

**El juego como herramienta pedagógica para favorecer el valor de la resiliencia en los
estudiantes de grado 3° de la IED República de Francia**

Maidys Hernández Ávila

Emma R. Montenegro

Naidú Valcárcel Jurado

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

Directora

Ana María Paeres Aguirre

Ecóloga, Maestría en Gestión del Turismo Sostenible

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., mayo 23 de 2022

Resumen

El objetivo general es favorecer el valor de la resiliencia mediante el juego como herramienta pedagógica en los estudiantes de grado tercero en la Institución Educativa República de Francia. Se caracterizó a los estudiantes en cuanto al valor de la resiliencia, se diseñó una propuesta pedagógica, se implementó y evaluó el impacto. Se trabajan dos variables la resiliencia y el juego. El tipo de estudio es mixto, alcance descriptivo, Investigación Acción. Línea de investigación evaluación, aprendizaje y docencia. La muestra son 13 estudiantes de grado tercero. Dentro de los instrumentos para el diagnóstico se hace uso de una prueba de entrada, Test inventario factores personales de resiliencia y encuesta a docente. Para el seguimiento diario de campo y para la evaluación como prueba de salida el test de Test inventario factores personales de resiliencia. Las teorías vinculadas con los procesos de resiliencia, establecen la necesidad de que se interactúe con ellos y ofrecer un rescate emocional al sentirse desprotegidos. Por lo tanto, la construcción de lazos afectivos es la vía para el fortalecimiento de la resiliencia, lo que es posible haciendo uso del juego. Se diseñaron 4 talleres para que los estudiantes fortalezcan la resiliencia descubriendo sus cualidades a partir de temas como la autoestima, la autonomía, las emociones entre otras. Esta propuesta está acorde con los derechos de la infancia actuando como garantes de sus derechos construyendo contextos adecuados para percibirse como personas valiosas y dignas.

Palabras clave: autoestima, autonomía, empatía, resiliencia.

Abstract

The general objective is to promote the value of resilience through play as a pedagogical tool in third grade students at the Republic of France Educational Institution. Students were characterized in terms of the value of resilience, a pedagogical proposal was proposed, implemented and the impact evaluated. Two variables are worked on: resilience and play. The type of study is mixed, descriptive scope, Action Research. Line of research evaluation, learning and teaching. The sample is 13 third grade students. Within the instruments for the diagnosis, an entrance test, a personal factors of resilience test and a teacher survey are used. For daily monitoring in the field and for evaluation as an exit test, the Test inventory personal factors of resilience test. Theories linked to resilience processes support the need to interact with them and offer emotional rescue when feeling unprotected. Therefore, the construction of affective bonds is the way to strengthen resilience, which is possible to make use of the game. Four workshops were designed for students to strengthen resilience by discovering their qualities based on topics such as self-esteem, autonomy, emotions, among others. This proposal is in accordance with the rights of children and will act as guarantors of their rights, building adequate contexts to perceive themselves as valuable and worthy people.

Keywords: esteem, autonomy, empathy, resilience

Tabla de contenido

	Pág.
El juego como herramienta pedagógica para favorecer el valor de la resiliencia en los estudiantes de grado 3° de la IED República de Francia	1
Resumen.....	2
Abstract.....	3
1. Problema.....	7
1.1 Planteamiento del problema	7
1.2 Formulación del problema	10
1.3 Objetivos	11
1.3.1 Objetivo general.....	11
1.3.2 Objetivos específicos	11
1.4 Justificación.....	11
2. Marco referencial	15
2.1 Antecedentes investigativos	15
2.1.1 Referentes internacionales	15
2.1.2 Referentes nacionales.....	16
2.1.3 Referente locales	16
2.2 Marco teórico	17
2.2.1 Resiliencia.....	17

2.2.2 El juego	19
2.2.3 Estrategias didácticas a través del juego	23
2.1.4 Convivencia escolar	24
2.2.5 Autoestima	26
2.2.6 Bases legales	26
3. Diseño de la investigación.....	28
3.1 Enfoque y tipo de investigación	28
3.2 Línea de investigación institucional.....	28
3.3 Población y muestra	29
3.4 Procedimiento.....	29
3.5 Instrumentos de investigación.....	30
3.5.1 Diagnóstico	30
3.5.2 Seguimiento	32
3.5.3 Evaluación.....	32
4. Estrategia de intervención	33
4.1 Título.....	33
4.2 Descripción.....	33
4.3 Justificación.....	33
4.4 Objetivos	33
4.5 Plan de acción: estrategia y actividades	33

4.5.1 Diagnóstico	33
4.5.2 Formulación	34
4.5.3 Ejecución.....	34
4.5.4 Viabilidad.....	44
4.5.5. Implementación de ejecución del proyecto.....	44
5. Conclusiones y recomendaciones.....	45
Anexos	47
Referencias.....	58

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

A nivel internacional de acuerdo con la OCDE (2021), la niñez es una etapa decisiva en su desarrollo y la desigualdad en la infancia implica desigualdad en todo el ciclo de vida. Entre los factores individuales que contribuyen a la vulnerabilidad infantil están la discapacidad, problemas de salud mental, origen migrante, maltrato y recibir cuidado fuera del hogar. Entre los factores ambientales que contribuyen a la vulnerabilidad infantil están los familiares incluyen la carencia material, la salud y los hábitos de salud de los padres, el nivel educativo, la violencia de pareja y el estrés familiar. Los factores comunitarios se relacionan con el entorno escolar y del vecindario.

La OPS, (2014) afirma que la salud no solo es física también es emocional por otro lado, las condiciones generadas por la pandemia del COVID-19 han llevado a un aumento en el número de personas con nuevas condiciones de salud mental o que experimentan un empeoramiento de condiciones pre-existentes(OPS, 2020).

Se resalta que la vulnerabilidad infantil es resultado de la interacción de una gama de factores individuales y ambientales, la OCDE (2021) estableció tasas de prevalencia en donde 16% de los niños son víctimas de abuso físico, uno de cada 10 experimenta descuido o abuso emocional, el 10% padecen abuso sexual. A nivel mundial, la prevalencia de trastornos de salud mental entre niños y jóvenes va en aumento llegando al 11% en 2017.

La Organización de las Naciones Unidas (2015) analizó la necesidad de aumentar la resiliencia de las naciones y comunidades, así como la CEPAL (2018) establecen la

necesidad de potenciar la resiliencia ya que la capacidad de resiliencia de un territorio le permite, ante una eventualidad negativa, pasar de un estado de equilibrio a otro sin que la transición sea muy traumática.

En Colombia se realizó un estudio sobre la capacidad de resiliencia de los territorios, los departamentos que presentaron los mejores resultados, en el índice de resiliencia, fueron Cundinamarca, Antioquia y Valle del Cauca, en el lado opuesto, se encuentran Casanare, Sucre y Córdoba, cuyo rendimiento fue de los más bajos de entre los departamentos analizados (Yáñez-Contreras et al., 2020), se estableció que la resiliencia es un concepto multidimensional, el cual involucra todas las esferas que componen la realidad de un territorio.

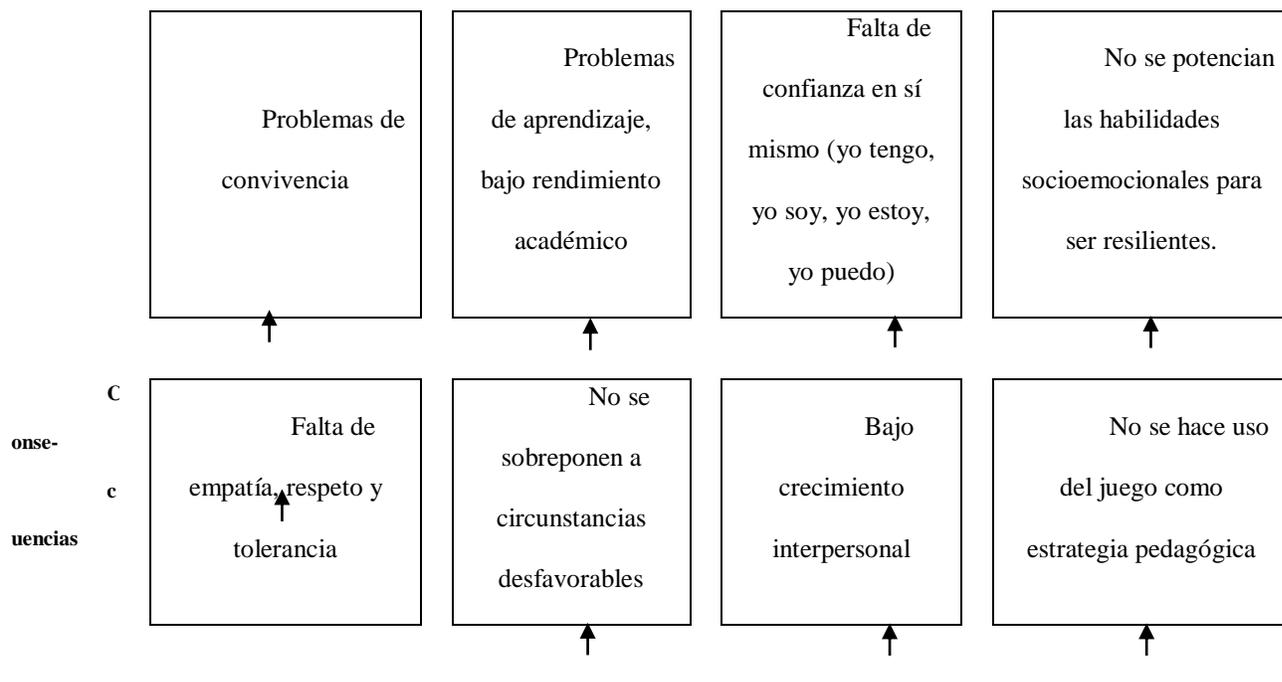
Se resalta que las personas se enfrentan a situaciones adversas o estresantes que alteran el buen desarrollo social, emocional, afectivo y cognitivo, por lo que se requiere de la resiliencia que está ligada a factores endógenos del ser humano, aspectos de su interior como su personalidad y sus emociones. Varios factores pueden modificar la armonía de las personas como la crisis social debido a la pandemia, el conflicto armado interno del país, ser extranjero y tener que adaptarse a un entorno diferente, ser desplazado, perder miembros de la familia, todo lo anterior puede alterar el comportamiento y la relación entre las personas llegando a problemas de convivencia. Otros aspectos determinantes son el ambiente social, la estratificación económica, la estructura de las familias lo que hace que los estudiantes se enfrenten a problemas de empatía, falta de respeto y tolerancia.

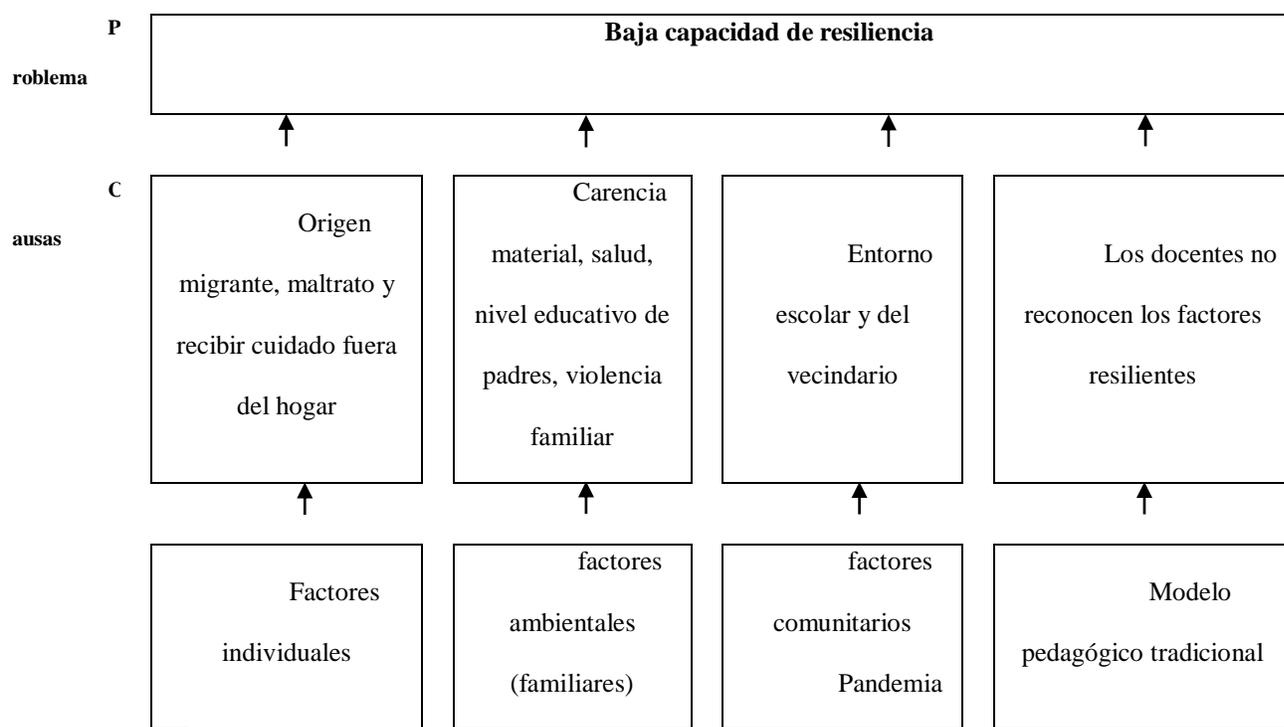
En la Institución Educativa República de Francia del municipio de San Francisco departamento de Cundinamarca, se ha observado con preocupación en los estudiantes de

grado tercero problemas externos en su contexto a nivel familiar, económico y social lo que afecta su rendimiento académico. Es frecuente la ausencia de tareas y actividades asignadas, uso de vocabulario soez, falta de tolerancia en la resolución de conflictos y falta de interés por actividades propuestas. Es común la falta de afecto y de atención, que los niños están a la crianza de los abuelos, el padre tiene el rol de padre y madre, algunas madres no cumplen con su rol teniendo que invitar a la comisaria de familia para llevar a cabo los procesos y así los infantes tengan un modo de vida más digno. La labor de los padres está limitada por la falta de tiempo para compartir en familia. Por otro lado, en medio de la pandemia cambiaron las dinámicas de enseñanza - aprendizaje.

De acuerdo a lo anterior se diseñó el siguiente árbol de problemas

Figura 1.
Árbol de problemas





1.2 Formulación del problema

¿Cómo implementar el juego como herramienta pedagógica que permita favorecer el valor de la resiliencia en los estudiantes de Grado 3° de la IED República de Francia?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Favorecer el valor de la resiliencia mediante el juego como herramienta pedagógica en los estudiantes de grado tercero en la Institución Educativa Departamental República de Francia.

1.3.2 Objetivos específicos

Caracterizar el valor de la resiliencia en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Departamental República de Francia haciendo uso de una prueba de entrada y un test inventario de factores personales de resiliencia teniendo en cuenta la autoestima, empatía, autonomía, humor y creatividad.

Diseñar una propuesta pedagógica que fortalezca el conocimiento y uso de la resiliencia. Mediante una secuencia didáctica con cuatro talleres: Yo Tengo (apoyo externo), Yo Soy (fuerza interior), Yo Estoy (proyección) y Yo Puedo (capacidades interpersonales y de resolución de conflictos)

Implementar la propuesta diseñada aplicando los talleres y realizando el registro de las observaciones mediante un diario de campo.

Evaluar el impacto de herramienta pedagógica implementada frente a la resiliencia para establecer los cambios logros para favorecer el valor de la resiliencia mediante el juego.

1.4 Justificación

En la propuesta se toma como eje central la resiliencia, pero también como una estrategia para poder abordarla se recurre al juego que ayuda adquirir hábitos saludables,

afirma la personalidad, desarrolla la imaginación, enriquece vínculos, el juego es placer, divertido, es libertad y hace aparecer signos de alegría, características importantes y de vital ayuda al momento de fortalecer los factores de la resiliencia.

De acuerdo con De La Torre (2003) la resiliencia que se refiere en poder afrontar la adversidad y salir fortalecido, consiste en reconocer que los seres humanos no se encuentran totalmente desprotegidos y vulnerables ante la fuerza de un acontecimiento, todos poseen una especie de escudo protector llamado resiliencia.

La población infantil es un tema de gran importancia sobre todo en estos tiempos, se viene de una pandemia que ha afectado al mundo y que ninguno esperaba, durante año y medio ha venido haciendo estragos, como aislamiento social, estudio desde las casas, dificultades económicas en el hogar y pérdida de un ser querido, afectando así la parte emocional en la mayoría de los niños y niñas. Esto sin mencionar niños desplazados por la violencia o que les ha tocado irse de su país hacia otro, abandonado todo como lo son los niños de Venezuela, infantes que viven en hogares disfuncionales y que en ocasiones les toca cumplir el rol de padres para sus hermanos menores porque sus padres trabajan y no permanecen con ellos en casa.

Con este trabajo se reconoce que la resiliencia es un tema de gran interés para el desarrollo de los estudiantes y la escuela debe ser un ente formador integral y como lo dice Henderson & Milstein (2003) La resiliencia puede definirse como la capacidad de recuperarse, sobreponerse y adaptarse con éxito frente a la diversidad, y de desarrollar competencia social, académica y vocacional. Es aquí que el trabajo como docentes, puede ayudar a solucionar sus problemas ya que en algunos casos los estudiantes ven al docente como modelos a seguir.

Por lo tanto, es de vital importancia la buena relación de docentes con los estudiantes para que puedan confiar y lograr ayudar para salir de ciertas situaciones que les permita generar algún tipo de conflicto, social, psicológico, dentro y fuera de la escuela. De ahí que el juego de roles, es una estrategia para que los niños y las niñas puedan tener la oportunidad de realizar actividades lúdicas que ayuden a dar paso a la curiosidad, la imaginación, la creatividad, el movimiento, el disfrute, la fantasía y por qué no a identificarse con ellos y así buscar en sí mismo la resiliencia, siendo así una forma que los niños con este proyecto puedan aprender a través del juego a compartir, perdonar, escuchar, aprender reglas y valores, y que con estas bases pueda el estudiante superar cualquier dificultad y salir adelante.

La propuesta busca que la población estudiantil a través del juego aplique lo establecido en el manual de convivencia, el cual tiene normas y accionar frente a los diferentes tipos de comportamientos que el estudiante manifiesta ante cualquier eventualidad o situación.

Los valores son principios que le permiten al hombre redireccionar comportamientos y actitudes que propendan para la realización como personas y se consideran fundamentales para relacionarse con sus semejantes, fortalecer la convivencia y el bienestar colectivo.

En tal sentido, los valores se consideran fundamentales en la vida del hombre por lo que son y lo que significan, pues permiten generar un equilibrio social y colectivo hacia una convivencia armoniosa, favoreciendo seres razonables, humanizados y experimentado una serie de dificultades o angustias que le han permitido enfrentar las adversidades, la incertidumbre y la frustración; sin embargo, tiene la capacidad

extraordinaria de pensar, reflexionar y transformar su realidad a pesar de la adversidad, sobreponerse a toda circunstancia en tiempo y lugar favoreciendo su crecimiento intrapersonal e interpersonal.

De acuerdo con Ruiz Gutiérrez (2017), el juego es una alternativa pedagógica que permite potenciar habilidades socioemocionales en el entorno escolar, permitiendo favorecer la interacción entre pares, desarrolla la confianza en sí mismo, fomenta el sentido crítico, la capacidad de aprender, comprender, tomar decisiones y adquirir responsabilidades (Marta Ruiz Gutiérrez 2017). Independientemente de la edad del niño el juego se convierte en una herramienta pedagógica que potencia el desarrollo de la creatividad, concentración, motivación, toma de decisiones, autoestima, confianza, disciplina, sentido crítico, la empatía. El juego es universal sin distinción de género, ayuda a tener un aprendizaje colaborativo y el sentido resiliente de la realidad.

Preocupa todo lo que está pasando en las instituciones con respecto al bajo autoestima, mal comportamiento, irresponsabilidad, ira, agresiones e irrespeto con los miembros de la comunidad, lo que deja ver que es importante ayudar a olvidar la problemática y seguir superando las dificultades. En este orden de idea, el juego que se practica en muchos lugares del mundo, no tiene distinciones religiosas, étnicas, sociales y económicas, ya que se puede practicar desde cualquier ámbito social y el educativo, permitiendo desarrolla actitudes de memorización, concentración, estrategias, lógicas matemáticas, Incrementan el nivel de competitividad, fomenta los valores morales y la capacidad de predecir las consecuencias de las acciones, aumentan la creatividad y se hacen más receptivos a las nuevas ideas. Es por todo esto que se ve la necesidad de implementar el juego como herramienta para mejorar de manera lúdica el entorno social

conduciendo a los estudiantes a fortalecer sus factores de resiliencia, aprendiendo normas de comportamiento y reglas que hacen relevante el proceso de socialización y convivencia en su entorno.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Para sustentar esta investigación se han tomado antecedentes internacionales, nacionales y locales que se presentan a continuación.

2.1.1 Referentes internacionales

Brodbeck et al., (2022) en el trabajo Investigación de la regulación de las emociones y el procesamiento de la información social como mecanismos que vinculan las experiencias infantiles adversas con el funcionamiento psicosocial en adultos jóvenes suizos: el estudio de cohorte acelerado epidemiológico FACE, el objetivo fue investigar la regulación de las emociones (reactividad emocional, pensamiento perseverante y autoeficacia para gestionar las emociones) y el procesamiento de la información social (sensibilidad al rechazo, sesgos de interpretación y comprensión social) como posibles mecanismos que vinculan las experiencias infantiles adversas y el funcionamiento psicosocial en una gran muestra poblacional de adultos jóvenes para fortalecer la resiliencia. El estudio se llevó a cabo con 5000 jóvenes de 18 a 21 años de edad de la población suiza de habla alemana. La principal variable de exposición fueron las experiencias infantiles adversas antes de los 18 años, medidas al inicio del estudio. Se hizo uso de encuestas y entrevistas. Los resultados primarios son el funcionamiento psicosocial a lo largo del período de estudio. Los resultados secundarios son el procesamiento de la información social, la regulación de las emociones y el uso de los

servicios de atención médica. Los resultados contribuyeron a la comprensión del funcionamiento psicosocial, lo cual es crucial para una mejor comprensión de los procesos de riesgo y resiliencia y para adaptar las intervenciones. Como aporte para el presente estudio se tiene la importancia de generar políticas de atención médica y la atención adecuada que se debe dar desde el aula.

2.1.2 Referentes nacionales

Bermúdez Sánchez, (2017) en el trabajo de grado Aplicación de juegos didácticos para la resiliencia en el marco de la cátedra de la paz, tuvo por objetivo evaluar el impacto de la implementación de una unidad didáctica basada en el juego para la formación de la resiliencia en niños de grado quinto. El tipo de investigación fue cualitativo, investigación acción. Dentro de los instrumentos se hizo uso de diario de campo, registro fotográfico, registro de talleres, test de evidencia criterios de mejora y participación aplicado antes y después de la implementación. Se concluyó que la implementación de la propuesta fue positiva ya que los estudiantes aumentaron los niveles de resiliencia y confianza. Como aporte se tiene la importancia de manejar las variables autoestima y falta de creatividad. Se resalta la importancia del juego para asimilar la resiliencia.

2.1.3 Referente locales

García Álvarez (2017) en el trabajo: La lúdica como factor potenciador de la resiliencia en la comunidad de la Institución Educativa Departamental José Manuel Duarte grados décimo y once de la Fundación Universitaria los Libertadores, se maneja una problemática que tiene que ver con las necesidad de crear e implementar estrategias a partir de la lúdica para potenciar la resiliencia ya que muchos jóvenes del grado decimo y

once y sus familias de su institución en los años 1995 a 2003 fueron víctimas del conflicto armado y vivieron situaciones de pobreza y abandono por parte del estado. El objetivo general fue Implementar una estrategia de intervención a partir de la lúdica y la recreación que potencialice la resiliencia en la comunidad educativa. El enfoque metodológico fue de carácter cualitativo con Investigación Acción Participativa. Se hizo uso de una entrevista semi-estructurada para aplicar a seis estudiantes que corresponden a la muestra, y observación participativa, que va acompañada de la realización de un diario de campo. Se concluyó que mediante la lúdica y el juego se pueden potencializar cualidades en los estudiantes que son importantes para su formación personal y son transversales al aprendizaje académico. Como aporte se tiene que el tema de la resiliencia es importante abordarla, desde el juego y la lúdica dentro de las herramientas y metodologías pedagógicas. Es necesario, que los maestros reconozcan e incluyan en todos los grados el juego, dado que mediante él se fomentan cualidades y capacidades que facilitan el aprendizaje. Se resalta la necesidad de tener prácticas lúdico pedagógicas contextualizadas teniendo en cuenta la población.

2.2 Marco teórico

2.2.1 Resiliencia

El termino resiliencia tuvo origen en el campo de la física utilizado para definir la capacidad de los cuerpos para resistir choques sin quebrarse y volver a la posición original. Luego se utilizó en ecología con el comportamiento de los ecosistemas frente a los cambios y lograr un equilibrio. A nivel educativo la resiliencia es la capacidad de recuperarse, sobreponerse y adaptarse con éxito frente a la diversidad (García Álvarez, 2017).

Históricamente la resiliencia se estudió desde los 70 con niños que habían crecido en situaciones de estrés como separación de padres y abusos, se analizó como llegaban al ser adultos. En Colombia frente a la violación de derechos a niños se realizó una política para su protección frente a la vulneración. Instituciones como el ICBF trabajan frente a la resiliencia familiar con apoyo afectivo.

La resiliencia es la capacidad de una persona para sobreponerse a la dificultad no importa la edad. Para(Heredia & Goyeneche (2006), la resiliencia tiene por función desarrollar la capacidad para enfrentar y sobreponerse a situaciones adversas ya sean a nivel familiar, social o escolar. A nivel familiar falta de comunicación, abandono, falta de empleo de los padres, a nivel social falta de amigos y buen uso de tiempo libre y a nivel escolar deserción escolar.

Entre los factores externos relacionados con la resiliencia están la empatía interpersonal y social, es decir la ayuda externa. En los factores familiares y sociales se incluyen aspectos como por ejemplo la manera de solucionar conflictos, autonomía, manejo de habilidades asertivas, ocupación de tiempo libre. Por otra parte, los factores de personalidad enmarcan aspectos como creatividad, autocuidado, ideología y moralidad. Los factores de riesgo son los traumas, pérdidas, discusiones.

En cuanto a las características de las personas resilientes se pueden mencionar el poseer autocontrol, autonomía, ser optimistas, manifestar sus sentimientos, desarrollar la empatía, mantener buen humor, ser persistentes, manejar de manera constructiva el dolor, enojo, frustración y otros aspectos que puedan perturbarlos.

Wolin (1993) establece como pilares de la resistencia los siguientes factores:

Introspección: reflexionar individualmente sobre el futuro, vínculo con la autoestima.

Independencia: reconocer sentimientos y fijar límites, posición clara.

Capacidad de relacionarse: interactuar con otros, vínculos afectivos, confianza.

Iniciativa. Ponerse retos, asimilar cambios, tener perspectivas diferentes.

Humor. Cambiar pensamientos negativos por positivos, ver con optimismo, buscar soluciones

Creatividad: ser creativo para la solución de problemas

Moralidad. Expresión de valores y cualidades frente a la solidaridad y buen trato.

Factores de la resiliencia. Werner (1984) propone los siguientes factores para enfrentar la resiliencia: autoestima, introspección, independencia, capacidad de relacionarse, iniciativa, creatividad, moralidad y capacidad de pensamiento crítico. Para superar la adversidad son necesarias actividades tipo emocionales, intrapersonales, interpersonales, de manejo, sociales, de planificación, habilidades para la vida y de solución de problemas. Entre los factores externos es necesaria la participación de la familia.

2.2.2 El juego

Huizinga (1972) establece que el juego es más antiguo que la cultura, no se puede ignorar, el juego es algo inherente al ser humano. El juego, se convierte en una herramienta facilitadora dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Leyva (2005), hace referencia a una definición de juego como una característica inherente a la naturaleza humana, su significado en la “palabra latina: *iocus*, reconocida como broma, chanza, gracia, juerga, chiste y su forma adjetivada está representada por *ludus, ludicrum, ludicrus o ludicer*, que

significan diversión o entretenimiento” (p.30). Huizinga (1972), establece que durante el juego reina el entusiasmo y la emotividad, ya sea que se trate de una simple fiesta, de un momento de diversión, o de una instancia más orientada a la competencia. “La acción por momentos se acompaña de tensión, aunque también conlleva alegría y distensión” (p.159).

De acuerdo con la UNESCO (1980), “todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia” (p.1). Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. Para Benítez (2009), el juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños aunque su contenido varía debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen (p.58). La relación entre el juego y el aprendizaje se da para que las clases sean más amenas y atractivas en temas que no le llaman la atención. Se puede establecer que el juego se ve como una canal de expresión donde los estudiantes pueden descargar sentimientos positivos o negativos lo que contribuye al equilibrio emocional. Así mismo se conocen los comportamientos de los estudiantes y se pueden encauzar comportamientos. Mediante el uso del juego se pueden crear vínculos de afecto y confianza.

El juego es una actividad no orientada y lúdica, Cagigal (1999), define el juego como “una acción libre que se sale de la vida habitual y hace uso de reglas y una limitación temporal y espacial” (p.1). Para Guy (1966) “el juego proporciona placer moral del triunfo que aumenta la personalidad” (p.66). Entre las ventajas de los juegos se pueden señalar de acuerdo con Caneo (1966) “*romper la rutina dejando de lado la enseñanza tradicional, desarrollar capacidades, aumentar la disposición para el*

aprendizaje, permite la socialización, fomenta la observación, atención, capacidades lógicas, entre otras habilidades” (p.28).

El juego se ha usado como técnica de aprendizaje a través de la historia, resaltando su importancia como promover el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad, desarrollar la creación, crítica y comunicación. Dewey (1989) resalta que *“en Grecia se ejercitaba a los niños haciendo uso de juegos educativos. Platón pensaba que la educación se fundamentaba en el uso del juego; Las primeras escuelas romanas recibieron el nombre de ludí (juego)” (p.105).*

Rojas et al., (2009; 59) sostienen que *“el juego es esencial en el acercamiento y conocimiento de su medio” (p.59).* Es de anotar que el juego es un medio de apoyo de los conocimientos y actúa como un refuerzo para el desarrollo de capacidades tanto intelectuales como morales fomentando prácticas de amor y respeto. Piaget (1952) toma el juego como una *“herramienta pedagógica para asegurar el éxito de la enseñanza en las matemáticas” (p.63).* En sus observaciones destaca la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Desarrolló los estadios cognitivos en donde se evidencia diversas formas de juego a lo largo del desarrollo infantil y su influencia en las estructuras cognitivas.

Vygotsky (1988) establece que lo que caracteriza al juego es que se *“da inicio a un comportamiento conceptual o guiado por las ideas” (p.78).* La relación entre el juego con el desarrollo y el aprendizaje es estrecha ya que se potencia el desarrollo físico y psíquico. El juego como una herramienta pedagógica brinda al estudiante experiencias en el aula cumple una función muy importante ya que a través de éste el sujeto va construyendo una forma de enfrentar los retos propuestos y en esta construcción adquiere

la capacidad de convicción, crítica y acción social, autónoma con sus compañeros, por tal motivo se abren espacios para que se incorporen las practicas que desde temprana edad han aprendido en su ambiente familiar, escolar y social, donde de manera dinámica afianzan sus emociones y controlan sus actuaciones.

Se establece que el juego es un recurso didáctico para un aprendizaje significativo, pero se debe tener presente que sea sencillo de comprender, provocar interés, estar acorde con el nivel evolutivo, ser agente socializador, adaptarse a diferentes individuales.

Algunos juegos tienen como finalidad “inventar una atmosfera apropiada para ejecutar una acción” (p.87) y desarrollar la creatividad, que es necesaria para el disfrute de la experiencia lúdica, representa un gran impulso a las cualidades subjetivas (imaginación, memoria) y volitivas (iniciativa, independencia) del niño, transformándose a la larga en un estímulo a las funciones vitales. Por otra parte, Huizinga (1972) se tienen diferentes clases de juego como el juego y resolución de tensión que tiene el origen en la competencia; el juego de simple ejercicio o juegos funcionales o sensorio motores para explorar (p.90,) el juego simbólico para evocar objetos y el juego de reglas para el proceso de sociabilización.

Juegos cooperativos: fomentan la aproximación y entendimiento entre jugadores. La cooperación se relaciona con la comunicación, cohesión, autoestima.

Juegos lúdicos. Se constituyen como actividades de goce y esparcimiento por medio de las cuales se pueden abordar a los niños y niñas para enseñarles una temática

Juegos matemáticos. Son una herramienta ideal para enseñar matemáticas a los niños y niñas, pues resulta una forma de aprendizaje innovadora y atractiva para ellos.

Juegos de conocimiento contienen algo de matemática y se enfocan en una enseñanza activa, creativa y participativa.

Juegos de estrategias el jugador debe elegir una de las posibilidades que se ofrecen.

Juegos de azar se caracterizan por tener un desarrollo aleatorio.

2.2.3 Estrategias didácticas a través del juego

Los recursos didácticos son los medios que utilizan los docentes para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje y abarcan una gran variedad de técnicas, estrategias, instrumentos y materiales, los cuales apoyan los contenidos o temas a abordar, a la vez ayudan a que los educandos sean entes reflexivos y analíticos. Los recursos educativos didácticos constituyen en la actualidad una fuente relevante dentro de los ambientes de aprendizaje en el aula de tal forma que incentivan a los estudiantes a aprender un nuevo conocimiento y al desarrollo de las actividades implementadas por el docente, generando compromiso y participación por parte del educando (Arias, 2018). De acuerdo con Baños (2008) los recursos didácticos son un conjunto de elementos que facilitan el proceso educativo, proporcionan experiencias sensoriales y contribuyen a que los estudiantes construyan su propio conocimiento. Según el concepto de Muñiz Rodríguez & Alonso (2014) los juegos contienen una serie de actividades amenas para poner a prueba los conocimientos de cada ser humano, y a la vez favorece de forma natural la asimilación de destrezas, habilidades y capacidades para mejorar el desarrollo intelectual del estudiante, además son considerados como una distracción atractiva y motivadora que es aceptada con facilidad por los estudiantes, y también estimulan el desarrollo social, mediante el cual favorece las relaciones con otras personas, la expresión, la cooperación, el trabajo en equipo, la aceptación de ideas y el estudiante aprende a reconocer sus virtudes y defectos.

2.1.4 Convivencia escolar

La convivencia, es definida por el Comisionado para la paz como un estado natural de los individuos, resultado de una construcción cultural, la cual se puede educar (Sistema Nacional de Convivencia Democrática, 2002). De tal modo, la convivencia es una manera de actuar, un cambio cultural con énfasis en los valores a rescatar, en especial, la confianza y el respeto para el manejo constructivo de los conflictos funcionales. Se da cuando se genera tejido social con cohesión frente a conflictos y violencia. Las actitudes que están a la base del comportamiento pacífico y a la construcción de escenarios que posibiliten interacciones de paz son una actitud positiva frente a la equidad de género y de raza respecto a la bondad, la inteligencia, la capacidad, la auto imagen, la honestidad y los derechos. En el ámbito escolar la convivencia son las relaciones entre estudiantes y comunidad educativa enfocándose a un trato pacífico y armonioso.

Convivencia escolar - ambiente escolar la convivencia escolar son las relaciones interpersonales que se generan a nivel de la comunidad educativa y se deben dar de manera pacífica. El ambiente escolar refleja normas, metas, relaciones interpersonales, valores, enseñanzas y prácticas de aprendizaje. El ambiente escolar se refiere a un proceso de interacciones generadas en un espacio educativo que corresponde en este caso a la escuela como lo afirma Arias (2018).

Dificultades de la convivencia escolar. Entre los problemas que se presentan en la convivencia escolar están el acoso, la violencia entre pares, la pérdida de autoridad del docente, la crisis de valores (Romero & Mínguez, 2019). Es de anotar que la convivencia es un valor que se está perdiendo a nivel de las instituciones educativas y de la sociedad.

Se ha perdido el dialogo, la consideración, el respeto por la opinión ajena. Por otro lado, los padres de familia ya no son responsables de cultivar valores en sus hijos, dejando esta labor a los docentes

Entre los comportamientos antisociales que se presentan en el aula se pueden mencionar: Disrupción o interrupción súbita de algo, indisciplina, bullying, vandalismo, violencia física, conflictos ya sean de poder, relación o interpersonales. Todas estas conductas agresivas en las instituciones educativas afectan las relaciones interpersonales y el ambiente escolar (Álvarez, 2015)

Entre las habilidades sociales como lo establecen Madueño et al. (2020), están la comunicación, negociación, habilidades interpersonales, habilidades de cooperación y empatía. En cuanto a las habilidades cognitivas se pueden mencionar la toma de decisiones, comprender consecuencias, determinar soluciones, tener pensamiento crítico, normas y creencias, autoevaluación, control de emociones.

En cuanto a la **resolución de conflictos escolares** se debe abordar desde diferentes perspectivas como lo establece Gómez (2004) como la justicia, la seguridad, la educación y es ahí donde las instituciones educativas deben generar acciones para su resolución. Boggino (2003) manifiesta que se debe reflexionar frente al conflicto teniendo en cuenta principios y valores. Por otra parte, Sánchez et al., (2016) establecen que se deben desarrollar métodos alternativos de solución de conflictos aludiendo a centros de arbitraje y conciliación modelo que brinda herramientas de solución mediante el dialogo.

En las instituciones educativas se ordenó la creación del Comité Escolar de convivencia; sin embargo, es necesario señalar que se necesita la intervención de la

comunidad educativa para prevenir e intervenir el hostigamiento escolar. Desde los hogares se puede fortalecer la capacidad de afrontar los altercados con las habilidades sociales de los estudiantes y desde las instituciones educativas se debe generar una cultura con valores cívicos y morales para las relaciones sociales al interior de las instituciones educativas (Pinto, 2016).

2.2.5 Autoestima

La autoestima se define a menudo como la evaluación global de un individuo de su valor como persona (Martinsen et al., 2021). Una alta autoestima está relacionada con mejores relaciones sociales y logros académicos. La autoestima alta también parece desempeñar un papel protector para el desarrollo de problemas de salud mental, y la autoestima alta puede amortiguar la ansiedad. Una alta autoestima podría actuar como un amortiguador bajo el estrés mediante un mejor uso de las estrategias de afrontamiento. La baja autoestima, por otro lado, está relacionada con varios resultados negativos, incluida la mala salud psicológica. Una disminución de la autoestima puede aumentar el riesgo de depresión, mientras que un aumento puede reducir el riesgo.

2.2.6 Bases legales

Para sustentar los diferentes planteamientos de este trabajo se recurrió a las siguientes bases legales, entendidas estas como políticas, leyes y lineamientos emitidos, tanto por organismos internacionales como por entes del estado colombiano e incluso instituciones. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2005), llevó a cabo la Declaración Universal de Derechos Humanos en 1948, y en su artículo 26 se reconoce el derecho a la educación, Se hace énfasis en el derecho de toda persona a la educación, la cual debe ser gratuita en todos los niveles.

Entre los requisitos del derecho a la educación, se subrayan la disponibilidad (gratuita y obligatoria), la accesibilidad sin discriminación, la aceptabilidad (con calidad) y la adaptabilidad para cada estudiante. Luego en 1976, en el artículo 13 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, se menciona el derecho a la educación orientado al pleno desarrollo de la personalidad, dignidad y respeto. Posteriormente, en 1990 se firmó la Convención de Derechos del Niño en los artículos 28 y 29, en la cual se reafirma el derecho a la educación y se establece como una obligación de los estados proveer la enseñanza primaria obligatoria y gratuita, desarrollar la educación secundaria y garantizar la enseñanza superior. En el 2000, impulsado por Naciones Unidas, se lleva a cabo el Foro Mundial sobre Educación, el cual recoge seis objetivos, como marco de acción para lograr antes del 2015 el acceso a la enseñanza primaria de calidad, gratuita y obligatoria.

De esta manera, la Constitución Política de Colombia (1991 citado en Secretaria del Senado, 2019) en su artículo 67, reafirma que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

Con respecto a la organización de la estructura educativa, la Ley 115 de 1994, señala las normas generales para regular el servicio público educativo, y en el artículo 11 establece que la educación formal se organiza en tres niveles: preescolar, básica y media. El primer nivel debe comprender al menos un grado obligatorio. El segundo nivel debe tener una duración de nueve grados obligatorios desarrollados en dos ciclos: el primero, comprende la educación básica primaria, de cinco grados y el segundo, abarca la

educación básica secundaria, de cuatro grados (sexto, séptimo, octavo y noveno) (Corte Constitucional, 2018).

En cuanto a la regulación de la educación formal, la Ley 715 del 2001 establece las normas técnicas, curriculares y pedagógicas para los niveles de educación preescolar, básica y media, sin perjuicio de la autonomía de las Instituciones Educativas y de la especificidad de tipo regional.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El tipo de estudio es mixto o híbrido que de acuerdo con Hernández & Mendoza (2018). Ya que representa procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación en donde se tienen datos cuantitativos y cualitativos y se integra la discusión conjunta realizando de esta manera inferencias de acuerdo a la información logrando un mayor entendimiento. El alcance será descriptivo ya que busca establecer propiedades, características de los estudiantes. Como lo establece Hernández et al., (2014; 154), se mide la información de manera independiente. Se sigue la Investigación Acción para la práctica educativa es una espiral de ciclos de investigación y acción constituidos por las siguientes fases: planificar, actuar, observar y reflexionar (Latorre, 2008).

3.2 Línea de investigación institucional

La propuesta se acoge a la línea de investigación evaluación, aprendizaje y docencia, la cual es pertinente ya que tiene en cuenta tres ejes: evaluación, aprendizaje y currículo esenciales en educación. Así mismo la educación se ve como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar oportunidades y logros. (Universidad Libertadores, 2022).

3.3 Población y muestra

La Institución Educativa Departamental República de Francia cuenta con tres sedes urbanas y doce sedes rurales. El trabajo se llevará a cabo en la Sede El Bosque ubicada a 5 km aprox. de la sede Principal. Vereda San Miguel Bajo. Vía a Supatá. La institución cuenta con 1600 estudiantes que corresponden a la población total, en cuanto a la muestra son 13 estudiantes de grado tercero. El muestreo es no probabilístico al ser una muestra pequeña y debido a que se toma la muestra a criterio de las autoras tomando todos los individuos de grado tercero. La muestra de estudiantes pertenece a estratos socioeconómico 1 y 2 y oscilan con edades comprendidas entre los 8 y 10 años.

3.4 Procedimiento

Fase 1. Diagnóstico. Se lleva a cabo la revisión documental, la observación del contexto escolar, se socializa la propuesta con directivas y padres de familia para el consentimiento informado. Se diseñan los instrumentos de indagación, en este caso una prueba de entrada y un test inventario factores personales de resiliencia ya validado. Se lleva a cabo una prueba piloto para establecer dificultades en la aplicación. Se aplican los instrumentos, para el test se hace uso de google Forms. Se tabula, gráfica y analizan los resultados de los instrumentos de acuerdo a las categorías.

Fase 2. Diseño de la secuencia didáctica. A partir del diagnóstico obtenido del análisis de resultados se organiza una secuencia didáctica plasmando las actividades a través de un ambiente de aprendizaje con cuatro talleres:

Yo Tengo (apoyo externo): Proporciona a los estudiantes elementos que les permitan el ejercicio de nuevas formas de relación con sus compañeros, mediante el fomento de la asertividad y una adecuada comunicación partiendo de esta.

Yo Soy (fuerza interior). Propicia un ambiente de confianza grupal, que permita entender la resiliencia para superar obstáculos

Yo Estoy (proyección). Desarrolla la habilidad para regular las propias emociones y prevenir efectos nocivos de las emociones negativas

Yo Puedo (capacidades interpersonales y de resolución de conflictos). El taller se orienta a expresar sentimientos y emociones, fortalecer la comunicación, resolver conflictos y controlar conductas

Fase 3. Aplicación. Se implementan las actividades diseñadas y se hace uso de un diario de campo para hacer el registro de acuerdo a las categorías a analizar.

Fase 4. Evaluación. Se aplica el test inventario factores personales de resiliencia para compararlo con el test inicial y analizar los hallazgos evaluando la incidencia de la propuesta. Cada taller es evaluado mediante una rúbrica que tiene en cuenta:

Respuesta no resiliente	Respuesta medianamente resiliente	Respuesta resiliente
La respuesta dada no propone alternativas de resolución identificando acciones positivas frente a problemas	La respuesta dada propone pocas alternativas de resolución identificando acciones positivas frente a problemas	La respuesta dada propone varias alternativas de resolución identificando acciones positivas frente a problemas

La evaluación es de tipo cualitativo.

3.5 Instrumentos de investigación

Se hará uso del consentimiento informado de los padres de familia por escrito informándoles de las actividades a desarrollar dentro del proyecto de investigación para el manejo de datos, fotografías, videos e información respetando la normatividad de uso de imagen. Se hará uso de los siguientes instrumentos.

3.5.1 Diagnóstico

Prueba de entrada: realización de un dibujo por parte de los estudiantes para caracterizar el valor de la resiliencia en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Departamental República de Francia. (Véase Anexo A). El mecanismo de aplicación será vía Google Forms online y su tabulación y tráfico y análisis haciendo uso de Excel.

Test inventario factores personales de resiliencia diseñado por Salgado Lévano (2005) con el objetivo de evaluar las variables de resiliencia: Autoestima, Empatía, Autonomía, Humor y Creatividad, en niños de 7 a 12 años. El mecanismo de aplicación será vía Google Forms online y su tabulación y tráfico y análisis haciendo uso de Excel. La estructura del Inventario comprende 48 ítems, redactados tanto en forma positiva como negativa, cuya modalidad de respuesta da solamente dos opciones (Si - No). Su aplicación puede tener una duración de 30 a 45 minutos. Este instrumento permite identificar factores de riesgo en el manejo de la resiliencia, así como conocer las fortalezas que se agrupa en cinco dimensiones, la autoestima, la empatía, la autonomía, el humor y la creatividad.

Tabla 1.*Factores de resiliencia*

Factores	Positivos	Negativos	Total
Autoestima	1,2,11,12,20,21	30,31,40,41	10
Empatía	4,13,22,23,42	3,32,33,43,44	10
Autonomía	5,6,14,15,24,25	34,35,45,46	10
Humor	7,8,16,17,26	27,36,37,47,48	10
Creatividad	9,10,18,19,28	29,38,39	8

Nota Salgado Lévano (2005)

Encuesta a docente tiene por objetivo identificar y determinar estrategias lúdico pedagógicas utilizadas por los docentes para superar dificultades en el valor resiliencia El mecanismo de aplicación será vía google forma online y su tabulación y traficación y análisis haciendo uso de Excel.

3.5.2 Seguimiento

Diario de campo en el desarrollo de cada taller. El mecanismo de aplicación será diligenciamiento de manera manual.

3.5.3 Evaluación

Como prueba de salida Test inventario factores personales de resiliencia de Salgado Lévano (2005).

4. Estrategia de intervención

4.1 Título

Construcción de lazos afectivos.

4.2 Descripción

Siguiendo las categorías de factores resilientes de (Grotberg, 1995), se diseñan cuatro talleres Yo Tengo (apoyo externo), Yo Soy (fuerza interior), Yo Estoy (proyección) y Yo Puedo (capacidades interpersonales y de resolución de conflictos)

4.3 Justificación

Las teorías vinculadas con los procesos de resiliencia, establecen la necesidad de que se interactúe con ellos y ofrecer un rescate emocional al sentirse desprotegidos. Por lo tanto, la construcción de lazos afectivos es la vía para el fortalecimiento de la resiliencia, lo que es posible haciendo uso del juego con la intervención de la familia y la institución educativa. Esta propuesta está acorde con los derechos de la infancia actuando como garantes de sus derechos construyendo contextos adecuados para percibirse como personas valiosas y dignas.

4.4 Objetivos

Fortalecer la resiliencia en los estudiantes mediante el juego como herramienta pedagógica en los estudiantes de grado tercero en la Institución Educativa Departamental República de Francia.

4.5 Plan de acción: estrategia y actividades

4.5.1 Diagnóstico

Para caracterizar el valor de la resiliencia en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Departamental República de Francia se procede a aplicar una

prueba de entrada denominada mis recuerdos (véase Anexo A.) la cual consta de 4 secuencias, la primera evocar un recuerdo negativo, luego plasmarlo en una hoja de papel, paso seguido se socializa con un compañero y finalmente se socializa en grupo. Los dibujos son un material que logra mostrar situaciones donde los estudiantes pueden plasmar sus sentimientos. Así mismo se aplicará el test inventario factores personales de resiliencia diseñado por Salgado Lévano (2005)

4.5.2 Formulación

Se diseñaron 4 talleres para que los estudiantes fortalezcan la resiliencia descubriendo sus cualidades a partir de temas como la autoestima, la autonomía, las emociones entre otras.

4.5.3 Ejecución

Se tuvo en cuenta el Estándar Sistemas simbólicos de comunicación. Conocimiento y análisis de los elementos, roles, relaciones reglas básicas de comunicación, para inferir las intenciones y expectativas de los interlocutores y hacer más eficaces los procesos comunicativos.

Taller 1. Yo Tengo (apoyo externo)

Objetivo
Proporcionar a los estudiantes elementos que les permitan el ejercicio de nuevas formas de relación con sus compañeros, mediante el fomento de la asertividad y una adecuada comunicación partiendo de la asertividad.
Recursos
Video Cuaderno Computador
Actividades

Actividad	Descripción
<p>Entrada</p> <p>Bienvenida</p> <p>Saberes previos</p>	<p>Se da la bienvenida a los estudiantes y se les comenta el proyecto a realizar el cual consta de 4 talleres en torno a la resiliencia</p> <p>Se hace un conversatorio con las siguientes preguntas</p> <p>¿Cuentas con una o más personas en las que puedes confiar y que te quieren de verdad?</p> <p>¿Cuentas con alguna persona de fuera de la familia en la que tú puedes confiar?</p> <p>Cómo es tu Grupo familiar, amigos, compañeros</p>
<p>Ejecución</p> <p>1.</p> <p>Motivación</p> <p>2.</p> <p>Socialización material</p>	<p>Dinámica: Presentación de los participantes. En un círculo en el suelo y consecutivamente de uno en uno nos saludamos estrechándonos la mano digo mi nombre y una cualidad que empieza con la misma letra de su nombre (hola mi nombre es Giovanna (Generosa). Se inicia por la izquierda y decimos nuestro apellido seguido por un defecto (mi apellido es Guerra (Golosa).</p> <p>Video: Proyección video Yo tengo, Yo soy, Yo puedo, Yo estoy La resiliencia es el proceso de adaptarse bien a la adversidad, a un trauma, tragedia, amenaza, o fuentes de tensión</p> <p>https://es.facebook.com/AtencionPsicologicaintegralydesarrollohumano/videos/yo-tengo-yo-soy-yo-puedo-yo-estoyla-resiliencia-es-el-proceso-de-adaptarse-bien-/1812915798998227/</p>
<p>3. Practica</p>	<p>1. Resiliencia en mesa redonda se pregunta de acuerdo al video observado: ¿qué es Resiliencia? ¿Quiénes poseen la capacidad de resiliencia?,¿Cómo se construye la resiliencia? Se dan ejemplos de cómo recuperarse frente a la adversidad. Humor, aguantar problemas.</p> <p>2. Mi círculo de amigos. Abrazos. Se canta el tema: “Cuando tengas muchas ganas...”. Se hacen dos círculos tomados de la mano girando en sentido contrario y entonando la canción hasta que el director dé la orden de parar, en</p>

ese momento al compañero que quede formando pareja se abrazan mutuamente y se dicen una cualidad, se repite en varias oportunidades procurando que cambien de pareja.

3. Mis derechos asertivos. En círculo la docente explica los derechos asertivos dando ejemplos y solicitando ejemplos por parte de los estudiantes

1. El derecho a ser tratado con respeto y dignidad
2. El derecho a tener y expresar los propios sentimientos y opiniones
3. El derecho a ser escuchado y tomado en serio.
4. El derecho a tomar mis propias decisiones.
5. El derecho a decir no sin sentir culpa.
6. El derecho a cometer errores.
7. El derecho a pedir información y ser informado.
8. El derecho a gozar y disfrutar.
9. El derecho a mi descanso, aislamiento, siendo asertivo
10. El derecho a superarme, aun superando a los demás.

Actividad 4. Agresividad Se enumeran los estudiantes para formar 4 grupos. Cada grupo debe poner un nombre creativo y darlo a conocer. Se hace una reflexión sobre los factores que influyen para que los niños sean agresivos en el colegio: Medios de comunicación (películas y programas violentos), Problemas familiares, Discrepancias por espacios y comportamientos, Falta de tolerancia, Rol docente - alumno, Relaciones interpersonales (dificultades en el trabajo en equipo, falta de respeto y solidaridad, burlas, apodos), Falta de buena comunicación.

Con los elementos del medio cada grupo debe representar una dramatización sobre un conflicto que lleve a la agresividad entre compañeros y finalmente darle una solución con acuerdos o comunicación entre los afectados.

Cierre Actividad

En tu cuaderno haciendo uso de dos páginas escribe sobre el tema:

para la casa Trata a los demás con respeto y consideración. Debes proponer alternativas de solución frente a una discusión entre padres e hijos.

Evaluación

Respuesta no resiliente	Respuesta medianamente resiliente	Respuesta resiliente
La respuesta dada no propone alternativas de resolución identificando acciones positivas frente a problemas	La respuesta dada propone pocas alternativas de resolución identificando acciones positivas frente a problemas	La respuesta dada propone varias alternativas de resolución identificando acciones positivas frente a problemas

Nota: autoría propia.

Taller 2. Yo Soy (fuerza interior)

Objetivos

Propiciar un ambiente de confianza grupal, que permita entender la resiliencia para superar obstáculos.

Recursos

Internet Videos Cuaderno Computador un espejo, venda para los ojos.

Actividades

	Actividad	Descripción
Entrada	Bienvenida	Se da la bienvenida a los estudiantes

Saberes
previos

Se pregunta a los estudiantes que están ubicados en mesa redonda:
¿Qué es lo que más te gusta de ti?, ¿Generalmente eres tranquilo/a? ,
¿Consigues lo que te propones? , ¿Haces planes de futuro?, ¿Te respetas a ti mismo y a los demás?, ¿Eres empático/a y cuidadoso/a con los demás? ,
¿Eres responsable de tus conductas y actúas en consecuencia?, ¿Eres optimista, tienes esperanza y fe?

Ejecución 1. Motivación

Dinámica: El espejo de la verdad. La función de un espejo es reflejar nuestra imagen tal cual es. El ejercicio consiste en sentarse en círculo en el suelo y mirarse en un espejo y escribir en una hoja si lo que el espejo refleja nos agrada o no.

2. Socialización

Video: la resiliencia para niños.

material

https://www.youtube.com/watch?v=J_sBwmpEhac

3. Practica

Actividad 1. Muñeco de trapo. Los alumnos y alumnas se descalzarán y permanecerán de pie. Dejarán el cuerpo, de cintura para arriba, como un muñeco de trapo. Sus brazos se moverán de un lado otro, y su cuerpo permanecerá relajado. Cuando oigan la palabra “Duro”, se pondrán de pie y endurecerán el cuerpo por completo. Al oír la palabra “Blando”, volverán a convertirse en un muñeco de trapo. Alternaremos ambas palabras

Actividad 2. Relajación. Los alumnos y alumnas se sentarán o se tumbarán y cerrarán los ojos mientras escuchan música agradable. Les invitaremos a hacer un viaje mágico: les llevaremos a un lugar en el que serán felices. Una vez que hayan pasado 5 minutos, les diremos que vuelvan poco a poco de ese viaje. Apagaremos la música y les diremos que abran sus ojos y muevan su cuerpo. Contarán dónde han estado y cómo se han sentido.

Actividad 3. El lazarillo. Lugar: patio. Integración de los estudiantes para que sepan que sus compañeros confían tanto en ellos que se arriesgan a que los dirijan, que generen comunicación no solo oral. Se venda los ojos de uno

de los participantes y el otro lo tiene que llevar a un lugar con palabras cortas, el niño con los ojos vendados puede darle la mano a su lazarillo o solo ponerla sobre su hombro, como desee, así que solo presionando el brazo o llevándole de la mano lo puede guiar, de preferencia el terreno debe tener obstáculos. Plantas, escalones e incluso morros de tierra son perfectos para desarrollar la actividad. Debe ser en parejas. El lazarillo no debe quitarse la venda hasta que llegue de regreso con el papel ubicado al final del recorrido y regrese a la silla. El que le guía ha de procurar guiar su camino por medio de pequeñas palabras y evitar que caiga. Se comenta en grupo la actividad realizada y el temor que sintieron de caer.

Cierre Actividad para la casa

En el cuaderno haciendo uso de dos páginas responde: ¿Qué valores tengo, cual es mi capacidad de socializar, enfrentar adversidades, perseguir metas, respeto a los demás, empatía, seguridad y ayudar a los demás.

Evaluación Rubrica

Respuesta no resiliente	Respuesta medianamente resiliente	Respuesta resiliente
La respuesta dada no propone alternativas de resolución identificando acciones positivas frente a problemas	La respuesta dada propone pocas alternativas de resolución identificando acciones positivas frente a problemas	La respuesta dada propone varias alternativas de resolución identificando acciones positivas frente a problemas

Nota: autoría propia.

Taller 3. Yo Estoy (proyección)

Objetivos

Desarrollar la habilidad para regular las propias emociones y prevenir efectos nocivos de las emociones negativas.

Recursos

Sitio web Internet Videos Cuaderno Computador pintura, pinceles, cartulina, delantales, agua

4. Actividades

	Actividad	Descripción
Entrada	Bienvenida	Se da la bienvenida a los estudiantes.
	Saberes previos	Se pregunta en mesa redonda: ¿Qué crees que va mal en tu vida con los/las compañeros/as, familia, contigo mismo/a?
Ejecución	1. Motivación	Dinámica: "teléfono roto". Se hace una fila de 5 estudiantes. Salen 4 del salón y al primero se le da un mensaje para que sea transmitido al segundo participante en el oído al entrar al salón. Van entrando a medida que se transmite el mensaje. El último dice el mensaje en voz alta. Se reflexiona sobre la modificación que va sufriendo toda la comunicación cuando va de persona a persona.
	2. Socialización	Video cuento el elefante fotógrafo material https://www.youtube.com/watch?v=2XXk4A58SiY Socializar el video al finalizar la proyección
	3. Practica	1. Autoestima. Cada niño expreso lo que siente y piensa de él mismo y qué tan valiosos se sienten dentro de la sociedad. La docente enfatiza en la importancia de regular emociones ser siempre positivos 2. A pintar! Expresar emociones artísticamente. Recursos: pintura, pinceles, cartulina, delantales, agua. Los estudiantes se desplazan al patio y encuentran pliegos de cartulina donde deben dibujar a sus amigos o familia con los materiales dispuestos. Al final debían exponer sus creaciones frente a los compañeros. Los estudiantes expresan abiertamente sus emociones y sentimientos haciendo uso de capacidades artísticas.

Sitio web Internet Videos Cuaderno Computador

Actividades

	Actividad	Descripción
Entrada	Bienvenida	Se da la bienvenida a los estudiantes.
	Saberes previos	Se pregunta en mesa redonda: ¿Finalizas las cosas que empiezas? ¿Tienes sentido del humor y lo utilizas para reducir la tensión? ¿Expresas lo que sientes cuando te comunicas con los demás? ¿Eres capaz de resolver los problemas, en tu casa, el colegio, la calle? ¿Te controlas frente a los conflictos? ¿Buscas ayuda cuando la necesitas?.
Ejecución	1. Motivación	Dinámica: "Saludando con mi cuerpo" Saludamos al mayor número de compañeros con un abrazo y un saludo de bienvenida. ¿Quién recibió el mayor número de saludos? Luego nos saludamos con diferentes partes de nuestro cuerpo: rodillas, codos, punta del pie... Se promueve comentarios cuán agradables es dar y recibir saludos.
	2. Socialización	Video Resiliencia es resistir y rehacerse
	material	https://www.youtube.com/watch?v=mdKVDuM5uYM Se comenta el video en mesa redonda luego de su proyección
	3. Practica	Actividad 1. Plasti diversión. Los estudiantes se llevarán a un lugar al aire libre, allí se persuadirá para que cada uno explore en su imaginación lo que desea plasmar a través de la plastilina. Ablandar y moldear la plastilina luego mezclarla con otras y hacer pequeñas piezas hasta representar a sus familias. Exponer ante los compañeros sus creaciones. Actividad 2. Se coloca el salón en círculo y se trabaja una reflexión grupal sobre el significado de la palabra conflicto. Se pide a los estudiantes que narren un conflicto de su cotidianidad. La profesora escoge dos niños que

pasan a dramatizar una situación de conflicto que se presenta por una caída producida por un choque cuando ambos van corriendo y se cruzan.

Observación de la dramatización y comentarios al respecto. Solución a preguntas como cuál fue la causa del conflicto?,? ¿Quién tuvo la culpa? Etc.

En este punto se hace una reflexión y análisis de la situación, la idea es que el estudiante comprenda que los dos niños tienen responsabilidad pues iban corriendo. Ahora se busca en consenso soluciones al conflicto: dialogar, pedir la intervención de la profesora, pedir la intervención de los padres. La profesora reconstruye los hechos del conflicto y de forma clara explica las fases para solucionar un conflicto

1. Describir los hechos
2. Manifestar nuestros sentimientos y pensamientos
3. Pedir de forma concreta lo que queremos.
4. Especificar consecuencias

Cierre Actividad para la casa En tu cuaderno haciendo uso de dos páginas debes proponer alternativas de solución frente a una pelea entre compañeros.

Evaluación Rubrica

Respuesta no resiliente	Respuesta medianamente resiliente	Respuesta resiliente
La respuesta dada no propone alternativas de resolución identificando acciones positivas frente a problemas	La respuesta dada propone pocas alternativas de resolución identificando acciones positivas frente a problemas	La respuesta dada propone varias alternativas de resolución identificando acciones positivas frente a problemas

Nota: autoría propia.

4.5.4 Viabilidad

Los recursos materiales y económicos necesarios para el desarrollo son propios de las investigadoras. La comunidad educativa: docentes y estudiantes manifiestan su interés y participación voluntaria en la investigación. Se cuenta con conectividad a internet y computadores para el desarrollo de las actividades propuestas. El presente trabajo se acoge a la normatividad para la protección de datos y confidencialidad teniendo en cuenta la Ley 1581 de octubre 2012 para la protección de datos y el Decreto 1377 de 2013. Se solicita consentimiento informado para la participación de estudiantes teniendo presente la Patria Potestad, Código Civil artículo 288; artículo 24 Decreto 2820 de 1974 y la Ley de Infancia y Adolescencia. Se declara que las autoras no tienen conflicto de intereses para la realización del estudio. El presente estudio es pertinente y de valor social con criterios de inclusión para los participantes, no se manejan grupos vulnerables o de protección y la forma en que se recolecta la información no tiene efecto alguno sobre la población objeto de estudio, efectos ambientales o sociales o políticos adversos.

4.5.5. Implementación de ejecución del proyecto

La propuesta será implementada de acuerdo al plan de acción estipulado.

5. Conclusiones y recomendaciones

Al caracterizar el valor de la resiliencia en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Departamental República de Francia con la prueba de entrada y el test inventario de factores personales de resiliencia se tienen en cuenta la autoestima, empatía, autonomía, humor y creatividad, teniendo en cuenta aspectos positivos y negativos frente a lo que sienten el niño por él mismo y las personas que lo rodean, se determinan los lazos afectivos con los diferentes miembros de la familia, se reflejan los niveles de aceptación y solución de problemas con otros y se observa el nivel de autoestima.

Al diseñar la propuesta pedagógica para fortalecer el conocimiento y el uso de la resiliencia. mediante una secuencia didáctica con cuatro talleres se tuvo en cuenta Yo Tengo (apoyo externo), Yo Soy (fuerza interior), Yo Estoy (proyección) y Yo Puedo (capacidades interpersonales y de resolución de conflictos), lo anterior teniendo en cuenta factores como la empatía, autonomía, humor y creatividad. La secuencia didáctica es una estrategia para el conocimiento, uso y apropiación de los pilares de la resiliencia favoreciendo el cambio de comportamiento de los estudiantes permitiendo la reflexión de la práctica docente.

Con la implementación de la propuesta diseñada aplicando los talleres y realizando el registro de las observaciones mediante un diario de campo, se toma el juego como pilar fundamental para favorecerla resiliencia. Se tuvo en cuenta la edad de los estudiantes para su aplicación pertinente.

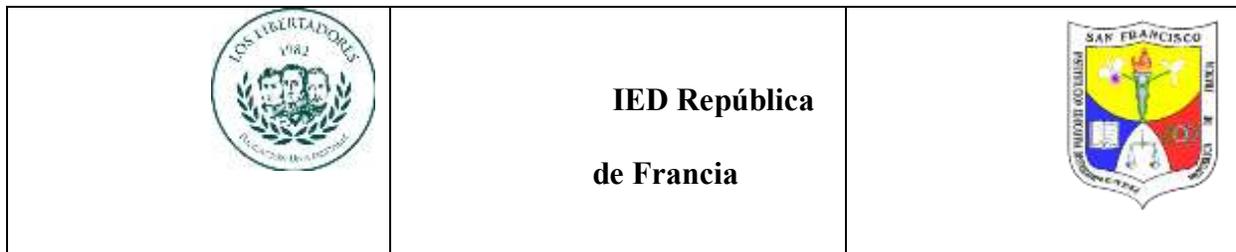
En cuanto a la evaluación del impacto de herramienta pedagógica implementada frente a la resiliencia se hace con el fin de establecer los cambios logros para favorecer el

valor de la resiliencia mediante el juego. Esta evaluación se hace de manera permanente mediante la observación del desarrollo de los talleres con el diario de campo para abrir la discusión y reflexión obtenidos con la aplicación y finalmente con el test de salida para evidenciar los avances en el conocimiento uso y apropiación de la resiliencia.

Se resalta que el uso del juego a nivel pedagógico contribuye a afirmar la personalidad, desarrolla la imaginación, enriquece vínculos, el juego es placer, divertido, es libertad y hace aparecer signos de alegría, características importantes y de vital ayuda al momento de fortalecer los factores de la resiliencia.

Anexos

Anexo A. Prueba de entrada: mis recuerdos



El juego como herramienta pedagógica para favorecer el valor de la resiliencia en los estudiantes de grado 3° de la IED República de Francia

Se tiene en cuenta la Ley 1581 de 2012 *tratamiento de datos*

Objetivo: Caracterizar el valor de la resiliencia en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Departamental República de Francia.

Indicaciones:

Secuencia 1. Pida a los niños que se sienten cómodamente en sus sillas, que cierren los ojos y se relajen durante unos segundos y que piensen en una oportunidad en que cada uno haya pasado muy mal ...que recuerden con quién estaban.... qué fue lo que pasó...cómo se sentía entonces...dícales que se den tiempo para lograr la sensación de ese momento.

Pida a los niños hacer silencio mientras los otros terminan con la finalidad de permitir a los otros seguir recordando.

Secuencia 2. Entregue a cada alumno una hoja de papel y pida que en la misma dibuje y pinte su recuerdo, de unos 15 minutos para esta actividad.

Secuencia 3. Solicite a los niños que se junten en parejas para contarle su experiencia y mostrarle cómo la representó. (Si el grupo es impar, puede haber un grupo de tres)

Secuencia 4. Luego pida a los niños que se ubiquen formando un círculo grande y proponga algunos temas de conversación.

¿Por qué estos recuerdos fueron buenos?

¿Qué podríamos hacer nosotros para tener buenos recuerdos juntos?

Construya un compromiso planteando lo siguiente: Imaginemos qué podemos hacer cada uno para que otras personas tengan un buen recuerdo de nosotros.

Ayude a destacar lo que hay de común en los buenos recuerdos. Por ejemplo: Estar con personas que uno quiere. Recibir algo bueno de forma inesperada. Sentirse importante para alguien. Que se nos reconozca algo bien hecho Vencer algunas dificultades de importancia. Que le pase algo bueno a la familia

Anexo B. Inventario de factores personales de resiliencia

	IED República de Francia	
---	-------------------------------------	---

Contesta a todas las preguntas, aunque alguna te sea difícil de responder, pero no marques SI y NO a la vez. No hay respuestas buenas ni malas, por eso trata de ser totalmente sincera, ya que nadie va a conocer tus respuestas

	SI	NO
1. Tengo personas alrededor en quienes confío y quienes me quieren.		
2. Soy feliz cuando hago algo bueno para los demás y les demuestro mi amor.		
3. Me cuesta mucho entender los sentimientos de los demás.		
4. Sé cómo ayudar a alguien que está triste		
5. Estoy dispuesto a responsabilizarme de mis actos		
6. Puedo buscar maneras de resolver mis problemas		
7. Trato de mantener el buen ánimo la mayor parte del tiempo		
8. Me gusta reírme de los problemas que tengo.		
9. Cuando tengo un problema hago cosas nuevas para poder solucionarlo		
10. Me gusta imaginar formas en la naturaleza, por ejemplo le doy formas a las nubes		
11. Soy una persona por la que los otros sienten aprecio y cariño		

	SI	NO
12. Puedo equivocarme o hacer travesuras sin perder el amor de mis padres		
13. Ayudo a mis compañeros cuando puedo		
14. Aunque tenga ganas, puedo evitar hacer algo peligroso o que no está bien		
15. Me doy cuenta cuando hay peligro y trato de prevenirlo		
16. Me gusta estar siempre alegre a pesar de las dificultades que pueda tener		
17. Le encuentro el lado chistoso a las cosas malas que me pasan		
18. Me gusta imaginar situaciones nuevas, como por ejemplo estar en la Luna		
19. Me gusta cambiar las historias o cuentos, con cosas que a mí se me ocurren		
20. Aunque me sienta triste o esté molesto, los demás me siguen queriendo		
21. Soy feliz		
22. Me entristece ver sufrir a la gente		
23. Trato de no herir los sentimientos de los demás		
24. Puedo resolver problemas propios de mi edad		
25. Puedo tomar decisiones con facilidad		
26. Me es fácil reírme aún en los momentos más feos y tristes de mi vida		
27. Me gusta reírme de los defectos de los demás		

	SI	NO
28. Ante situaciones difíciles, encuentro nuevas soluciones con rapidez y facilidad		
29. Me gusta que las cosas se hagan como siempre		
30. Es difícil que me vaya bien, porque no soy bueno ni inteligente		
31. Me doy por vencido fácilmente ante cualquier dificultad		
32. Cuando una persona tiene algún defecto me burlo de ella		
33. Yo pienso que cada quien debe salir de su problema como pueda		
34. Prefiero que me digan lo que debo hacer		
35. Me gusta seguir más las ideas de los demás, que mis propias ideas		
36. Estoy de mal humor casi todo el tiempo		
37. Generalmente no me río		
38. Me cuesta trabajo imaginar situaciones nuevas		
39. Cuando hay problemas o dificultades, no se me ocurre nada para poder resolverlos		
40. Me cuesta mucho trabajo aceptarme como soy		
41. Tengo una mala opinión de mí mismo		
42. Sé cuándo un amigo está alegre		

	SI	NO
43. Me fastidia tener que escuchar a los demás		
44. Me interesa poco lo que puede sucederle a los demás		
45. Me gusta que los demás tomen las decisiones por mi		
46. Me siento culpable de los problemas que hay en mi casa		
47. Con tantos problemas que tengo, casi nada me hace reír		
48. Le doy más importancia al lado triste de las cosas que me pasan		

Nota Salgado Lévano (2005)

Anexo C. Encuesta a docentes

	<p>IED República de Francia</p>	
---	--	---

El juego como herramienta pedagógica para favorecer el valor de la resiliencia en los estudiantes de grado 3° de la IED República de Francia

Se tiene en cuenta la Ley 1581 de 2012 *tratamiento de datos*

Objetivo: Identificar y determinar estrategias lúdico pedagógicas utilizadas por los docentes para superar dificultades en el valor resiliencia

Indicaciones: A continuación, encuentra algunos enunciados, cada uno seguido de posibles respuestas. Por favor, marque la(s) que en cada caso crea conveniente(s).

1. Con que frecuencia emplea el juego en el desarrollo de las actividades académicas.

- | | |
|------------------|-----------------|
| A. Siempre | B. Casi siempre |
| C. Algunas veces | D. Nunca |

2. Considera que el juego es recurso:

- | | |
|--------------------------|---------------|
| A. Motivador | B. Innovador |
| C. Recreativo | D. Pedagógico |
| E. Todas las anteriores. | |

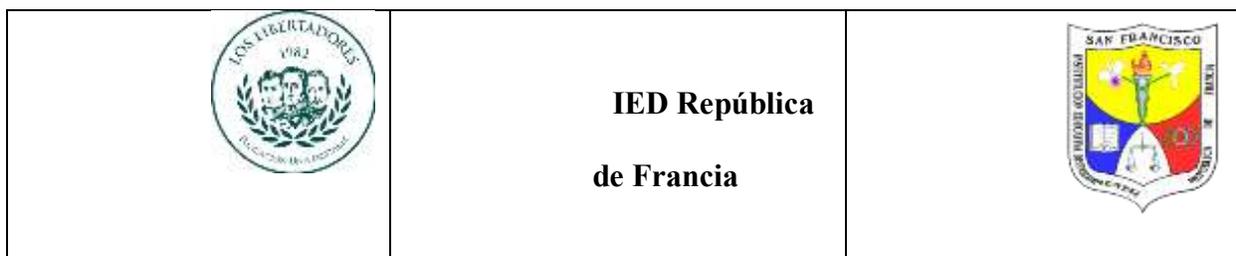
3. Dentro del planeamiento de sus clases, enuncie cuales de las siguientes prácticas pedagógicas lúdicas utiliza como apoyo para el aprendizaje:

- A. Dramatizaciones y títeres. B. Pantomima
C Juegos de mesa. D. Juego de roles.
E. Ninguno de los anteriores.

4. Defina resiliencia

Gracias

Anexo D. Consentimiento informado



DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN, USO DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y VIDEOS PARA USO PÚBLICO

Atendiendo al ejercicio de la Patria Potestad, establecido en el Código Civil Colombiano en su artículo 288, el artículo 24 del Decreto 2820 de 1974 y la Ley de Infancia y Adolescencia, se solicita la AUTORIZACIÓN escrita del padre/ madre de familia o acudiente del (la):

Estudiante: _____

Identificado con Tarjeta de Identidad número _____

Alumno(a) de esta Institución, para que participe con fines pedagógicos, en la grabación de videos en el desarrollo del trabajo: **El juego como herramienta pedagógica para favorecer el valor de la resiliencia en los estudiantes de grado 3° de la IED República de Francia** cuyo objetivo es Favorecer el valor de la resiliencia mediante el juego como herramienta pedagógica en los estudiantes de grado tercero en la Institución Educativa Departamental República de Francia. Sus fines son netamente pedagógicos, sin lucro y en ningún momento será utilizado para objetivos distintos.

() Sí doy consentimiento / () No doy consentimiento

Para la participación de mi representado en la investigación pedagógica que se realiza

Lugar y Fecha: _____

Nombre padre/madre/acudiente del estudiante

Firma

Celular: _____

Email: _____

Anexo E. Diario de campo

	IED República de Francia	
---	-------------------------------------	---

Objetivo: realizar seguimiento al desarrollo de la secuencia

Fecha	
Lugar	
Actividad desarrollada	
Factor de resiliencia observado	
Autoestima	
Empatía	
Autonomía	
Humor	
Creatividad	

Referencias

- Álvarez, E. (2015). *Violencia escolar: Variables predictivas en adolescentes gallegos* [Doctoral, Universidad de Vigo].
<http://www.investigacion.biblioteca.uvigo.es/xmlui/bitstream/handle/11093/301/Violencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, I. (2018). Ambientes escolares: Un espacio para el reconocimiento y respeto por la diversidad. *Sophia*, 14(2), 85-93. <http://dx.doi.org/10.18634/sophiaj.14v.2i.852>
- Baños, F. (2008). *Los recursos didácticos. Especialización de competencias docentes*.
- Benítez, M. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*.
- Bermúdez Sánchez, M. (2017). *Aplicación de juegos didácticos para la resiliencia en el marco de la cátedra de la paz* [Universidad Libre].
<https://repository.unilivre.edu.co/handle/10901/15512>
- Boggino, N. (2003). *Los valores y las normas sociales en la escuela. Una propuesta didáctica e institucional*. (Homo Sapiens Ediciones. Rosario–Santa Fe (Argentina)).
- Brodbeck, J., Bötschi, S., & Vetsch, N. (2022). Investigating emotion regulation and social information processing as mechanisms linking adverse childhood experiences with psychosocial functioning in young swiss adults: The FACE epidemiological accelerated cohort study. *Psychol*, 10(99). <https://doi.org/10.1186/s40359-022-00798-5>
- Cagigal, J. (1999). Cultura intelectual y cultura física. El juego un conocimiento oculto. *INEF Cuadernos de Basteigueliro*, 11(1).
- Caneo. (1966). El juego y la enseñanza de la matemática. *Universidad Católica de Temuco*.
- CEPAL. (2018). *Potenciar la resiliencia de las ciudades y sus territorios de pertenencia en el marco de los acuerdos sobre cambio climático y de la Nueva Agenda Urbana*.
- Corte Constitucional. (2018). *Sentencia T-207/18*.
<https://www.corteconstitucional.gov.co/relatoria/2018/t-207-18.htm>
- De La Torre, S. (2003). *La generación creadora, restauradora y resolutora*.
<http://www.iacat.com/webcientifica/resiliencia>
- Dewey, J. (1989). *Cómo pensamos*. Paidós.
- García Álvarez, C. (2017). *La lúdica como factor potenciador de la resiliencia en la comunidad de la Institución Educativa Departamental José Manuel Duarte grados décimo y once* [Fundación Universitaria los Libertadores].
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1615/garciacathy2017.pdf>
- Gómez, H. (2004). *Colombia y su encrucijada*. Universidad Central.
<http://editorial.uccentral.edu.co/editorialuc/index.php/editorialuc/catalog/book/144>
- Grotberg, E. (1995). *The Internacional Resilience Project: Promoting Resilience in Children*. Universidad de Wisconsin.
- Guy, J. (1966). La educación por el juego. *Madrid Sociedad de Educación Atenas*.
- Henderson, N., & Milstein, M. (2003). *Resiliencia en la escuela*. Paidós.
- Heredia, M., & Goyeneche, R. (2006). *Resiliente se nace, se hace, se rehace*.
- Hernández, Fernández, & Baptista. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación, Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGrawHill Interamericana Editores.

- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens* (Alianza Editorial).
- Latorre, C. (2008). *Diseño de ambientes educativos basados en ntic, Objetos Virtuales de Aprendizaje*. Disponible en <http://virtual.unipanamericana.edu.co/unidades/149OBJETOS%20VIRTUALES%20DE%20APRENDIZAJE.PDF>.
- Leyva, R. (2005). El juego es cosa de niños. *Revista Invexa*, 10(1), 23-34.
- Madueño, P., Lévano, J., & Salazar, A. (2020). Conductas parentales y habilidades sociales en estudiantes de educación secundaria del Callao. *Propósitos y Representaciones*. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.234>
- Martinsen, K., Rasmussen, L., & Wentzel-Larsen, T. (2021). Cambio en la calidad de vida y la autoestima en un estudio de TCC controlado y aleatorizado para niños ansiosos y tristes: ¿pueden los síntomas ansiosos y depresivos como objetivo mejorar los dominios funcionales en los escolares?. *Psychol*, 9(8). <https://doi.org/10.1186/s40359-021-00511-y>
- Muñiz Rodríguez, L., & Alonso, P. (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas. *Dialnet*, 39, 19-33.
- OCDE. (2021). *Cambiar las oportunidades de los niños vulnerables. Construir posibilidades y resiliencia*.
- OPS. (2014). *Cobertura Universal en Salud*. www.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=9392:universal-health-coverage&Itemid=40690&lang=es
- OPS. (2020). *No hay salud sin salud mental*. <https://www.paho.org/es/noticias/8-10-2020-no-hay-salud-sin-salud-mental>
- Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Marco de Acción de Hyogo para 2005-2015: Aumento de la resiliencia de las naciones y las comunidades ante los desastres. Conferencia Mundial sobre la Reducción de los Desastres*.
- Piaget. (1952). *The Child's Conception of Number*. Norton.
- Pinto, R. (2016). La importancia de promover los valores del hogar hacia las escuelas primarias. *Ra Ximhai*, 12(3), 271-283.
- Rojas, L., Iguaran, I., & Viviescas, M. (2009). *El juego como potencializador del desarrollo del pensamiento lógico matemático, en niños de 5 a 6 años del grado transición, del colegio Club de Desarrollo Mundo Delfín* [Universidad De San Buenaventura Programa Licenciatura Educación Preescolar Facultad de Educación]. http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/1256/1/Juego_potenciador_desarrollo_Rojas_2009.pdf
- Romero, E., & Mínguez, R. (2019). Presentación: La educación ante los retos de una nueva ciudadanía: Implicaciones éticas. *Universidad de Murcia*. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/362941/258761>
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Universidad de Cantabria]. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>
- Salgado Lévano, A. (2005). Métodos e instrumentos para medir la resiliencia: Una alternativa peruana. *Liberabit*, 11(11), 41-48.
- Sánchez, F., Velasco, T., Ayala, M., & Pulido, X. (2016). *Trayectorias de permanencia, deserción y repitencia en la educación secundaria colombiana y sus factores asociados*.

- (*Documento de Trabajo No. 36*). Universidad de los Andes, Escuela de Gobierno.
<https://egob.uniandes.edu.co/images/books/DT/DT-31.pdf>
- Secretaria del Senado. (2019). *Constitución Política de Colombia 1991*.
http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion_politica_1991.html
- Sistema Nacional de Convivencia Democrática. (2002). *Alto Comisionado para la Paz*.
- UNESCO. (1980). *El niño y el Juego. Planteamientos Teóricos y aplicaciones Pedagógicas*.
<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- UNESCO. (2005). *La educación como derecho humano*.
http://www.unescoetxea.org/dokumentuak/Educacion_Derecho_Humano.pdf
- Universidad Libertadores. (2022). *Líneas institucionales de investigación*.
<https://www.ulibertadores.edu.co/investigacion/lineas-investigacion/>
- Vygotsky, L. (1988). *Teoría de las emociones. Estudio histórico psicológico*. Editorial Akal.
- Werner, E. (1984). Resilient children. *Young Children*, 40(1), 68-72.
- Wolin, W. (1993). *El autoresiliente*.
- Yáñez-Contreras, M., Martelo-Amaya, J., & Rodríguez-Páez, H. (2020). Cálculo y análisis de la resiliencia de los departamentos de Colombia. *Sociedad y economía*, 41, 64-87.