

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN EL GRADO CUARTO C DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL LA SIERRA

LEYLA JOHANNA MEDINA CAMACHO

Directora: María Piedad Acuña A

Bucaramanga, diciembre de 2019

JUSTIFICACIÓN

En la Constitución Política de Colombia (1994) se abordan los **ejes fundamentales de la naturaleza del servicio educativo.**

Bajo los lineamientos de la Ley 115 de 1994 y la Constitución Política, de Colombia se consagra que **“La educación es un proceso de formación permanente, personal cultural y social** que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

La ley 1620 sobre Violencia Escolar entiende la buena convivencia escolar como **“la coexistencia pacífica de los miembros de la comunidad educativa,** que supone una interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de los estudiantes.

PROBLEMA

Golpean a los compañeros, empujan, los hacen caer interrumpen la clase, dicen malas palabras e insultos, se burlan y humillan.

Agreden física o verbalmente, les cuesta seguir instrucciones y normas e irrespetan la palabra tanto del profesor como de los otros estudiantes.

De permanecer estos patrones de conducta se podría llegar a ver **comprometida, la integridad física y psicológica, como su adecuado aprendizaje y convivencia.**

PREGUNTA

¿Cuál es la contribución de la estrategia pedagógica basada en el juego al fortalecimiento de la convivencia escolar en el aula del grado cuarto C de la Institución Educativa Rural la Sierra?

Si no se soluciona esta problemática, probablemente, **dificultades de comportamiento que afectarán las interacciones de los futuros adolescentes.**

El **tiempo** necesario para la realización de actividades académicas se emplea en la solución de problemas o conflictos y en el mejoramiento del comportamiento.

Conductas inadecuadas de los estudiantes, que generan falta de confianza y de seguridad, baja autoestima, deficiente rendimiento académico y un efecto de "contagio" de las condiciones de exclusión, discriminación social y falta de tolerancia y respeto.



OBJETIVOS

GENERAL

Implementar una estrategia pedagógica basada en el juego, para fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes de cuarto C en la Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia.

ESPECÍFICOS

Identificar aspectos críticos desde el sentir de los estudiantes del grado Cuarto C de la institución educativa rural La Sierra

Dar uso al juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia en los estudiantes de Cuarto C de la institución educativa rural La Sierra.

Valorar el alcance de logro de los tipos de juego implementados para el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto de Institución.

CONTEXTO



Fundada el 21 de marzo 1.975; ubicada en **clima cálido** a orillas del río Magdalena, para llegar a sus instalaciones se trasladan en chalupa por 5 minutos desde puerto Serviez hasta el corregimiento de la Sierra, Barrio el Carmelo



Provenientes de familias con distintas realidades, algunos de **hogares humildes**, entre otros independiente de su condición y situación actual, son tenidos en cuenta por parte de la institución en igualdad de condiciones, cuando de tomar decisiones en beneficio de todos se trata.

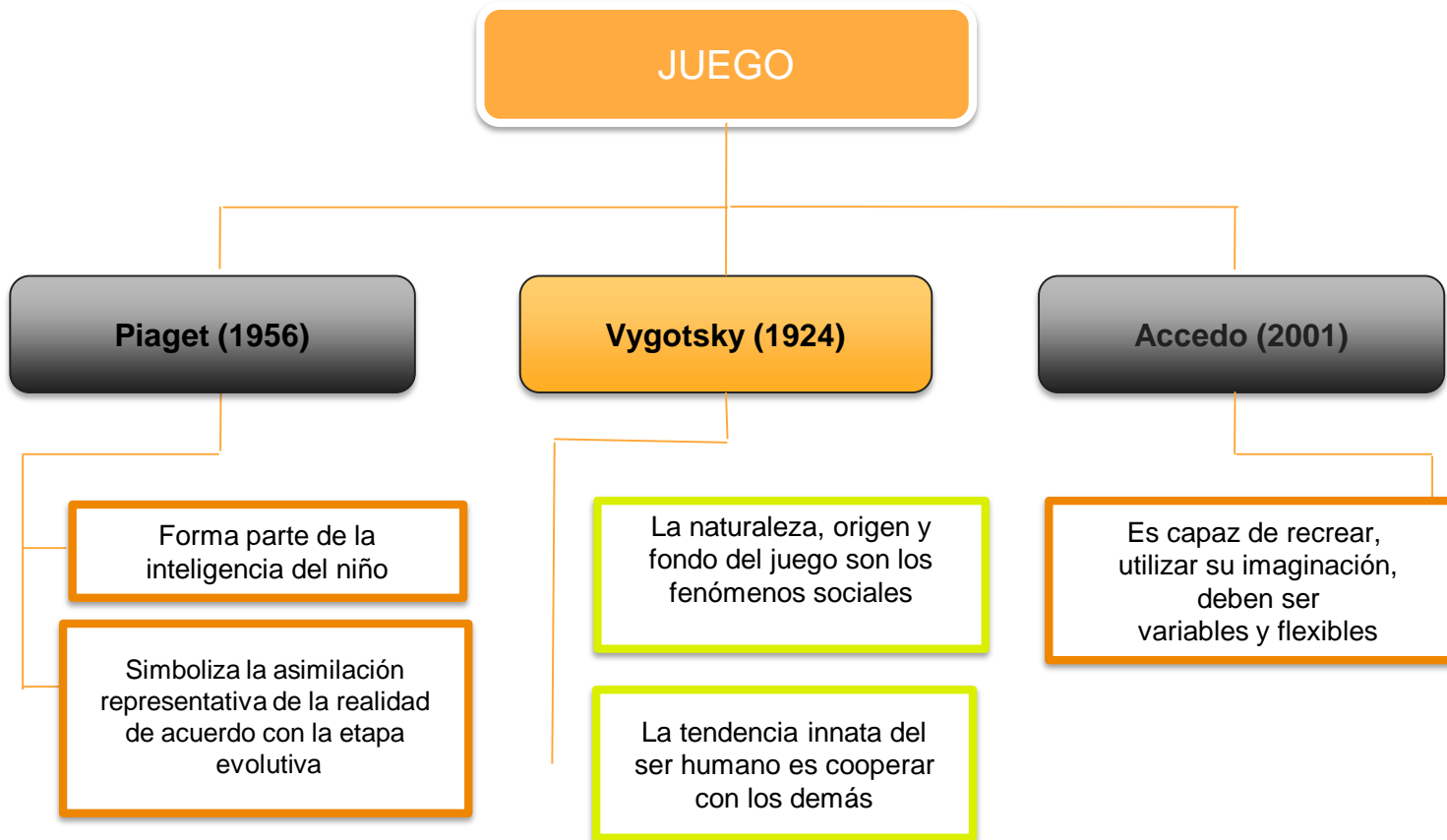


El PEI, se socializó con la comunidad educativa, quienes son partícipes de la programación de actividades y de las evaluaciones institucionales que se realizan anualmente. En el SIE y el Manual de Convivencia se incluyó la ley 1620, que aporta a la **construcción de una sociedad democrática y participativa**, teniendo en cuenta el comité de convivencia escolar.

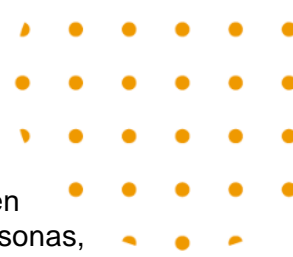
MARCO TEÓRICO



MARCO TEÓRICO



MARCO CONCEPTUAL



(Vilar & Carretero, 2008)

Las instituciones se esfuerzan por crear puntos de vista desde la prevención de situaciones que afecten el clima de convivencia

Gamboa, García y Beltrán (2013)

conjunto de “acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes”

(Sutton-Smith, 1978).

Fundamento para la educación integral. Se requiere la cooperación y la actitud, de objetivos afectivos y sociales, de metas cognoscitivas y motoras porque únicamente a través del dominio de destrezas sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible alcanzar la capacidad de jugar.



Palma (2013)

“La acción de convivir, es decir, vivir en compañía de otra persona u otras personas, relacionándose y aceptando al otro donde predomina la coexistencia pacífica entre individuos en un mismo lugar”

Bravo (2008)

“componen los escenarios curriculares en la organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje para lograr conocimientos, valores, prácticas y problemas propios del campo de formación”

(Castrillón , 2017).

Los juegos emocionales son los que se deberían trabajar en todo momento ya que incluye mucho en el comportamiento y el afecto al otro.

ESTADO DEL ARTE

Se generó una estrategia sobre la organización escolar para mejorar la falta de dialogo, promover el crecimiento y desarrollo de personas pacíficas, tolerantes y permitir el progreso en la convivencia, reducir los niveles de agresividad y ganar sentido de pertenecía para el desarrollo social y personal.

Identifica tipos de agresividad siendo común, un plan de acción para fortalecer las competencias ciudadanas, trabajo expresiones socioemocional- desarrollo de inteligencia emocional, estimulando su crítica constructiva.

Rentería, Quintero

(2009) Diseño de una estrategia de gestión educativa para mejorar los niveles de convivencia en un colegio de Bogotá”

Poso, Sepúlveda, Navarro y Laguna, (2015)

la lúdica como estrategia para fortalecer la convivencia escolar
Barranquilla

Peñaranda-Perez (2017) El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en la construcción de la paz en los estudiantes de quinto grado a través del juego denominado la vuelta a Colombia "Norte de Santander – Cúcuta

Buitrago, M. (2016)

“Desarrollo de las competencias ciudadanas a través de la lúdica para mejorar la convivencia”
Bogotá

Identifica aspectos de convivencia y respeto juego la vuelta a Colombia refleja cambio de actitudes, reconocer y sugirieron correctivos y soluciones claras y concretas.

Se presenta falta de confianza, baja autoestima, refuerzo de emociones y sentimientos, plan de acción en las diferentes áreas, formación integral.

MARCO LEGAL

Ley 115 de 1994 Ley General de Educación

Artículo 5: una de las prioridades es “**la formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia**, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad”

Ley 1620, 2013, de Convivencia Escolar

Objetivo: “contribuir a la **formación de ciudadanos activos que aporten a la construcción de una sociedad democrática, participativa**, pluralista e intercultural, en concordancia con la Constitución Política y la Ley General de Educación”

Ley 1098, 2006, de Infancia y Adolescencia

Artículo 43 establece **la ética fundamental de los establecimientos educativos**, define que “las instituciones de educación primaria y secundaria, públicas y privadas, tendrán la obligación fundamental de **garantizar a los niños, niñas y adolescentes el pleno respeto a su dignidad, vida, integridad física y moral dentro de la convivencia escolar**”

METODOLOGÍA

Investigación participativa acción

(Lewin Kurt)

Análisis, recolección de información, conceptualización, planeación, ejecución y evaluación, se repiten a manera de espiral reflexiva, se argumentan avances teóricos y cambios sociales. Se tiene en cuenta la participación del estudiantes en el proceso de la investigación.



Enfoque Cualitativo

Hernández, Fernández, Baptista, (2014), el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan fenómenos que lo rodean.

Análisis,
Recolección de información,
Conceptualización,
Planeación,
Ejecución y Reflexión permanente

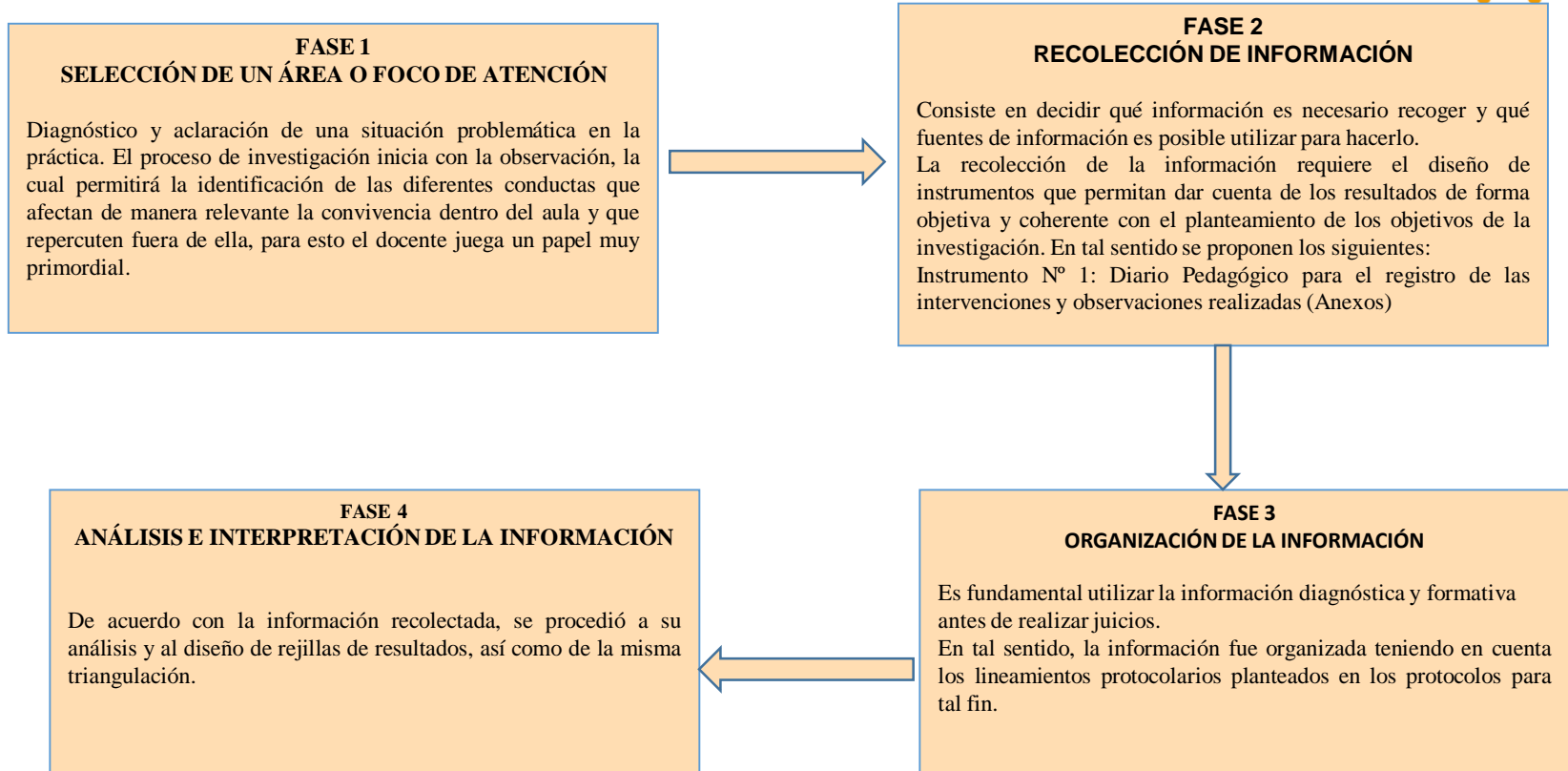
INSTITUCIÓN	Nº NIÑOS	Nº NIÑAS	TOTAL
Educativa Rural La Sierra	10	12	22

Técnicas: Observación, Entrevista y Grupos de discusión

Instrumento: Diario de Campo (Porlán y Martín, 2002)

METODOLOGÍA

Fases de la investigación



Triangulación

TEÓRICOS

Moyles, Díaz, Gross,
Vygotsky, Piaget,
Sánchez y Ortega.

HALLAZGOS

incidencia en la
convivencia familiar y
social en el
comportamiento.

CATEGORIAS:

Comportamiento hostil,
convivencia, logro.

Se realizó la triangulación teniendo en **cuenta los planteamientos sobre el juego de los teóricos** que acompañaron este proceso: Moyles, Diaz, Gross y Vygotsky y Sánchez y Ortega, sobre convivencia; con ellos se revisaron **las categorías de análisis y los hallazgos encontrados** teniendo en cuenta la información recolectada en los diarios de campo y cada uno de los tipos de juegos implementados.

DIARIO DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO

Actividad	Juego dirigido que consiste en contestar preguntas en cada hora del reloj con un compañero diferente, rotar	Lunes 29 de octubre 2018
Investigador/Observador	Leyla Johanna Medina Camacho	
Objetivo/pregunta	Compartir con los compañeros	
Situación	Citas según la hora del reloj	
Lugar-espacio	Salón Cuarto C	
Técnica aplicada	Cita a diferentes horas con diferentes estudiantes	
Personajes que intervienen	Estudiantes	
Descripción de actividades, relaciones y situaciones sociales cotidianas	Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo o pregunta de investigación	
Se les dio un reloj, en cada hora debían establecer una cita y responder una pregunta en un tiempo determinado, se logró la respuesta y las 12 citas con compañeros distintos y respondiendo preguntas distintas.	Los estudiantes, compartieron con el compañero de la cita, respondieron con agrado , conociéndose mejor y participando activamente. Según Acedo (2001), “son aquellos juegos considerados tradicionales, usualmente derivados de reglas inexistentes o sencillas creadas de común acuerdo entre los integrantes del grupo y por tanto son variables y flexibles”	
Observaciones	Teniendo en cuenta la categoría de análisis se pudo reflejar que el factor de agresividad proviene de ellos ámbitos familiar, social y escolar, los niños no respetan a sus compañeros y profesores, poco obedecen. Se trabajó la categoría de los juegos como estrategia para fortalecer la convivencia, porque se ven reflejados diferentes valores; se pudieron observar en las diferentes actividades, son obedientes, respetan las reglas de juego, colaboran, respetan a los compañeros y sus intervenciones. Se vio la efectividad de la estrategia al fortalecer la convivencia en el grupo.	

CATEGORIAS DE ANALISIS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE INFORMACIÓN
Identificar aspectos críticos desde el sentir de los estudiantes para fortalecer la convivencia en los educandos de cuarto c	Comportamiento hostil	<p>Familiares: Papel que desempeña el padre de familia</p> <p>Sociales: barrios en los que viven son de estrato 1, 2</p> <p>Económicas: estratos 1, 2 poca fuente de empleo</p> <p>Escolares: eventos culturales y deportivos</p>	<p>Observación</p> <p>Diario de campo</p> <p>Entrevista</p>
Dar uso del juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia en los estudiantes de cuarto c	Convivencia en los estudiantes	<p>Juego de roles</p> <p>Juegos de memoria</p> <p>Juegos cooperativos</p> <p>Juegos de piso</p> <p>Juegos de mesa</p> <p>Juego tecnológico</p> <p>Gamificación</p>	<p>Observación</p> <p>Diario de campo</p>
Valorar el alcance de logro del tipo de juego en el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto	logros Fortalecimiento de la convivencia escolar	Rubrica de valoración	<p>Observación</p> <p>Diario de campo</p>

RESULTADOS

Objetivo específico N°1:

Identificar aspectos críticos de la convivencia desde el sentir de los estudiantes de cuarto c

Se identificaron como aspectos críticos **los familiares, sociales, económicos y escolares**. Los **cambios de actitudes de los estudiantes** varían al estar en diferentes situaciones ya sean sociales, culturales y económicas, mientras que el ***entorno familiar del menor, es un factor determinante*** de algunas conductas agresivas. señalan cómo algunos comportamientos hostiles de los niños han sido generados al interior de familias violentas o son consecuencia del rechazo por parte de los padres, puesto que los menores presencia los **maltratos tanto verbales como físicos**, tiende inconscientemente a imitarlos y a actuar de la misma forma que lo hacen sus padres.

El propósito del presente documento es recoger información acerca del proyecto realizado en la Maestría en Educación titulado: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN EL GRADO CUARTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL LA SIERRA**

Agradecemos de antemano su colaboración, la información brindada es confidencial y uso exclusivo para los investigadores. No se requiere su nombre, sólo coloca los datos que se pide. Lea las preguntas detenidamente. Revise todas las opciones y elija sólo una respuesta, colocando una X en la opción de su preferencia. Si se equivocó al responder corrija borrando.

FECHA _____

Edad ____ Sexo: M ____ F ____

1. ¿Con quién vives?

- a. ____ Papá y mamá,
- b. ____ Sólo con uno de ellos
- c. ____ Con otros familiares
- d. ____ Otros ¿Quiénes? _____

2. ¿Cuántos hermanos tienes? (sin contarle)

- a. ____ 1,
- b. ____ 2,
- c. ____ 3 o más
- d. ____ No tengo hermanos

3. Señala cuáles de estas situaciones suceden en tu casa (Puedes elegir más de una respuesta)

- a. ____ Dialogo permanente
- b. ____ Paseos,
- c. ____ Fiestas,
- d. ____ Peleas
- e. ____ Maltrato
- f. ____ Discusiones,
- g. ____ Otras ¿Cuáles? _____

4. Señala una o varias X, Para usted, el maltrato es:

- a. Juego brusco-----Patadas ----- puños ----- cachetadas ---- ahorcada-----
- b. Apodos ----- groserías-----nombrarse a la mamá----- palabras despectivas-----
- c. Quitarse las onces ----- dañarse los útiles----- excluirse de los juegos-----
- d. Abuso----- desatención-----
- e. Una acción (física, sexual o emocional) -----omisión no accidental en el trato

5. Entre tus compañeros de clase consideras que hay maltrato.

- a. ____ Frecuentemente
- b. ____ Algunas veces
- c. ____ No hay maltrato

6. ¿cuál es tu actitud? Cuando se presenta lo siguiente en el salón

- a. Observas lo sucedido _____
- b. Te ríes de los compañeros _____
- c. Participas maltratando a los compañeros _____
- d. Te alejas y callas _____
- e. Otros. ¿Cuáles? _____

7. Tus compañeros te invitan a participar en el maltrato hacia otros niños.

- a. Sí ____ b. No. ____

Si tu respuesta es sí. Cuantas veces

- a. Frecuentemente ____ b. Algunas veces ____ c. muchas veces ____

8. ¿Para usted, cuando empieza el maltrato en el salón de clase?

- a. Con el uso de palabras ofensivas _____
- b. Con el uso de las cosas del compañero sin permiso _____
- c. Por qué quieren que las cosas se hagan como ellos dicen _____
- d. Con amenazas _____
- e. Por qué le cae mal el compañero _____

Objetivo específico N°2:

Dar uso al juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia escolar en el grado Cuarto C

Se diseñó una propuesta pedagógica con diferentes actividades basadas en el juego, entre ellas:

1	2	3	4	5	6	7	8
Socio drama	Método de preguntas	Exposición	Juego de roles	Juego de mesa	Juego cooperativo	Grupo de discusión juego dirigido el buen trato	Lluvia de ideas
Concepto: es una actuación en la que se utilizan gestos, acciones y palabras se representa hecho o situación real.	Concepto: se realizan preguntas de conocimiento de sí mismo, autoestima y valores	Concepto: realizar las exposiciones con temas de valores cada uno para profundizar el significado de cada valor	Concepto: representar un personaje según la profesión que desea ser cuando culmine su bachillerato y ponerse en el zapato del otro teniendo en cuenta sus habilidades	Concepto: jugar teniendo en cuenta un determinado tiempo y las reglas de cada juego divirtiéndose con sus compañeros	Concepto: trabajo en equipo o grupos para optimizar su propio aprendizaje	Concepto: dar a conocer diferentes opiniones de lo que entiende por el buen trato	Concepto: dar ideas sobre cómo se debe tratar a los compañeros teniendo en cuenta el amor y la amistad

Objetivo específico N° 3: Valorar el alcance de logro de los tipos de juegos implementados en el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto de Institución

Se analizaron cada una de las actividades aplicadas a la muestra bajo estudio

**Juego
dirigido**

**Se realizaron preguntas de reflexión
Se vio reflejado el buen trato y el
respeto al contestar las preguntas
según el orden establecido, todos
participaron juiciosos, les gustó la
actividad dado que pudieron conocer
sus gustos, fortalezas y debilidades.**

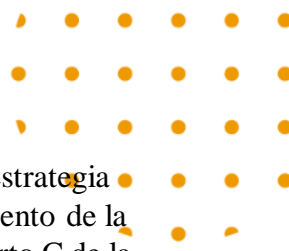


**Hubo efectividad
porque se alcanzó
el logro propuesto,
se observó el buen
trato, el saber
esperar el turno y
el compartir con
otros, no siempre
con los mismos
compañeros**

Objetivo específico N° 3: Valorar el alcance de logro de los tipos de juegos implementados en el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto de Institución

Acciones a evaluar	Registro de comportamiento			Observaciones
	SI	NO	Algunas veces	
Se integra a un equipo de trabajo en el desarrollo de las actividades planteadas				
Participa activamente en el equipo aportando criterios de solución a la actividad				
Tiene una actitud de respeto y tolerancia con los demás integrantes del equipo				
Entrega oportunamente el trabajo asignado				
Entrega el reporte de reflexión sobre el proceso de aprendizaje				

CONCLUSIONES



2. Impacto en la comunidad educativa

- Acciones presentados por los niños frente a valores como el respeto, la tolerancia, la paciencia, con los demás compañeros,
- Cambio de actitud y comportamiento, en el trato verbal o físico a las horas del descanso, al compartir con otros estudiantes, dentro, y fuera del aula.
- Son más obedientes respetuosos y de ésta manera evitan golpearlos e insultarlos.

1. Pregunta ¿Cuál es la contribución de la estrategia pedagógica basada en el juego al fortalecimiento de la convivencia escolar en el aula del grado cuarto C de la Institución Educativa Rural la Sierra?

Se determinó que las **diferentes modalidades de juego**: de roles, de memoria, cooperativos, de piso, de mesa, tecnológicos, desarrollan habilidades cognitivas y conocimientos y son **eficaces como estrategia pedagógica**, en la medida en que **favorecen la convivencia escolar dentro y fuera del aula, permiten reconocer al otro, respetarlo y ser tolerantes** frente a diversas situaciones que se les presentan en su diario vivir.

CONCLUSIONES

Objetivo específico 1: Identificar aspectos críticos desde el sentir de los estudiantes del grado cuarto c

Al identificar los aspectos críticos **influyen los otros y la forma cómo los tratan en sus casas** hecho que les hace asumir un comportamiento rebelde, desobediente. Estos comportamientos (Tostado y García, 2015) son aprendidos, en la mayoría de los casos desde los hogares donde utilizan los gritos, los golpes o los insultos en la resolución de conflictos.

Se logró que los niños interiorizaran la frase “si trato bien, me van a tratar bien”, por ello, las manifestaciones de afecto y buen trato los llevaron a realizar las actividades con gusto y placer, generaron cambios en su comportamiento individual y frente a los otros y por ende se transmitió a sus familias. (Díaz, A, 2006), diseñó el programa “prevenir la violencia desde la escuela”

Objetivo específico N°2: Dar uso al juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia en los estudiantes del grado cuarto c

Hacer uso del **juego como estrategia** permitió **mejorar el espíritu de convivencia en los estudiantes**, se evidenció que los juegos implementados como estrategia pedagógica fomentaron el buen trato con sus compañeros, realizando actividades de su agrado y compartiendo con los otros, a fin de alcanzar los logros propuestos en cada actividad desarrollada.

Partiendo de que los conflictos en los estudiantes existen en todo momento y son recurrentes las situaciones de agresión, ya sean de tipo verbal o físico, **se tuvo en cuenta que las actividades implementadas deben ser llamativas para los estudiantes a fin de fomentar la solidaridad, el respeto y la tolerancia a las ideas de los otros** a partir de la diversidad presente en el aula.

Objetivo específico N° 3: Valorar el alcance de logro de los tipos de juego implementados en el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto de Institución

Para valorar el alcance de logro en los tipos de juego implementados en el fortalecimiento de la convivencia escolar, **se emplearon rúbricas en cada actividad**, se resaltó la integración de los estudiantes, la participación activa en el trabajo en equipo, sin importar las diferencias con los compañeros, con **una actitud de respeto y tolerancia, cumplieron con los logros propuestos y reflexionaron frente al trato hacia a los demás.**

Los estudiantes **mejoraron la capacidad de reflexionar antes de actuar** en su entorno, comprendiendo que ellos también hacen parte de él y pueden contribuir a una construcción positiva; **tienen en cuenta los puntos de vista de los demás compañeros, lo cual genera confianza, se maneja el liderazgo a partir del diálogo comprendiendo que todos tienen la oportunidad de ejercer un rol**; participan activamente en las actividades propuestas en orden con respeto y trabajando en equipo.

RECOMENDACIONES



El **acercamiento permanente con los padres de familia** realizando talleres donde se involucre el buen trato y pautas de crianza que inviten a disminuir la agresividad.

Explorar otras **posibilidades de juego con variadas herramientas TIC**, que motivan a los niños y realizados a partir de los factores que minimicen sus comportamientos agresivos

Tener en cuenta que **las expresiones de afecto y buen trato** proporcionados desde los hogares son fundamentales para que los niños realicen las diferentes actividades

Se sugiere brindar **capacitación y apoyo** a los docentes con miras a mejorar e implementar estrategias pedagógicas que favorezcan la convivencia armónica

REFERENCIAS

- Acedo, E. (2001). *Los juegos populares y tradiciones; Una propuesta de aplicación* . Recuperado el 27 de Mayo de 2017, de [http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341\[juegos%20populares.pdf](http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341[juegos%20populares.pdf)
- Altablero. (Marzo de 2004). *Competencias ciudadanas Habilidades para saber vivir en paz*. Recuperado el 29 de Enero de 2017, de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87283.html>
- Beltran, J. (1993). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis.
- Blanco, V. (Noviembre de 2012). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Bravo, I., & Herrera, L. (2011). Convivencia escolar en educación primaria. Las habilidades Sociales del alumnado como variable moduladora. *Educación y Humanidades*. Obtenido de https://docs.google.com/document/d/1qsRgP3tAuuXnCjRo4CXWUKh45_nOCeKJfiePoMu5uA/edit
- Bruner, J. (1986). Juego, Pensamiento y Lenguaje. *Perspectivas*, 16(1), 79-85.

REFERENCIAS

- Castrillón , L. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de la lengua. Bucaramanga: Universidad Autónoma de Bucaramanga UNAB. Obtenido de <file:///D:/Usuario/Downloads/2893-Texto%20del%20art%C3%ADculo-9175-1-10-20180308.pdf>
- Chaux, E., & Ruiz, A. (2005). *La Formación de Competencias Ciudadanas*. (Ascofade, Ed.) Obtenido de <https://laasociacion.files.wordpress.com/2015/11/la-formacion-de-competencias-ciudadanas.pdf>
- Clasificación de los juegos. (2012). *Teorías del juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>
- Clos, C. (2017). Edutainment: cuando la educación se convierte en un juego. Obtenido de <https://www.iebschool.com/blog/edutainment-educacion-juego-innovacion/>
- Colmenares, A. (2012). Investigación-acción participativa: unametodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios*, 3(1), 102-115 . Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4054232.pdf>

Gamboa , M., García, Y., & Beltrán , M. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. *Revista de investigación de la UNAD*. Obtenido de <http://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/revista-de-investigaciones-unad/article/view/1162/1372>

García- Martínez, J., & Orellana, M. C. (junio de 2012). Estrategias para la construcción del significado en problemas de convivencia y violencia en el contexto escolar. *Acción Psicológica*, 9(1), 87-100. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ap.9.1.439>

Gaskins, S. &. (2009). The cultural role of emotions in pretend play. *Transactions at play, play and culture*, 9.

Gross, K. (2012). *Teorías del Juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>

Hernández S, R., Fernández C, C., & Baptista L, P. (2014). *Metodología de la investigación* (sexta ed.). Mexico: Mc Graw Hill.

Huizinga, A. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Emecé.

López, N. (2016). Cómo aplicar la gamificación o ludificación en el aula. Obtenido de <https://www.ceac.es/blog/como-aplicar-la-gamificacion-o-ludificacion-educativa-en-el-aula>

Marrugo, G., Gutiérrez, J., Concepción, M., & Concepción, I. (Enero-Junio de 2016). Estrategia de Convivencia Escolar Para la Formación de Jóvenes Mediadores de Conflictos. *14*(1), 72-84. doi: <http://dx.doi.org/10.15665/esc.v14i1.879>

Martín, E., Fernández, I., Andrés, S., Del Barrio, C., & Echeita, G. (2003). La intervención para la mejora de la convivencia en los centros educativos: modelos y ámbitos. *Infancia y Aprendizaje*, *26*(1), 79-95. Obtenido de http://files.acosoescolarenlasaulas-org.webnode.es/200000027-cde02cf1c9/Martin_et_al._2003_.pdf

Martínez-Otero, V. (2011). *Convivencia escolar problemas y soluciones*. Complutense de Educación, *12*(1), 295-318. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/38820960.pdf>

Meneses, M., & Monge, M. (2011). *El juego en los niños: enfoque teórico*. (U. d. Rica, Ed.) *Educación*, 113-124. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Ley 115*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2002). *Convivencia: reglas y acuerdos*. Bogotá: Generar Ediciones. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-81037_archivo.pdf

¡GRACIAS!

 @unab.online •  @unab_online •  @unab_online

