros con los que casi nunca comparten, haciendo una reflexión del trabajo en equipo realizado.

**Fuente:** Elaboración propia (2021)

## 5. Conclusiones

Esta propuesta se destaca por la importancia que le dan los investigadores al juego dentro de la escuela. Si bien el juego es un pilar dentro del preescolar no se debería abandonar sus bondades y grandes beneficios en el proceso de la formalización hacia los demás grados.

El juego por su carácter social y vivencial permite la interacción y el acercamiento con el otro. Este es el escenario propicio para que los estudiantes aprendan a ser más tolerantes, solidarios, compañeristas, respetuosos y empáticos. De esta manera se busca una escuela más humana donde el conflicto sea la oportunidad para aprender a solucionar las diferencias a través del diálogo y del juego.

La invitación para los maestros es potenciar el juego en los diferentes contextos educativos para desarrollar en los estudiantes habilidades sociales que permitan un mejor vivir en comunidad.

Por otro lado, es de resaltar el proceso de integrar dentro de la escuela diversas áreas del conocimiento para trabajar en pro de la convivencia, como en esta propuesta se hizo con las áreas de educación física, inglés y psicología, las cuales en un primer momento se podría considerar que se encaminan hacia direcciones diferentes, pero al hacer una revisión detallada de lo que sucede en el contexto educativo en relación con la parte humana de los estudiantes es claro que comparten los mismos intereses.

A partir de la propuesta desarrollada se busca que en los contextos educativos se integren y se haga un mayor énfasis en las dimensiones lúdicas, emocionales y sociales, ya que estas también son fundamentales en el desarrollo humano de los estudiantes y propician la creación de ambientes positivos en la escuela, lo cual se traduce en bienestar para toda la comunidad educativa.

Se espera que al implementar la estrategia pedagógica *Jugando me muevo, pienso y aprendo*, haya un impacto positivo en la convivencia del curso 201 del IPN, al facilitar la comunicación y el buen trato entre los estudiantes, utilizando diferentes valores.

Es importante, como docentes de diferentes áreas y grados, nunca ignorar los problemas convivenciales que se puedan llegar a presentar en nuestros estudiantes; buscando diversas estrategias o propuestas que ayuden a los niños a tener una buena convivencia escolar, y que mejor que buscar estrategias que nazcan de la lúdica, y así aportar un granito de arena en la construcción de una mejor sociedad, sirviendo de ejemplo para otras instituciones educativas para que piensen en el juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia.

## Referencias

- Ardila, C. (2020). *La lúdica como instrumento de sana convivencia en el aula*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 39-48.
- Bolívar, J. (2018). *Los juegos tradicionales una estrategia para el fortalecimiento de los valores, del respeto y tolerancia en los niños de grado tercero*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Bonilla-Castro, E., & Rodríguez, P. (2013). Más allá del dilema de los métodos: La investigación en Ciencias Sociales. Bogotá: Editorial Universidad de los Andes.
- Congreso de Colombia. (8 de febrero de 1994) Ley General de Educación. [Ley 115 de 1994].
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Madrid: Santillana/UNESCO.
- Dorado, M., Jordán, A., & Rodríguez, U. (2016). *Mejoramiento de la Convivencia Escolar utilizando Estrategias Lúdicas*. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/892>
- Durán, S. (2010). Creencias sobre juego de los profesores en Educación Infantil. *Lúdica Pedagógica*, 2(15), 46-54. doi: 10.17227/ludica.num15-556
- Fierro-Evans, C., & Carbajal-Padilla, P. (2019). Convivencia escolar: Una revisión del concepto. *Psicoperspectivas*, 18(1), 1-14. doi:10.5027/psicoperspectivas-Vol18-Issuel-fulltext-1486
- Galeano, M., & Vélez, O. (2002). *Investigación Cualitativa Estado del Arte*. Medellín, Colombia: Centro de Investigaciones Sociales y Humanas.
- García, A., & Ferreira, G. (2005). La convivencia escolar en las aulas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 163-183. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3498/349832309012>
- Gutiérrez-Méndez, D., & Pérez-Archundia, E. (2015). Estrategias para generar la convivencia escolar. *Ra Ximhai*, 11(1), 63-81. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46139401004>
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Instituto Pedagógico Nacional. (2019). *Proyecto Educativo Institucional*. Recuperado de [http://ipn.pedagogica.edu.co/docs/files/PEI%202019%20\(21-08-20\).pdf](http://ipn.pedagogica.edu.co/docs/files/PEI%202019%20(21-08-20).pdf)

- Instituto Pedagógico Nacional. (2019). *Manual de Convivencia*. Recuperado de [http://ipn.pedagogica.edu.co/docs/files/Manual%20de%20Convivencia%20IPN\\_MODIFICADO\(2\).pdf](http://ipn.pedagogica.edu.co/docs/files/Manual%20de%20Convivencia%20IPN_MODIFICADO(2).pdf)
- Jiménez, C. (2015). *Pedagogía en la Lúdica y la Creatividad*. Tunja, Colombia: Juan de Castellanos.
- Leyton-Leyton, I. (2020). Convivencia escolar en Latinoamérica: una revisión de literatura latinoamericana (2007-2017). *Revista Colombiana de Educación*, 1(80), 227-260. doi:10.17227/rce.num80-8219
- López, V. (2014). Convivencia escolar. *Apuntes. Educación y Desarrollo Post-2015*, 4(1), 1-18. Recuperado de <https://goo.gl/U2ZZ7M>
- Miglino, J. (2019, 19 de junio). *Estadísticas de Bullying en Colombia 2018* [Web log post]. Recuperado de <https://bullyingsinfronteras.blogspot.com/2018/11/estadisticas-de-bullying-en-colombia.html>
- Ministerio de Educación, República de Colombia (2013). Decreto 1965 de septiembre 11 de 2013. Bogotá, Colombia.
- Osornio, L. (2016). Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco. *Ra Ximhai*, 12(3), 415-432. doi: 10.35197/rx.12.02.2016.29.lo

**Anexos****Anexo 1. Diario de campo****NOMBRE DEL DOCENTE:****FECHA:****DESCRIPCIÓN DE LAS OBSERVACIONES:****REFLEXIONES A PARTIR DE LAS OBSERVACIONES:**

## Anexo 2. Encuesta

Marca con una X, SI o NO a las siguientes preguntas según tu opinión. Recuerda que no hay respuestas correctas o incorrectas.

No.	PREGUNTA	SI	NO
1.	¿Conoces el manual de convivencia del IPN?		
2.	¿Alguna vez algún compañero de curso te ha golpeado, agredido o tratado mal?		
3.	¿Alguna vez has golpeado, agredido o tratado mal a alguno de tus compañeros de curso?		
4.	¿Has pedido ayuda a tus docentes, padres de familia y/o acudientes en alguna situación convivencial donde te veas afectado?		
5.	¿Te sientes a gusto en el IPN?		
6.	¿Consideras que tienes buena convivencia con tus compañeros de curso?		
7.	¿Crees que existe dentro de tu curso alguna forma de maltrato, violencia o bullying?		
8.	¿Consideras que tus docentes pueden servirte de apoyo en alguna situación convivencial?		
9.	¿Crees que en el desarrollo de las diferentes actividades escolares se vivencian los valores?		
10.	¿Crees que en el IPN existen espacios para reflexionar sobre las situaciones de conflicto?		

### Anexo 3. Guía para la entrevista semi estructurada

#### GUÍA PARA LA ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA

1. ¿Qué aprendiste con los juegos que realizamos?
2. ¿Cómo es un día tuyo cuando estás con tus compañeros?
3. ¿Cómo te sientes cuando trabajas o compartes con tus compañeros?
4. ¿Si en algún momento tienes un problema con algún compañero(a) qué crees que deberías hacer?
5. ¿Qué valores deben estar presentes cuando te relacionas con tus compañeros?