

**LA ESCUELA COMO UN ESPACIO LÚDICO QUE DESARROLLA
COMPETENCIAS PARA LA RESOLUCIÓN DEL CONFLICTO Y LA SANA
CONVIVENCIA**

Caren Mirella Camargo Serrano

Trabajadora social

Octavio Orozco

Licenciado en Filosofía

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

Director

Yesid Manuel Hernández

Doctor en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., septiembre de 2020

Resumen

A partir de esta investigación buscamos dar cuenta de cómo la lúdica es una herramienta fundamental para el desarrollo humano y, de sus aportes para la convivencia escolar. La lúdica como capacidad innata de cada sujeto, nos permite potenciarla para hacer frente a la transgresión de la norma y lograr en consecuencia nuevos espacios de construcción, reflexión y autocorrección de nuestros estudiantes.

Así, con esta propuesta pretendemos hacer frente a la problemática planteada con un ejercicio de prevención donde se brinda a los estudiantes herramientas para la resolución de conflictos, el manejo de las emociones y el buen uso del tiempo libre, así como la construcción de valores que promueven la sana convivencia y la formación ética.

Debemos ser conscientes que tenemos una apuesta desde la escuela en la construcción de ciudadanos, capaces de construir un país libre de cualquier tipo de violencia, sujetos capaces de construir un pensamiento reflexivo desde temprana edad, y que mejor que empezar desde la primaria, con espacios que en la cotidianidad exploran nuestros estudiantes y sin que se dé de manera arbitraria u obligada, donde niños y niñas elaboren desde su experiencia diaria valores propios para el crecimiento personal, social y familiar. Además, se busca apostar a la formación integral donde se generen espacios de construcción colectiva dentro y fuera del aula, alejándonos de la educación tradicional que deja la parte socioemocional de lado, imparte conocimientos de manera vertical y poco lúdica.

Palabras claves: convivencia escolar, resolución de conflictos, lúdica, comunidad de indagación

Abstract

From this research it seek to account how the playful is an essential tool for human development, and their contributions for the school coexistence. The playful as an innate ability of each subject, allows for potentiating it to face the transgression of the norm and get in consequence and consequently achieve new spaces of building, reflection and self correction of our students.

From this research we seek to account of the playful as a fundamental tool in human development, in this specific case in school coexistence, being an innate element of each subject, which occurs naturally, through this we propose the way of to face the transgression of the norm, because from it allows us to generate spaces for construction and the reflection.

Thus with this question we intend to face the problem raised, with a prevention exercise where students are provided with tools for conflict resolution, emotion management and the good use of free time, as well as the construction of values that promote healthy coexistence and ethical training.

We must be aware that we have a commitment from school in the construction of citizens, capable of building a country free from any type of violence, subjects capable of constructing reflective thinking from an early age, and what better way to start from primary school with spaces that In the daily life our students explore without being forced or arbitrary, a place where boys and girls develop their own values for personal, social and family growth from their daily experience. In addition, they seek to bet on comprehensive training where spaces are generated of collective construction inside and outside of school, moving away from traditional education that leaves the socio-emotional part aside, imparts knowledge in vertical way and non-playful way.

keywords: school coexistence, conflict resolution, play, community of inquiry

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema	6
1.1 Planteamiento del problema	6
1.2 Formulación del problema	8
1.3 Objetivos	8
1.3.1 Objetivo general	8
1.4 Justificación	8
2. Marco referencial	11
2.1 Antecedentes investigativos	11
2.2 Marco teórico	14
3. Diseño de la investigación	22
3.1 Enfoque y tipo de investigación	22
3.2 Línea de investigación institucional	23
3.3 Población y muestra	23
3.4 Instrumentos de investigación	24
4. Estrategia de intervención	25
5. Conclusiones y recomendaciones	31
Referencias	33
Anexos	36

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Una de las dificultades latentes y más sensibles en el contexto educativo de Colombia y América Latina es la transgresión de la norma. En este sentido, la Institución Educativa Panebianco Americano con su Sede José María Córdoba (Candelaria-Valle) será objeto de estudio, dado que nuestra situación sobre el ambiente escolar no es ajena a la problemática de la transgresión referida. Dicha sede está conformada por estudiantes de la básica primaria desde el grado 1° hasta el grado 5° y está ubicada en la Vereda Caucaseco del corregimiento de Juanchito. La sede cuenta con un aproximado de 200 estudiantes que pertenecen a los estratos 1 y 2, destacando que sus familias se establecieron en este sector por asignación de viviendas subsidiadas por entes gubernamentales para subsanar hechos de invasión y deterioro de viviendas que eran afectadas constantemente por la lluvia y sus respectivas inundaciones. Sus lugares de origen también estaban sensiblemente marcados por el abandono municipal y departamental; afectados como en la mayoría de sectores populares por la drogadicción, el hurto y la violencia intrafamiliar entre otros.

Entre las acciones más comunes de los alumnos de la Sede José María Córdoba que afectan el clima escolar, se tienen las agresiones físicas, agresiones verbales, apodos, amenazas, intolerancia y la indiferencia entre otras no menos comunes. Nos preguntamos entonces, ¿a qué se deben estas respuestas violentas? ¿Qué subyace en cada uno para que se quiera lastimar al otro? ¿Qué acciones se pueden emprender en las instituciones educativas? Creemos que parte de estas respuestas radica en brindar un espacio donde las personas logren expresarse libremente y se logre desarrollar un trabajo desde la prevención, ya que nos estamos quedando en las típicas sanciones de la educación tradicional sin abordar el problema más a fondo.

A partir de los relatos del personal docente esta situación es habitual y acostumbrada, incluso muchos miembros del contexto educativo conciben que estos comportamientos ya formen parte de la cultura. De lo anterior, se observa que tal situación menoscaba y complejiza la labor docente, el proceso de formación y la sana convivencia; transgrediendo en efecto los principios establecidos en el Manual de Convivencia según los Lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (Ley 115 de 1994). De tal manera que lo anterior, exige considerar las experiencias empíricas de los docentes, las valoraciones del comportamiento y la disciplina soportada en los boletines como, el tipo de faltas consignadas en los observadores de cada grado para estudiar y planear nuevas estrategias que permitan propiciar la disciplina para el logro de los objetivos planteados.

En buena hora vale promover entonces, modos de simplificación o mitigación de la problemática con estimulaciones tempranas sobre pensamientos reflexivos de orden superior donde confluyan finalmente los conocimientos teóricos y la praxis y, donde ello permita reflejar el espíritu solidario y participativo en pro de la transformación de nuestro afectado contexto.

Es visible en esta problemática la influencia de los contextos inmediatos de los estudiantes, entre lo social y familiar, esta última en modo disfuncional y conflictivo, afectando en consecuencia la convivencia escolar dada la repitencia de los patrones.

Ahora bien, se ha venido observando una problemática marcada durante el tiempo de descanso, momento de incontables situaciones de agresión, donde lo más normal es disfrutar de juegos bruscos y en donde no solo se ven afectados los que juegan, sino también los que los rodean. Por tanto, el eje temático de la propuesta se centra en plantear una propuesta para el uso adecuado de los espacios existentes en la sede durante el tiempo destinado a los descansos,

donde se brinde la oportunidad de desarrollar actividades lúdicas que a su vez aporten a la sana convivencia y en este sentido genere pautas para la resolución de conflictos.

1.2 Formulación del problema

En concordancia a lo expuesto anteriormente, tal situación nos permite plantear la siguiente pregunta orientadora:

¿Cómo desarrollar competencias para la resolución de conflictos, el buen uso del tiempo libre y el manejo de las emociones a través de la lúdica, para propiciar una sana convivencia entre los estudiantes de la IE Panebianco Americano con su Sede José María Córdoba (Candelaria-Valle)?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Desarrollar las competencias para la resolución de conflictos, el buen uso del tiempo libre y el manejo de las emociones a través de la lúdica, para propiciar una sana convivencia entre los estudiantes de la I.E. Panebianco Americano con su Sede José María Córdoba de la ciudad de Candelaria – Valle.

1.4 Justificación

En coherencia a la Revolución Educativa –propuesta fundamental del MEN- para la equidad, la paz y la educación del país y, a fin de promover una de sus estrategias transversales como es la seguridad, justicia y democracia para la construcción de paz (Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018), es necesario reconocer ante todo, la responsabilidad social que tiene el magisterio para el logro de comunidades responsablemente éticas, morales y culturales a partir

de sus propias necesidades y problemas de contexto. Basado en lo anterior, en la I.E. Panebianco Americano se debe prestar especial atención al tema de la transgresión de la norma y sus consecuencias, observándose, un plantel educativo con predominancia en las sanciones y, en consecuencia, los castigos de los padres o familiares.

Dicha transgresión de la norma infortunadamente se ha perpetuado en la I.E. en virtud a un costumbrismo donde pululan jergas negativas y ofensivas relacionadas tanto adentro como por fuera del establecimiento educativo, sin que los docentes o directivos docentes visualicen y ejecuten mecanismos que salvaguarden la calidad y los planes de mejoramiento como lo prevé el MEN; todo por el contrario, los resultados muestran la tradicional y retardataria acción institucional frente a estos problemas de trasgresión de normas, respondiendo a manera de acción correctiva con la expulsión por algunos días o de manera definitiva de sus educandos. Así tenemos, un modelo educativo anquilosado en lo punitivo y en la exclusión de sus educandos, donde no existen acciones firmes para intervenir de modo preventivo o de control; quedando todo a la tutela del observador y las sanciones pertinentes, donde se deslegitiman los derechos democráticos de los menores en el proceso de formación y transformación de estos desde su propia cultura.

Por lo anterior se considera viable trabajar desde la atención grupal con dinámicas lúdicas destacando el juego como una apuesta de educación preventiva, para mitigar problemáticas sociales, escolares y familiares propias del entorno, aportando así al crecimiento personal y la formación integral desde la perspectiva del desarrollo humano. Por lo cual, cabe resaltar algunas características del juego:

Lo que alcanza y potencia en el ser humano, y de acuerdo con esto, en el plano educativo, cumple un papel protagónico, que involucra a su vez un conjunto de estímulos, significados, reglas, entusiasmo por descubrir, sentido de colaboración y solidaridad, reinventa la realidad y posibilidades de ser (alter ego). (Sáchica, 2018, p. 4)

Por esta razón, se puede plantear el juego como una herramienta para la intervención en la solución de la problemática presentada, permitiendo lo anterior que el proyecto se concentre en el desarrollo de dinámicas donde se permita la libre expresión, con el propósito final de generar salud mental y bienestar individual. En sí, se busca propiciar espacios de interés donde se elabore un ejercicio de reflexión alrededor de diferentes temáticas para el desarrollo humano, se logre identificar potencialidades y emociones negativas que vienen generando situaciones violentas o son el resultado de problemáticas que han sido silenciadas. A partir del juego se brinda la oportunidad de sentir, explorar, crear y mostrar una forma diferente, no solo de relacionarlos con el mundo sino de construir con sentido la trayectoria de vida a partir del ejercicio reflexivo estableciendo relaciones positivas con el otro y estando alertas a factores de riesgos.

Por último, se busca acercar a toda la comunidad educativa e impactar de manera positiva en el cambio social, educativo y familiar, generando en los estudiantes un vínculo de confianza para que ellos vean un apoyo y una oportunidad de solución a partir de los procesos generados por el docente acompañante como desde el servicio de orientación escolar.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Alrededor de la problemática planteada hemos encontrados diferentes investigaciones que aportan a la sana convivencia escolar y más específicamente, al respeto y la resolución de conflictos como es nuestro caso particular. Se han elegido entonces dos investigaciones que se desarrollaron en el marco de la Fundación Universitaria Los Libertadores y una internacional:

“Implementación de juegos, rondas y canciones tradicionales como estrategias lúdicas para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado 4° de la institución educativa de zipacoa”, proyecto realizado por Yaneth Celina Beltrán Trocha & Lineys Del Rosario Orozco Villa (2016), que tiene como objetivo *“Implementar los juegos, rondas y canciones tradicionales como estrategia lúdica para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas de grado 4 de la institución educativa de Zipacoa y de este modo fortalecer el sentido de pertenencia y la armonía escolar”*. Esta propuesta la desarrollaron en la Institución Educativa de Zipacoa perteneciente al municipio de Villanueva con estudiantes de grado cuarto, surgió porque observaron el mal uso del tiempo libre y cómo en el descanso estudiantes se dedican a juegos con índices de agresividad de los cuales presumen además, que son comportamientos aprendidos en el hogar; también resaltan las dinámicas familiares disfuncionales, las tensiones emocionales de los que son parte esta población y la inmersión al uso de la tecnología, donde en el diario niños y niñas son observadores de dinámicas de conflicto. Así mismo mencionan en cuanto al contexto, que la escuela cuenta con espacios físicos reducidos y falta de disposición de los educadores para generar nuevas herramientas lúdicas. (Beltrán & Orozco, 2016).

Las autoras Beltrán & Orozco, (2016), a partir de la hipótesis que se plantean deciden hacer un diagnóstico de la población a través de la implementación de encuestas a estudiantes, familias y docentes, donde confirman la necesidad de desarrollar estrategias lúdicas para mejorar la convivencia escolar. En la ejecución de las actividades planteadas observan que logran generar relaciones agradables de convivencia pacífica y amistosa. Así mismo, lograron vincular satisfactoriamente a las familias, lo que les permitió estrechar las relaciones en la dinámica familiar y compartir actividades lúdicas donde los padres de familia tuvieron la oportunidad de recordar actividades de su niñez y se sintieron motivados al compartirlas con sus hijos. También concluyen que los docentes mostraron interés por la propuesta y evidenciaron el impacto en la comunidad educativa en general donde consideraron oportuna la aplicación de la lúdica para el mejoramiento de la convivencia escolar.

Por otro lado, la obra *“Los espacios lúdicos como estrategia pedagógica para fortalecer la sana convivencia en el descanso escolar”* es fruto de una investigación desarrollada por Lina María Uribe Bedoya, Angélica Yaneth Taborda Patiño & Alexandra Patricia Vélez (2017), en la I.E Kennedy, Sección Concentración Kennedy, ubicada en el barrio Robledo de Medellín – Antioquia, en donde las autoras a partir de las situaciones conflictivas observadas en el tiempo del descanso, se plantean como objetivo *“observar, reflexionar y generar espacios de interés que le permita a los estudiantes autorregular sus comportamientos en la interacción con sus pares en el descanso. Aportando significativamente a la convivencia escolar”*. (Uribe, Taborda & Velez, 2017)

Las autoras Uribe, et al, (2017) logran concluir a partir de la observación inicial, que a los estudiantes no se les estaba brindando espacios de interés que aportaran a su sano esparcimiento, destacan, por tanto, que por el contrario se evidencia aglomeraciones sin oportunidad de

desarrollar actividades lúdicas eficaces, lo que viene generando situaciones de agresión e intolerancia. De acuerdo con lo anterior, brindan una respuesta satisfactoria generando espacios diferentes “*centros de interés*” donde los estudiantes logran participar de acuerdo con sus gustos, intereses y estados de ánimo en el tiempo de descanso, considerando de ello que mejoraron notablemente y aportaron al establecimiento relaciones interpersonales sanas. De igual forma, destacan la colaboración de los docentes y cómo logran concientizar su labor en los espacios de esparcimiento, a la vez de brindar la oportunidad de abrir espacios lúdicos para que los estudiantes logren expresarse sana y libremente.

A nivel internacional se revisó como antecedente “*La dinamización del recreo como resolución de conflictos y participación en actividades físico-deportivas*” (Castillo, Picazo & Gil. 2018), propuesta de investigación que tiene como objetivo ver en qué medida un proyecto de dinamización de patios de recreo puede contribuir a la mejora de la convivencia y la resolución de conflictos. La actividad se realiza en el patio del Centro Público “Gloria Fuentes” ubicado en Albacete que pertenece a la Comunidad Autónoma de Castilla – La Mancha, trabajo realizado con 179 estudiantes españoles de la educación primaria entre grados 1º a 6º ejecutándose en los 30 minutos del recreo. Estas actividades fueron practicadas con metodología mixta con aplicaciones de cuestionario y observación participante. Entre sus resultados se encontró un alto interés y motivación de parte del estudiantado con progresiva participación entre niños y niñas durante las actividades físico-deportivas quedando en consecuencia la disminución de los conflictos entre los estudiantes del centro educativo. Finalmente, el importante resultado de solución de conflictos de 5 a 1 de esta investigación en su contexto, insta a nuevas investigaciones a la incorporación, aplicación, desarrollo y evaluación continua de este proyecto como un nuevo reto en pro del bienestar escolar y social, todo bajo la tutela de una mejora

continua que estará enraizada en actividades permanentes, observables y mejorables a partir de las dificultades de cada contexto.

2.2 Marco teórico

Dada la problemática escolar (Sede José María Córdoba) evidenciada entre agresiones físicas y verbales, articulamos nuestra propuesta a las políticas educativas del Ministerio de Educación Nacional conforme a la ley 1620 de 2013:

“uno de los retos del 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.” (MEN, 2013)

Se busca generar alternativas que aporten a la convivencia escolar, entendiendo que las relaciones personales son inherentes al desarrollo humano, casi que naturales para el ser humano y en el contexto educativo sería casi imposible que no se diera dicha interacción, así se entiende por convivencia escolar como una acción que se genera entre los actores del contexto escolar, de esta manera buscamos aportar para que se relacionen de manera constructiva, no solo entre pares sino entre toda la comunidad educativa. El Ministerio de educación resalta la convivencia como *“la capacidad de las personas para establecer relaciones personales y humanas de calidad fundamentadas en la tolerancia y el respeto por los demás”* (MEN,2013)

Entre los fines educativos establecidos en la Ley 115 de 1994 está la formación en principios democráticos de convivencia, la solidaridad y equidad, el ejercicio de la tolerancia y la libertad; fines particulares y fundamentales para el desarrollo de una propuesta lúdica encaminada a la prevención como a la solución del conflicto. En este mismo sentido de políticas educativas El Decreto 1860 del Ministerio de Educación establece pautas y objetivos para los Manuales de Convivencia Escolar, reglamentando normas de conducta para los miembros de la comunidad educativa con el fin de garantizar el mutuo respeto, incluyendo la definición de claros procedimientos para formular las quejas o reclamos pertinentes.

Dicha reglamentación también permite adelantar procedimientos que favorezcan de manera oportuna y justa los conflictos individuales o colectivos que se presenten entre los miembros de la comunidad; hilado lo anterior a través del diálogo y la conciliación. Con ello podemos recalcar que los fines derivados de estas políticas públicas, están directamente asociados a la promoción del pleno desarrollo de la personalidad humana, al fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales. Habitualmente en nuestro real contexto, tales fines son truncados por conflictos internos y externos entre los estudiantes y, sin el faro de soluciones institucionales diferentes a lo punitivo. De tal modo que la escuela como fuente para la emancipación del hombre (amparada en normas y leyes) está obligada a verificar su cumplimiento con el respeto a dichas normas y los acuerdos que se imponen en la sociedad misma.

Conviene distinguir que también es necesaria una educación en valores para la preservación y promoción de la cultura democrática, bajo mecanismos y ejercicios docentes enriquecidos por nuevas formas que promuevan la sana convivencia: el respeto, la solidaridad y el diálogo; garantizado lo anterior, respondería de algún modo a la ávida humanización del

servicio de la educación que contraste con una escuela tradicional impedida por la repitencia de lo acabado, la monotonía, la indisciplina y el castigo.

Con relación a una formación integral para la convivencia democrática es necesario tener en cuenta los siguientes lineamientos:

Así mismo, la educación debe comprometerse con llevar al seno de la escuela el debate ético que ha recuperado una gran actualidad, para indagar por el tipo de ciudadanos y de proyecto ético que quiere ayudar a formar, en el proceso de construcción de una sociedad civil fuerte y organizada, cimentada en los valores de la democracia, la justicia, la solidaridad, la paz, el respeto por el medio ambiente, el respeto por los derechos humanos y el desarrollo de los seres humanos, como mínimos para asegurar la convivencia democrática. (Lineamientos Curriculares, Ley 115 de 1994)

Ahora bien, hablando de violencia escolar encontramos un abanico de posibilidades con un gran número de autores que han abordado esta problemática y, hemos elegido algunos que son símiles a nuestro contexto:

“Violencia escolar y climas sociales” coordinado por Ana Lia Kornblit (2008) muestran todo un análisis frente a la violencia en la escuela en Argentina, situación que no se desliga por completo de la realidad colombiana, observando que en gran parte de sus anotaciones se evidencian situaciones que enfrentamos en nuestro diario vivir. En su trabajo desarrollan la idea de “violencias provenientes del exterior” haciendo énfasis que las dinámicas conflictivas del exterior logran replicarse en los entornos educativos. Indica que la categoría de violencia escolar la asocia a “*comportamientos o palabras inaceptables, insoportables, contrarios a la civilización, la humanidad, la modernidad*” (Kornblit, Adaszko & Di Leo 2008, p. 18) lo

relaciona con las expresiones que se derivan de la crisis que se viene afrontando en los lazos sociales y la dificultad que tienen las personas para mediar.

Kornblit et al., (2008) destacan la violencia escolar como acciones reiteradas, que se encuentran diversas manifestaciones a diario que no están ligadas entre sí, pero que si obstaculizan la relación entre docentes y alumnos y se caracterizan por ser agresiones físicas y verbales en su gran mayoría. Se refiere frente a las frecuentes quejas por parte de los docentes sobre las dificultades que atraviesan donde son imperantes diferentes acciones de violencia. Así mismo, después del trabajo cualitativo desarrollado, logran darse cuenta que estas acciones de violencia surgen de la dificultad en el lenguaje evidenciada en los estudiantes, las dinámicas familiares de la que son parte y/o la búsqueda del desafío a la autoridad y las normas; como lo habíamos planteado en la descripción de nuestra problemática.

En el artículo “La violencia y el acoso escolar son un problema mundial, según un nuevo informe de la UNESCO”, afirman que la UNESCO en el informe presentado en el 2019 “Detrás de los números: Poner fin a la violencia y el acoso escolares” valida que la violencia y el acoso escolar es un problema de nivel mundial, considerando el siguiente informe:

“casi uno de cada tres estudiantes (32%) ha sido intimidado por sus compañeros en la escuela al menos una vez en el último mes y una proporción similar se ha visto afectada por la violencia física. La intimidación física es la más frecuente en muchas regiones... el acoso sexual es el segundo más común. La violencia escolar y la intimidación afectan tanto a los alumnos como a las alumnas” (UNESCO, 2019)

A propósito de las acciones escolares violentas y reiteradas, atender estas situaciones se constituye en un acto de responsabilidad social que posibilita, por un lado, la educabilidad y la

humanización del hombre y, por otro lado, previene la continuidad del conflicto dado que la violencia trae más violencia. Al respecto y citando a Chauv (2012), el autor menciona que tal comportamiento agresivo en los niños es perjudicial dado que afecta la calidad de las relaciones y el desempeño social como académico. También, el mismo autor dice que existe una probabilidad mayor en la deserción escolar y, lo peor aún, es que la agresión tiende a ser estable dejando en consecuencia sujetos agresivos en edad adulta cuando no hubo intervención en ellos en sus primeras etapas de la vida. Sin bien no especificaremos al detalle la tipología de la agresión, es importante por lo menos reconocer los cuatro tipos señalados por Chauv (2012) para la atención y tratamiento de cada una de ellas: agresión física, agresión verbal, agresión relacional y agresión indirecta.

Según lo anterior, donde se reconoce que muchos estudiantes sufren la violencia dentro y fuera de la institución educativa en forma directa o indirecta afectando su desarrollo social; es oportuno considerar indispensable apelar a la ética dado que:

“... permitir la reflexión de las acciones cotidianas, y es posible que quienes hagan esa reflexión decidan en consecuencia cambiar sus actuaciones. Para lograrlo, se debe permitir a los niños y niñas ubicarse en el mundo y pensar cómo actúan, cómo actuarían en determinada situación, qué piensan de la actuación de otro y qué harían en su lugar...” (Piaget, 1971)

De acuerdo con lo anterior, tendríamos una ética comprometida en la valoración de las acciones del otro, las de sí mismo y el pensar anticipado de lo correcto del uno como del otro para lograr la autocorrección. Por ello, Piaget también advierte que no solo es suficiente una ética aprendida sin confrontación de la vida y con ello afirmar que “La formación ética debe hacerse en la vida, con la vida y para la vida; de lo contrario puede reducirse a desarrollar la memoria, acrecentar la culpa

y volver a las personas solapadas, sumisas o rebeldes sin causa” (Piaget, 1971) citado en (Parra, 2013, p.71)

Con respecto a la convivencia escolar “[...] se trata fundamentalmente de transitar de un paradigma que entiende la realidad como un fenómeno simple a otro que concibe la realidad como un fenómeno complejo.” (Maldonado, 2004, p. 20), citado por Aguilar & Ariza (2015). Es esta realidad la que permite que los sujetos en conflicto puedan ayudar a su propia transformación, seguido de aquellas normas que garanticen dicha convivencia:

“La construcción colectiva de las normas de convivencia: La necesidad de construir nuevas formas de participación de los actores escolares en la vida institucional incluye la posibilidad de crear colectivamente las normas que rigen la convivencia en la escuela.” (Aguilar Soto, 2001, p. 290) Citado por Aguilar & Ariza (2015).

En tanto que las normas de convivencia se construyan colectivamente, así mismo los afectados deben estar inmersos en ella: “La convivencia, debe ser, por lo tanto, una construcción de toda la comunidad escolar, con el fin que los conflictos obtengan su tratamiento y resolución, desde los sujetos que intervienen en ella” como cita (Aguilar & Ariza, 2015, p. 20)

Ahora bien, una escuela tradicional y retardataria improvisada de métodos para la participación, la proposición y la crítica requiere de formas objetivas que nos lleven a posturas éticamente correctas y verdaderas. Alrededor de estas necesidades se conciben los aportes de Mathew Lipman sobre el pensamiento crítico, como el más significativo entre otros autores.

Para Lipman (1991), en cierto contexto y como actividad crítica, los sujetos prevalecen en la información más relevante frente a sus necesidades y sus metas. Es aquí donde el

pensamiento crítico establece la jerarquía para combatir las opiniones no fundamentadas, irrelevantes y las acciones irreflexivas. Lograr una posición crítica en los discentes es fecundar el poder para erradicar la enajenación de sus derechos y valores. Así Lipman (1991) reafirma que el pensamiento crítico “nos protege contra el hecho de creer de manera forzosa lo que nos dicen los demás, sin que tengamos la oportunidad de investigar por nosotros mismos” (p. 144). Citado por Daniel’s, Garza, Lafortune, Pallascio, Mongeau & Slade. (2002)

Promover el pensamiento crítico permite entonces pensar mejor, elaborar mejores juicios y tomar mejores decisiones. El pensamiento crítico crea habilidades y actitudes identificadas en cuatro categorías: la conceptualización u organización de la información, el razonamiento, la traducción y la investigación. Desde este mismo enfoque crítico del autor se establecen los siguientes criterios, la auto-corrección, la sensibilidad al contexto y un resultado basado en el buen juicio. (Daniel’s et al. 2002).

En cuanto al juego y la actividad lúdica, Sáchica (2018) en sus planteamientos sobre el juego y el desarrollo humano, busca dar respuesta al papel del juego y el ambiente lúdico en el proceso de aprendizaje y el desarrollo humano. Plantea el juego como vital en el desarrollo y destaca que desde los primeros años de vida es fundamental porque facilita el adecuado desarrollo del cuerpo, la mente y la efectividad, y se presenta en la cotidianidad de la niñez. Lo concibe como una actividad que nace desde el placer y resalta características propias del mismo, planteadas por Piaget en 1979:

“1. En el juego hay un contenido de placer: el que juega disfruta. 2. El juego es espontáneo, se elige libremente, es volitivo, nadie puede obligar a nadie a jugar. 3. El juego agota su finalidad en sí mismo, no es utilitario ni busca concentrarse en otras áreas. 4. El juego en especial el

simbólico, al hacer como sí, tiene una insignificación indirecta que posibilita que, mediatizado por el símbolo, de cauce a la imaginación. 5. Todo es social por definición: prepara a niños para los roles sociales y le permite comprender el mundo de los adultos.” (Sáchica, 2018)

Sin duda estas características nos dan cuenta de la importancia del juego en el proceso de socialización y, en este sentido, cabe agregar que no es un secreto para nadie que en los primeros grados es muy útil para la acogida en los primeros días de clase, donde el niño se ve altamente impactado por este cambio que explora al llegar a un medio diferente en el que normalmente esta, entonces el cuerpo docente lo utiliza como estrategia de adaptación al contexto educativo y todo lo que esto involucra, además, ameniza el desprendimiento de la familia. Entonces cabe reflexionar en qué momento deja de ser tan útil en la escuela, pensaríamos que nunca debería dejar de serlo, sin embargo, la realidad es otra y se observa cómo se imparte el conocimiento de una manera más vertical y poco lúdica, como lo indica Sáchica (2018) camino hacia la adultez el juego va perdiendo fuerza, llegando a la instancia del abandono de esta práctica.

Ahora bien, regresando a nuestro objetivo cabe destacar la necesidad de plantear la importancia del juego y generar espacios lúdicos como herramienta para aportar a espacios de sana convivencia, Sáchica (2018) subraya que el juego en el plano educativo motiva la imaginación, conduce a la generación de habilidades y destrezas, cuando al juego se le suma una intencionalidad y se acondiciona a un espacio se lleva a una experiencia lúdica y es allí donde la escuela debe dar significado y valor, integrándolo en sus currículos y experiencias diarias. En la institución educativa buscamos entonces darle un significado al juego y un orden para que desde experiencias lúdicas se promueva el respeto y se logre establecer relaciones sociales sanas con el otro en el descanso. En este sentido, Sáchica (2018) retoma a Romera, E., Ortega, R. & Monks, C. (2008):

“en situaciones donde confluya la agresividad y la discriminación, las actividades lúdicas estimulan la cooperación e interacción social, puntos básicos para un proceso de aceptación e inclusión social. De ahí la necesidad de recrear ambientes lúdicos con actividades colaborativas, que movilicen a los niños y niñas a participar, conectarse y empatizar con el otro, desde acciones de juego interesantes y que acentúen el valor de la cooperación.” (Sáchica, 2018)

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Desde la transversalidad de la problemática acá planteada se ha evidenciado como debemos analizar una realidad social sumando diferentes subjetividades, donde cada estudiante se hace un mundo diferente por explorar, pero que se puede orientar hacia un proceso de construcción, cambio y transformación, por esto consideramos pertinente enfocarnos en un proceso de investigación mixto. A partir de este método escogido, podemos recolectar y analizar los resultados desde una mirada integral donde los instrumentos utilizados depara información, tanto cuantitativa como cualitativamente.

En la etapa cualitativa, la recolección de datos se adelantará con la observación no estructurada, entrevistas abiertas a docentes de aula, revisión de observadores, discusión en grupo, conclusiones y resultados de los talleres; también se tendrá en cuenta, la evaluación de experiencias personales, e interacción e introspección con los grupos focales. (Hernández, 2014). Así mismo se planteó una encuesta a modo de formulario aplicado a la población estudiantil donde se busca identificar intereses y percepciones frente a la problemática y las actividades a desarrollar.

En cuanto a el método cuantitativo, en el momento de la evaluación nos damos cuenta de que también llega a ser medible con la cantidad de casos que luego de aplicar la estrategia se

perciban, teniendo en cuenta una comparación de tipo numérico con respecto a las situaciones identificadas antes o durante el plan de acción.

El tipo de investigación en esta propuesta corresponde a la investigación – acción, conforme al propósito de encontrar soluciones al problema del conflicto en nuestra comunidad educativa de estudio y, donde los afectados participan directamente en ella.

3.2 Línea de investigación institucional

La propuesta responde a la línea de investigación “Evaluación, aprendizaje y docencia”, porque durante el planteamiento de esta nos damos cuenta de la necesidad de evaluar de manera permanente, donde se evidencien cambios en el sujeto y la comunidad educativa en general, permitiendo ambientes más sanos libres de cualquier tipo de violencia o agresión, que si bien no transformaremos del todo nos permitirá plantearnos nuevas estrategias, logros y metas, rescatando los resultados positivos y aspectos por mejorar, somos conscientes que en el ámbito educativo se requiere un trabajo constante de formación y que no es un proceso lineal, puede ser cíclico, donde reinventarnos desde nuestro quehacer pedagógico es el mayor reto.

3.3 Población y muestra

Esta propuesta se desarrollará en la Institución Educativa Panebianco Americano con su Sede José María Córdoba (Candelaria-Valle), donde se ha observado que su población es afectada por la problemática que se ha planteado como eje transversal de esta propuesta. La sede está conformada por estudiantes de la básica primaria desde el grado 1° hasta el grado 5°, con dos cursos por grado, contando con un aproximado de 200 estudiantes.

La muestra que se tomará es la totalidad de la población a quienes se aplicará los talleres planteados como parte del ejercicio de prevención; para la aplicación de la encuesta se tomarán de manera aleatoria 5 estudiantes por curso para un total de 50 estudiantes, y, de las actividades

que van dirigidas a estudiantes afectados directamente por situaciones que afecten la convivencia escolar, no se puede dar una muestra exacta aún porque depende de los casos que reporten durante la implementación del plan de acción.

3.4 Instrumentos de investigación

Como instrumento de investigación se utilizará la encuesta adjunta en el anexo a de instrumentos de investigación, el prototipo digital adjunto en el anexo c, los talleres pedagógicos, lúdico – recreativos y deportivos descritos en la estrategia didáctica, la observación y el dialogo abierto.

Con el proceso de implementación de los contenidos planteados en los diferentes talleres, se espera que obtengan herramientas frente a la resolución de conflictos, el manejo de las emociones y el buen uso del tiempo libre, promoviendo así la sana convivencia. Dichos talleres se aplicarán dentro del aula y el espacio del descanso escolar, a través de direcciones de curso e intervenciones grupales a cargo del grupo de investigadores.

La evaluación que se hará de manera constante en el desarrollo de los talleres planteados partirá de la observación y los resultados de la encuesta inicial, se espera mitigar dificultades con la convivencia y que los integrantes de la comunidad educativa a través del dialogo abierto puedan expresar cambios significativos en la relación de los estudiantes entre sí, con la figura de autoridad y el cumplimiento de la norma. Se debe destacar que para el proceso de observación se participara activamente en el desarrollo de las actividades, además de contar con la observación de los docentes.

4.3 Plan de acción

Tabla 1. Plan de acción (descripción de actividades):

Nombre del proyecto: LA GAMIFICACIÓN: UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR			
Docentes encargados: Caren Camargo y Octavio Orozco			
Contenidos:			
Tema: Las emociones			
<ul style="list-style-type: none"> ○ Subtema 1. Reconocimiento de las emociones ○ Subtema 2. Manejo y clasificación de las emociones ○ Subtema 3. Emociones en la cotidianidad 			
Tema: Resolución de conflictos			
<ul style="list-style-type: none"> ○ Subtema 1. Actividades para el buen uso del tiempo libre ○ Subtema 2. Valores ○ Subtema 3. Herramientas para la resolución del conflicto 			
Tema: Comunidad de Indagación I			
<ul style="list-style-type: none"> ○ Subtema 1. Qué y para qué una Comunidad de Indagación (C.I) ○ Subtema 2. Discusión de glosario (Pensamiento cuidadoso, crítico, creativo, solidario, argumentación, problematización y autocorrección. ○ Subtema 3. Planteamiento y análisis del problema ○ Subtema 4. Método dialógico para salir del problema ○ Subtema 5. Un espacio para la resolución del conflicto entre el pensamiento crítico y el manejo de las emociones 			
Objetivo: Reforzar a través de la gamificación y las TIC herramientas para la resolución de conflictos y el manejo de las emociones, aportando a la sana convivencia escolar.			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES	EVALUACIÓN
El formulario de indagación: ¿Y a ti qué te gustaría para tu descanso?	<p>Análisis de gustos e interés de estudiantes y exploración de sentimientos frente a la convivencia escolar y el manejo de las emociones. Este se hará con un grupo aleatorio con estudiantes de cada curso, a quienes se les aplicará una encuesta que contiene 4 preguntas específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○¿Al salir al descanso crees que lo disfrutas? Elige el emoji con el que más te identificas ○¿En alguna ocasión has observado en el descanso o saliendo al patio algún tipo de conflicto? ○Si tu respuesta anterior fue si, cuéntanos brevemente qué tipos de 	<p>Google drive</p> <p>Computador</p> <p>Internet</p> <p>Microsoft office</p> <p>Recurso TIC de apoyo:</p> <p>Encuesta a modo de formulario, elaboración desde Google Drive</p>	<p>A partir de las respuestas se evidenciarán aspectos que logran identificar los estudiantes en cuanto a la resolución de conflictos y sus gustos e intereses, para así establecer las actividades finales lúdico - recreativas y deportivas del descanso.</p>

	<p>conflicto</p> <p>○ Si tuvieras la oportunidad de elegir una actividad para el descanso, ¿Cuál te gustaría más?</p>	<p>https://forms.gle/qiU93fzRkMZKUQeh7</p>	
<p>Dirección de curso: El monstruo de colores</p> <p>A partir de esta actividad se busca brindar herramientas, sensibilizando sobre la importancia en el desarrollo de la socio-afectividad para aportar a la convivencia escolar.</p> <p>Se trabajará a partir de dos talleres en días diferentes.</p>	<p>Taller 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Visualización del video – cuento “Monstruo de colores”: 2. Después de la visualización por medio de la construcción grupal a partir de la lluvia de ideas se hará la clasificación de las emociones por colores de acuerdo con lo observado en el video. 3. Cada fila debe encargarse de un color para hacer exposición por medio de alguna herramienta ofimática, se propone el uso de power point, donde cada estudiante plantee una diapositiva con ejemplos de situaciones de la cotidianidad (actividad para la casa en familia) 4. Para el cierre de esta actividad se propone un espacio de reflexión alrededor del lenguaje de las emociones, como pauta para el desarrollo de actividad en casa. <p>Frases orientadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No todas las veces nos sentimos igual • Tenemos derechos a sentir todas las emociones que hemos visto • Reflexionemos en qué momento hemos sentido las emociones descritas. • ¿Cómo se sienten hoy y que color los representa? <p>TALLER 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se retomará el trabajo en casa, los estudiantes de acuerdo con lo observado en la dirección de grupo mostrarán su diapositiva a los compañeros/as de la fila y elaborarán una presentación de evidencias con lo consignado allí. 2. Los estudiantes distribuidos por filas con ayuda de la docente elaborarán el monstruo de su grupo para pegar en el 	<p>Colores</p> <p>Lápiz</p> <p>Video beam o televisor</p> <p>Hojas de colores</p> <p>Locativos:</p> <p>Instalaciones del colegio (salones).</p> <p>Recursos TIC de apoyo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Video cuento “El monstruo de colores”. ○ Elaboración de diapositivas a partir del programa propuesto por su fácil manejo y acceso: Power Point. ○ Aplicación “Respira, piensa y actúa – Sesame Workshop”. 	<p>Para la evaluación se desarrollará la actividad con el juego interactivo “La ruleta de las emociones” tomado de:</p> <p>http://www.czpsicologos.es/eventbetergames/jugar.php?juego=ruleta</p> <p>Se busca que a partir del juego y con la identificación de las imágenes que se muestran en la ruleta, se evidencie si logran identificar situaciones de la cotidianidad donde evidencien dificultades con las emociones y así evaluar el “Resultado de aprendizaje”. Así mismo se les llevará a evaluar sobre situaciones específicas de convivencia escolar.</p>

	<p>salón.</p> <p>3. Una vez las/os estudiantes logren identificar que emoción tienen en este día se les solicita que tomen un círculo del color correspondiente a la emoción que experimentan y la peguen en el monstruo, dejando atrás por qué y su nombre. La docente invitará a que los estudiantes en diferentes días identifiquen de qué color se sienten.</p> <p>4. Se propone para trabajo en casa diario que quienes cuenten con dispositivo móvil de fácil acceso y con ayuda de sus padres descarguen la aplicación “Respira, piensa y actúa – Sesame Workshop”.</p>		
<p>Comunidad de Indagación (C.I):</p> <p>Un espacio para la reflexión, crítica y aportes frente a la trasgresión de la norma y situaciones conflictivas dentro y fuera del aula con participación de docente de aula, docente orientador, estudiantes y familiares. Una C.I. planteada para la formulación del problema, la escucha, el diálogo, la creatividad y la construcción de nuevas posibilidades permitiendo a los niños desarrollar una competencia filosófica para el</p>	<p>Se remiten en común acuerdo entre docentes, directivos, familiares y acudientes los estudiantes con dificultades de convivencia a la Comunidad de Indagación. Lo anterior teniendo en cuenta los soportes verbales y escritos (Observador del estudiante) de los docentes frente al comportamiento de los estudiantes referidos. El escenario será un aula de clase que se ha adaptado para el diálogo y la disertación con los estudiantes.</p> <p>1. Los encuentros de Comunidad de Indagación se dan a la hora del descanso para tratar los conflictos referidos por los docentes, los mismos que serán tratados en el orden de una dialéctica que permita la participación, argumentativa, propositiva, solidaria y respetuosa de los estudiantes.</p> <p>2. Se efectúa el desarrollo de la conceptualización pertinente a cada caso (valores, autoestima, consciencia, respeto, autocontrol, disciplina, reglas, responsabilidad, disfunción familiar, etc). Se plantearán reflexiones a partir de</p>	<p>Computador</p> <p>Parlantes</p> <p>Video Beam</p> <p>Televisor</p> <p>Papel</p> <p>Lápices</p> <p>Colores</p> <p>Dispositivos móviles</p> <p>Locativos: Instalaciones del colegio (salones y patio de descanso).</p> <p>Recursos TIC de apoyo.</p> <p>•Videos animados reflexivos de valores: https://www.youtube.com/watch?v=rjWL</p>	<p>A partir de las fichas y soportes se evidenciarán aspectos que logran identificar la problemática como de las posibles soluciones y cambio frente a la problemática planteada.</p> <p>Se plantea a modo de Quiz para los niños que hacen parte del grupo focal, recurso creado con la herramienta Genially:</p> <p>https://view.genial.ly/5f271c6d389ca10dd6e95b1f/ga-me-genially-sin-titulo</p>

<p>pensar por sí mismos y dar solución a sus problemas en contexto, a través de un marco teórico, metodológico y práctico, donde la praxis se configure como experiencia transformadora y emancipadora que otorgue a los sujetos un pensamiento crítico, creativo y ético. Lo anterior a partir del planteamiento de Lipman quien desde la Comunidad de Indagación estimula tempranamente a los estudiantes a una reflexión permanente, libre y autónoma.</p>	<p>videos animados reflexivos de valores.</p> <p>3. Se efectúan lecturas de manuales filosóficos como las Novelas Lipman para fortalecer la conceptualización y el desarrollo del razonamiento.</p> <p>Se plantean dos estrategias que aporten a la resolución del conflicto entre ellas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ficha personalizada y detallada sobre tres aspectos: <ul style="list-style-type: none"> • Situación (se narran los hechos) • ¿Por qué? (justificación del acto) • ¿Cómo mejorar) (Argumentación y compromiso para el mejoramiento continuo) ✓ C.I.: Socialización de video “La Corte” como estrategia para la Enseñanza-Aprendizaje de: <ul style="list-style-type: none"> • Argumentación • Problematización • Identificación de presupuestos • Conceptualización • Interpretación • Análisis 	<p><u>DLbQXQ4</u> (Cuento sobre el valor de la honestidad: Moneda de oro)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=jdC0mU-qGr8 (Cuento sobre el valor del respeto: Las conejitas que no sabían respetar)</p>	<p>Se evaluará el número de casos en comparación con los que se daban antes y se desarrollará observación diaria para identificar posibles falencias.</p>
<p>Actividades lúdico – recreativas y deportivas para el buen uso del tiempo libre</p> <p>Durante 4 semanas se plantearán actividades para el buen uso del tiempo libre, brindando herramientas que aporte a la disminución de situaciones conflictivas que</p>	<p>La propuesta tendrá ajustes teniendo en cuenta las respuestas del formulario inicial:</p> <p>DÍA UNO: actividades de aeróbicos y rumba.</p> <p>DÍA DOS: Juegos tradicionales o juegos de mesa liderados como propuesta de trabajo del servicio social de los estudiantes de grado décimo del colegio (Los estudiantes rotarán por estaciones para participar en los juegos).</p> <p>DÍA TRES: Hora del cuento y la literatura – Juegos en línea educativos con dispositivos electrónicos, se encuentran en el portal educativo para niños del Árbol ABC y están divididos</p>	<p>Juegos de mesa, implementos deportivos, hojas, lápices, colores, marcadores, televisor, video beam, dispositivos móviles, computador, costales, rompecabezas, balones, ula ula, huevos, cucharas, lazos, chocolates, globos, cuaderno,</p>	<p>Se socializarán las experiencias positivas y negativas durante los encuentros deportivos y de cómo fueron reguladas por el buen manejo de las emociones.</p> <p>Se evaluará el número de casos en comparación con los que se</p>

<p>afectan la convivencia escolar durante el descanso.</p>	<p>por edades. Podrán elegir entre juegos de lenguaje, matemáticas, inglés, diversión, librería y canciones.</p> <p>También se desarrolla la actividad para las matemáticas con ayuda de las Tic. Tecnología que nos permitió construir una macro en la herramienta Excel que, de acuerdo con las fórmulas asignadas que nos permite observar los números en la tabla de manera aleatoria cada vez que damos clic en el recuadro “Asignar”.</p> <p>DÍA CUATRO: Competencias deportivas.</p> <p>DÍA CINCO: Juego libre dirigido por emisora escolar. Concursos: Los estudiantes encargados de la emisora harán competencias a estilo de concursos de desafío dirigidas por estaciones o actividad de creatividad, se desarrollará con grupos seleccionados por cursos de 5 estudiantes.</p>	<p>cartulina, papel kraf.</p> <p>Digital: Internet; Video juegos; Juegos educativos en línea; Recursos de Microsoft Office.</p> <p>Locativos: Instalaciones del colegio (salones y patio de descanso).</p> <p>Recursos TIC de apoyo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ●Juegos educativos en línea https://arbolabc.com/ ●La “Tabla Misteriosa”, juego que ha sido sistematizado y programado en Microsoft Excel 	<p>daban antes y se desarrollara observación diaria para identificar posibles falencias.</p>
------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia [Tabla], creado en agosto de 2020.

5. Conclusiones y recomendaciones

- De manera infalible se ratificó, la necesidad de la lúdica como una herramienta fundamental en el ejercicio de la educación, al ser esta innata en el desarrollo humano y por brindarnos la oportunidad de construcción no solo de conocimiento sino de formación de seres integrales como ciudadanos, que nos ayuda además a alejarnos de la educación tradicional que en si misma genera espacios de represión y agresión.
- A partir de la estrategia didáctica se muestra a la planta docente una manera diferente de educar e impartir disciplina, siendo una propuesta que va alejada de las actividades que hemos observado en la cotidianidad de nuestra labor profesional, así mismo se busca que sus apreciaciones frente a la sana convivencia se reestructuren como fruto del desarrollo de este trabajo.
- Es necesario replantear los métodos de intervención frente a la convivencia escolar y de impartir disciplina en las instituciones educativas, reconociendo el sujeto como un ser en constante formación integral, al que no se le debe obligar a cumplir la norma, sino que debe ser un sujeto reflexivo que logra generar espacios de construcción colectiva y sobre todo que genere soluciones que estén lejos de cualquier tipo de violencia.
- En la elaboración de la propuesta y la problemática que venimos atravesando donde las nuevas tecnologías se hacen indispensables observamos la necesidad de tener en cuenta las TIC y nuevas herramientas tecnológicas no solo por ir a la vanguardia, sino para asumir la educación de una manera diferente donde logremos captar la atención de los estudiantes de manera más natural y creativa, para generar frutos en la formación constante que se da en el ámbito escolar.

- Con la construcción de esta propuesta se busca brindar herramientas frente a las temáticas planteadas (manejo de las emociones, resolución de conflictos y buen uso del tiempo libre), porque en el proceso de investigación comprobamos nuestra hipótesis de impartirlas para la sana convivencia.
- Como recomendación invitamos a los docentes y a nosotros mismos a estar reevaluándonos y actualizándonos de manera constante, reconociendo al estudiante como un sujeto activo al que más allá de ser un depósito de conocimientos, se debe considerar como un sujeto integral, que reflexiona, critica, argumenta, propone, actúa, escucha, construye y, así mismo; puede autocorregirse.

Referencias

- Aguilar & Ariza. (2015). La resolución de conflictos escolares desde los derechos humanos: El gran viaje en el aula. Recuperado de: <https://repositorios.educacionbogota.edu.co/bitstream/001/2548/1/AguilarMorenoTatianaMarcela.pdf>
- Árbol ABC. (2020). Portal educativo para niños [Juegos interactivos]. Recuperado de: <https://arbolabc.com/>
- Beltrán & Orozco. (2016). Implementación de juegos, rondas y canciones tradicionales como estrategias lúdicas para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado 4° de la institución educativa de Zipacoa. Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/647/Beltr%C3%A1nTrochaYanethCelina.pdf?sequence=2>
- Castillo, Picazo & Gil. (2018). La dinamización del recreo como resolución de conflictos y participación en actividades físico-deportivas. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6575293>
- Cst Psicología. (2020). El monstruo de colores [Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=DrBUeFmNAzY>
- Chaux, E. (2012). Educación, convivencia y agresión escolar. Distribuidora y Editora Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, S.A. Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://n9.cl/scmr>
- Daniel's, Garza, Lafortune, Pallascio, Mongeau & Slade. (2002). El lugar del relativismo en los intercambios filosóficos de los alumnos. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982002000200002
- Elaboración propia [Formulario de encuesta], creado desde correo de Gmail, el 02 de agosto de 2020. Se encuentra en: <https://forms.gle/SPxD3n37X7pSmqEw5>

Elaboración propia [Formulario interactivo], creado en herramienta Genially (2020). Se encuentra en: <https://view.genial.ly/5f271c6d389ca10dd6e95b1f/game-quiz-resolucion-de-conflictos>

Guía infantil. (2018). Las conejitas que no sabían respetar – cuento con valores para niños [Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=jdC0mU-qGr8>

Hernandez, R. (2014). Metodología de la investigación. McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. DE C.V: México.

Kornbit, Adaszko & Di Leo (2008). Violencia escolar y climas sociales. Argentina: Ed. Biblos.

Lipman, M. (1991). Novelas y Manuales Matthew Lipman. Recuperado de: <https://drive.google.com/drive/folders/0BxB48VWR5L6ca3phYkJka2pLR00>

MEN. Serie Lineamientos curriculares. Educación, Ética y Moral. Ley 115 de 1994. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf7.pdf

MEN (2013) Ley 1620 de 2013. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-327397_archivo_pdf_proyecto_decreto.pdf

MEN. Política educativa para la formación escolar en la convivencia. Recuperado de:

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-90103_archivo_pdf.pdf

Parra (2013). Estrategias pedagógicas para la formación ética y ciudadana y el desarrollo del pensamiento. Revista Senderos Pedagógicos. Recuperado de: <file:///D:/Descargas/267-Texto%20del%20art%C3%ADculo-512-1-10-20160726.pdf>

Panbianco Americano (2016). Manual de Convivencia Art. 14 - Literal 3, p.30).

Sáchica, C (2018). Desarrollo humano y juego. Unidad 2. Recuperado de: <https://bit.ly/3bAJINK>

Smile and learn. (2017). Moneda de oro – cuento sobre el valor de la honestidad [Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=rjWLDLbQXQ4>

Sesame workshop. (2013). “Respira, piensa y actúa” (1.6.16) [Aplicación móvil] Play Store.

Tahan Malba. Libros maravillosos. El hombre que calculaba. Recuperado de:

<http://www.librosmaravillosos.com/hombrecalculaba/index.html>

UNESCO (2019). La violencia y el acoso escolar son un problema mundial, según nuevo informe: Detrás de los números: Poner fin a la violencia y el acoso escolares. Recuperado de: <https://es.unesco.org/news/violencia-y-acoso-escolares-son-problema-mundial-segun-nuevo-informe-unesco>

Uribe, Taborda, Vélez. (2017). Los espacios lúdicos como estrategia pedagógica para fortalecer la sana convivencia en el descanso escolar. Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1205/uribelina2017.pdf?sequence=2>

Anexos

A. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN: Se relaciona el formato de encuesta que se aplicara a los estudiantes, la ficha de indagación y el prototipo del recurso digital como instrumento para los talleres.

a. FORMULARIO DE ENCUESTA DIGITAL DE INICIO:

Si tu respuesta anterior fue sí, cuéntanos brevemente qué tipos de conflicto

Tu respuesta _____

¿Y A TI QUÉ TE GUSTARÍA PARA TU DESCANSO?
 En este formulario nos gustaría que nos cuentes como te sientas en el descanso y qué te gustaría hacer durante este tiempo... Así que ayúdanos con tus respuestas y máncas a la obra.
 *Obligatorio

¿Ni saber si descanso creo que lo disfrutas? Elige el emoji con el que más te identifiques *

MUY BIEN TRISTE

ABURRIDO PREOCUPADO

FELIZ Otra:

Si fuéramos la oportunidad de elegir una actividad para el descanso, ¿Cuál te gustaría más? *

Juegos de mesa (Parques, ajedrez, dominó, etc.)

Deportes (Baloncesto, fútbol)

Actividades de aerobicos y/o rumba dirigida

Juegos tradicionales

Juego libre dirigido por emisora del colegio (concursos)

Espacios de cuento y literatura infantil

Juegos en línea con dispositivos electrónicos para la formación en valores

Actividades de refuerzo que aporten en lenguaje y/o matemáticas

AGRADECEMOS TU PARTICIPACIÓN Y RECUERDA QUE TODO LO QUE HACEMOS ES POR TU BIENESTAR 😊

Enviar

Nota: Elaboración propia [Formulario de encuesta], creado desde correo de Gmail, el 02 de agosto de 2020. Se encuentra en: <https://forms.gle/SPxD3n37X7pSmqEw5>

b. FICHA DE INDAGACIÓN

FICHA DE INDAGACIÓN PARA LA RESOLUCIÓN DEL CONFLICTO	
COMUNIDAD DE INDAGACIÓN	
FECHA: _____	
Institución Educativa: _____	Sede: _____
Nombre del Estudiante: _____	Grado: _____
Profesor acompañante: _____	
Asunto: <i>(El estudiante narra en forma escrita como fueron los hechos)</i>	

Nota: Sesame workshop. (2013). “Respira, piensa y actúa” (1.6.16) [Aplicación móvil] Play Store.

ii. Video cuento – Moneda de oro.



Nota: Smile and learn. (2017). Moneda de oro – cuento sobre el valor de la honestidad [Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=rjWLDLbQXQ4>

iii. Video cuento – Las conejitas que no sabían respetar



Nota: Guía infantil. (2018). Las conejitas que no sabían respetar – cuento con valores para niños [Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=jdC0mU-qGr8>

iv. Video cuento – El monstruo de colores



Nota: Cst Psicología. (2020). El monstruo de colores [Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=DrBUeFmNAzY>

v. La ruleta de las emociones: Juego interactivo



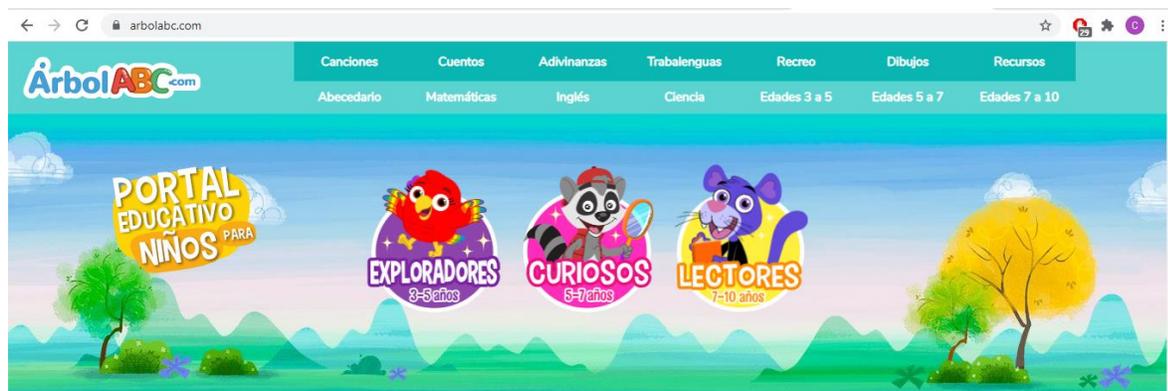
Nota: Even Better (2018). “La ruleta de las emociones” [Juego interactivo]. Recuperado de: <http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=ruleta>

vi. Quiz interactivo – Elaborado con la herramienta Genially



Nota: Elaboración propia [Formulario interactivo], creado en herramienta Genially (2020). Se encuentra en: <https://view.genial.ly/5f271c6d389ca10dd6e95b1f/game-quiz-resolucion-de-conflictos>

- vii. Juegos educativos en línea: Divididos por edades, donde la opción de divertirse y practicar contenidos académicos.



Nota: Árbol ABC. (2020). Portal educativo para niños [Juegos interactivos]. Recuperado de: <https://arbolabc.com/>

- viii. Estrategia matemática

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
1																							
2		Asignar		A 15	25	5	23	9	7	1	31	27	21	13	3	11	17	19	29				
3				B 27	23	3	15	26	30	19	22	31	6	2	7	11	10	14	18				
4				C 5	31	30	23	29	12	21	14	4	7	13	15	28	6	20	22				
5				D 10	15	24	26	11	28	27	25	29	14	13	8	30	12	31	9				
6				E 30	19	24	21	22	16	18	28	31	26	20	25	17	23	29	27				
7																							
8																							
9																							

Nota: Elaboración propia [Macro de Excel]. Creado en Microsoft Excel