

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

Para optar al grado de Magister en Educación

Directora de Proyecto de Grado:

María Piedad Acuña Agudelo

Dra- en Educación con énfasis en Mediación Pedagógica

Universidad Autónoma de Bucaramanga-UNAB

Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes

Escuela de Educación

Maestría en Educación

Bucaramanga

2020

Dedicatoria

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los más grandes anhelos de mi vida.

A todas las personas que me han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito en especial a aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

A mi esposo por ser el apoyo incondicional en mi vida, que, con su amor y respaldo, me ayudó alcanzar mis objetivos.

A mi hija por la paciencia de no poder dedicarle tiempo, por esperarme y apoyarme en esta etapa de mi vida.

Agradecimientos

Agradezco a mi querida Universidad Autónoma de Bucaramanga y a todas las autoridades, por permitirme concluir con este postgrado, gracias por la paciencia, orientación y guiarme en el desarrollo de esta investigación.

De igual forma, agradezco a mi Directora de Tesis, que gracias a sus consejos y correcciones hoy puedo culminar este trabajo.

A los Profesores que me han visto crecer como persona, y gracias a sus conocimientos hoy puedo sentirme dichosa y contenta.

Contenido

	Pág.
1. Planteamiento del problema.....	14
1.1 Antecedentes	14
1.1.1 Antecedentes a Nivel Internacional.....	15
1.1.2 Antecedentes a nivel Nacional	17
1.2 Descripción del Problema	21
1.3 Objetivos	27
1.3.1 Objetivo General.....	27
1.3.2 Objetivos Específicos	27
1.4 Justificación.....	28
2. Marco de Referencia.....	34
2.1 Marco Contextual.....	34
2.2 Marco Teórico.....	37
2.3 Marco Conceptual	47
2.3.1 Convivencia escolar.....	48
2.3.2 Estrategias pedagógicas	50
2.3.3 El juego.....	52
2.3.4 Espacio en el que se realizan los juegos	56
2.3.5 Tipos de juegos.....	57

2.3.6 Según el momento en que se encuentra el grupo.....	61
2.3.7 Juegos virtuales.....	61
2.4 Marco Legal	65
2.4.1 La Constitución Política de Colombia (1994)	65
2.4.2 La Ley General de la Educación (ley 115 de 1994)	66
2.4.3 La ley 1620 de 2013 (Congreso de la República, 2013)	67
2.4.5 La ley 1732 se refiere la catedra de la paz.....	70
2.4.7 El periódico Al tablero, (2004).....	71
3. Diseño Metodológico.....	72
3.1 Tipo de Investigación y enfoque	72
3.2. Población y Muestra.....	78
3.3 Técnicas e Instrumentos para la recolección de información	79
3.4 Actividades Desarrolladas.....	82
3.5 Categorías de Análisis.....	84
3.6 Triangulación	86
3.7 Validación de los instrumentos	89
3.8 Aspectos Éticos	89
4. Análisis de Resultados	91
4.1 Objetivo específico 1. Identificar aspectos críticos de la convivencia desde el sentir de los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia.	91
4.2 Análisis de los resultados de la entrevista.....	93

4.3 Objetivo Específico 2: Usar el juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia en los estudiantes de cuarto de Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia.....	97
4.4 Objetivo Específico 3. Alcanzar el logro de los tipos de juegos implementados para el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto de Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia. Para alcanzarlo se realizaron las siguientes actividades.....	117
5. Conclusiones y Recomendaciones.....	128
5.1 Conclusiones.....	128
5.2 Recomendaciones.....	132
Referencias Bibliográficas.....	134
Anexos.....	141

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1. Fases de la investigación	77

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Población y muestra.....	79
Tabla 2. Actividades realizadas a partir del primer objetivo específico	82
Tabla 3. Actividades realizadas a partir del segundo objetivo específico	83
Tabla 4. Actividades realizadas a partir del tercer objetivo específico.....	84
Tabla 5. Categorías de análisis.....	85
Tabla 6. Temáticas propuestas para la intervención pedagógica	99
Tabla 7. Actividades Desarrolladas	104
Tabla 8. Actividades implementadas, efectividad y su evidencia fotográfica.....	122

Lista de Anexos

	Pág.
Anexo A. Carta de consentimiento informado del rector	141
Anexo B. Carta de consentimiento informado a Padres de familia	142
Anexo C. Entrevista realizada a estudiantes	143
Anexo D. Validación de instrumentos	147
Anexo E. Diarios de Campo	154
Anexo F. Otras evidencias fotográficas	162
Anexo G. Rejilla de valoración de actividades	164

Resumen

El presente trabajo se realizó en la Universidad Autónoma de Bucaramanga-UNAB, para obtener el título de Magister en Educación. Se detectó en la institución educativa y en el grado cuarto, la necesidad de enfocarse en la solución de problemas o conflictos, y al mejoramiento del comportamiento; la vigilancia para que se cumplan las normas; lograr mayor organización en el aula; alcanzar un ambiente apto para que se pueda comprender la clase; además, el personal docente se desgasta en situaciones permanentes de indisciplina, acciones que retrasan en ocasiones los temas a tratar en clase de acuerdo con las programaciones establecidas en los planes de Área institucionales.

Por esto se propone una estrategia pedagógica basada en el juego, para el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes de cuarto C en la Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia. La metodología se fundamentó en la investigación acción participativa IAP, con enfoque cualitativo, que se orienta en la búsqueda de alternativas de solución de las diversas problemáticas que vive la realidad educativa entorno al fortalecimiento de la convivencia en el aula de clase. El propósito planteado fue contribuir en implementar una estrategia pedagógica basada en el juego para el fortalecimiento de la convivencia escolar.

Se identificaron los factores que influyen en el comportamiento no adecuado en algunos estudiantes, mediante la aplicación de entrevistas, observaciones y grupo de discusión con los

estudiantes de cuarto C de la Institución Educativa Rural La Sierra, en Puerto Nare Antioquia; se implementó una estrategia pedagógica basada en el juego que permita el crecimiento en valores y el fortalecimiento de la convivencia en los estudiantes y se valoró la efectividad de las actividades por medio de rúbricas. Finalmente, se evidenció por medio de las observaciones y el diario vivir de los estudiantes, que cambiaron su manera de actuar basados en el respeto; se vio el cambio de actitud, ya que el juego ayudó a modificar el modo de actuar de los estudiantes, evidenciado en las actividades en las que compartieron con el otro, colaboraron e interactuaron correcta y amigablemente con sus compañeros, apoyados en el trabajo en equipo.

Palabras claves: aprendizaje basado en juegos, convivencia escolar, estrategia pedagógica, juego

Abstract

This work was carried out in the Autonomous University of Bucaramanga-UNAB, to obtain the title of Magister in Education. It was detected in the educational institution and in the fourth grade, the need to focus on the solution of problems or conflicts, and the improvement of behavior; the vigilance so that the norms are fulfilled; to achieve a greater organization in the classroom; to reach an environment suitable for the class to be understood; in addition, the teaching personnel wear themselves out in permanent situations of indiscipline, actions that sometimes delay the subjects to be dealt with in class according to the programs established in the institutional Area plans.

For this reason, a playful pedagogical strategy based on play is proposed for the strengthening of school coexistence among fourth grade students in the Rural Educational Institution La Sierra in Puerto Nare Antioquia. The methodology was based on action-IA research, with a qualitative focus, which is oriented towards the search for alternative solutions to the various problems experienced by the educational reality around the strengthening of coexistence in the classroom.

The purpose was to contribute to the implementation of a pedagogical strategy based on play to strengthen school coexistence.

Among the factors that influence inappropriate behavior in some students were identified, through the application of interviews, observations and discussion groups, the students of fourth grade C of the Rural Educational Institution La Sierra in Puerto Nare Antioquia; a pedagogical recreational strategy based on play was implemented that allows the growth of values and the strengthening of coexistence in the students; and the effectiveness of the activities was evaluated by means of a rubric that each time the activity was carried out, some students answered as they thought the activity. Finally, it could be evidenced through the observations and the daily life of the students since they changed their way of acting based on respect; the change of attitude was seen, since the game helped to modify the way of acting of the students, that was evidenced in the activities in which they shared with the other, collaborated and interacted correctly and amicably with their companions, supported in the team work.

Keywords: game, pedagogical strategy, school coexistence, methodology

1. Planteamiento del problema

En el presente capítulo, con el propósito de visualizar la importancia del juego como estrategia pedagógica, se revisaron los antecedentes, la descripción del problema, los objetivos y la justificación; se analizaron temas relacionados con el juego y su importancia, que contribuyó al fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa La Sierra en Puerto Nare Antioquia, durante los meses de enero a noviembre del año 2018.

El juego se presenta como una herencia cultural transmitida generacionalmente, con modificaciones realizadas de acuerdo con el contexto y la época; al mismo tiempo, funciona de la mano de la educación como un vehículo formativo que da testimonio de la conformación social propia “el juego constituye una micro sociedad a través de la cual el niño realiza su primer aprendizaje social” (UNESCO, 1980, p. 14).

1.1 Antecedentes

Al consultar investigaciones a nivel nacional relacionados con el juego como estrategia pedagógica, herramienta para mejorar la convivencia escolar y lograr la construcción de competencias ciudadanas desde los salones de clase, se evidencian coincidencias al afirmar que ayuda a minimizar los problemas generados en torno a la relación entre estudiantes y docentes,

unificando conductas, al tomar en cuenta la comprensión holística y el ambiente educativo. Igualmente, los estudios abordados coinciden en que el juego es de suma importancia en la vida y la formación de ciudadanos como seres humanos íntegros que contribuyan positivamente a la sociedad.

A continuación, se presentan antecedentes que son importantes para este trabajo, porque hacen referencia al juego como estrategia para fortalecer la convivencia y las competencias ciudadanas.

1.1.1 Antecedentes a Nivel Internacional

En la investigación titulada “Estrategia para la construcción del significado en problemas de convivencia y violencia en el contexto escolar de las instituciones de Sevilla, España” (García & Orellana, 2012); se realizó una propuesta enfocada a la prevención del conflicto escolar cuyos objetivos se centraron en favorecer la convivencia escolar, la resolución de problemas y la educación en valores. La propuesta es explorar las posibilidades del constructivismo para la intervención en el contexto educativo de los problemas de convivencia, violencia, victimización y conducta antisocial adolescente. En primer lugar, presenta el estado actual de la problemática y la respuesta que ya se desarrolla desde el sistema público educativo de la comunidad autónoma de Andalucía. En segundo lugar, se propusieron y describieron diferentes formatos de evaluación e intervención constructivista adaptadas al ciclo vital de la adolescencia: técnicas de entrevista «única», de rejilla, de dibujo, de elaboración narrativa, otras de exploración del «sentido del self», etc., así como formatos de intervención complejos: grupos de transacción interpersonal o

los paquetes de intervención individual ante casos de acoso escolar. Se discutieron y analizaron sus posibilidades y dificultades de implementación en el contexto educativo, así como la necesidad de seguir sistematizando y extendiendo dicha perspectiva en el ámbito docente.

La investigación realizada en la universidad católica de Maule, Chile, titulada “Convivencia y clima escolar en una comunidad inclusiva de la provincia de Talca Chile” (Muñoz, Cornejo, Muñoz, & Araya, 2014), tuvo como propósito evaluar la percepción de la convivencia y clima escolar en un colegio inclusivo, para ello se realizó un estudio de caso, se aplicaron cuestionarios a toda la comunidad, los resultados indicaron que los escolares perciben un clima social positivo y bajo riesgo de bullying. También se centró en evaluar la conformación de equipos multidisciplinarios que orienten ante las situaciones de conflicto, además de generar un programa explícito de aceptación a la diversidad. Sin embargo, fue sustancial la preparación que tuvieron los docentes en el tema, para poder mediar dentro del aula con los escolares. Los temas de conflicto fueron el respeto de las normas por los estudiantes, la confianza con los docentes, y las acciones de disciplina de las familias. Se observó que el sistema inclusivo favoreció la convivencia escolar. En síntesis, la investigación enfatiza en la participación, el desarrollo de reglas claras, la capacitación, la intervención oportuna frente a situaciones de conflicto, la prevención y apertura a la diversidad cultural, social y personal son aspectos que debieran estar incorporados en el proyecto educativo de toda escuela. Experiencias como la explorada en esta escuela permiten tener una base para el desarrollo de estrategias de intervención en las comunidades educativas que pretendan favorecer la aceptación de la diversidad y la sana convivencia escolar.

Por otra parte, otra investigación titulada “El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de la educación infantil” (Rios-Quilez, 2013), de la Universidad internacional de la Rioja, Madrid -España; realizó un trabajo de tipo descriptivo, se desarrolló en el aula como forma de proponer al juego como estrategia de aprendizaje a través de actividades breves de tiempo; se seleccionó el juego según la edad y la evolución del niño, y se determinó que con el juego se puede aprender y desarrollar cognitivamente teniendo un objetivo claro y preciso de lo que se quiere. Se evidenció como aporte, que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los roles representados por los niños contribuyendo a sus funciones psicosociales.

Los anteriores antecedentes abordan aspectos metodológicos y teóricos en los que cuentan como el juego a partir de una estrategia pedagógica, llega a favorecer en el estudiante el aprendizaje y desarrollo cognitivo y emocional, sin que ellos se den cuenta y es fundamental, como una experiencia que permite al docente ver los cambios que los estudiantes adquieren al compartir con los demás compañeros.

1.1.2 Antecedentes a nivel Nacional

La investigación titulada “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”, (Peñaranda & Pérez, 2017) realizada en Cúcuta, Norte de Santander, identificó graves falencias en aspectos de convivencia y respeto; para solucionarlos se intervino con el juego de la vuelta a Colombia y se vio reflejado el cambio de actitud de los estudiantes fomentando respeto y un cambio positivo, se reconocieron sus

falencias, se sugirieron correctivos y soluciones claras y concretas, se socializaron los resultados en la comunidad educativa donde se dejó un plan de mejoramiento institucional para todos los grados de la institución.

La investigación titulada *la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar*, realizada en la Institución Educativa Distrital Brasilia, Barranquilla, (Posso, Sepúlveda, Navarro, & Laguna, 2015) se aplicó a estudiantes del grado tercero de primaria, grupo en el que la agresión tanto física como verbal, era considerada un hábito entre los estudiantes, que a su vez tomaban ejemplo de compañeros de grados superiores. El proyecto se desarrolló a través de la observación, la realización de cuestionarios, diarios de campo, los cuales evidenciaron como problemática en sus resultados, baja autoestima, actitud ante el maltrato verbal, no considerado como agresión y justificación de las agresiones físicas, sino como sinónimo de sobrevivencia.

El estudio dejó en evidencia, los tipos de agresividad más comunes, entre los que se destacan las patadas, puños y bofetadas, la actitud asumida por la víctima de forma activa o de forma pasiva, así como los espacios de la institución donde se presentan con mayor intensidad las agresiones, siendo el patio de descanso el de mayor relevancia, aspectos que concuerdan con la situación presentada en la institución bajo estudio.

Esta investigación se enfocó en elaborar un plan de acción que pretendía fortalecer las competencias ciudadanas a través de la lúdica, trabajando las expresiones socio – emocionales, evaluando constantemente los resultados, concluyendo que esta actividad debe ser un proceso

continuo a implementar por la institución para mejorar la autoestima y la autonomía de los estudiantes; desarrollando su inteligencia emocional, estimulando su crítica constructiva, el rechazo por la violencia o las conductas agresivas y la importancia de la tolerancia para una sana convivencia en sociedad. Los resultados obtenidos aportan a la presente investigación en cuanto a una mirada a la lúdica que contribuye de manera efectiva en el mejoramiento del comportamiento de los estudiantes, fortaleciendo a su vez las relaciones interpersonales para lograr una convivencia pacífica en la escuela.

En la tesis de Maestría titulada “Desarrollo de las competencias ciudadanas a través de la lúdica para mejorar la convivencia en el aula en el grado tercer de la tarde colegio de Bogotá” (Buitrago, 2016), se expresa que los estudiantes presentaban conductas agresivas generando falta de confianza y baja autoestima, se planteó el desarrollo de una convivencia ciudadana a través de la lúdica teniendo siempre presente sentimientos, emociones, cumplimiento de normas, llevando a los estudiantes empatía, asertividad que permitieron un pensamiento crítico, moral y reflexivo. A partir de la investigación acción realizada en varias fases, la primera dedicada a explorar la convivencia y sus diferentes modos de solución de conflicto al interior del grupo; la segunda, a generar e implementar un plan de acción involucrando la lúdica en las diferentes áreas del conocimiento, lo cual permitió una formación integral a partir de aspectos morales, valores y seguimiento de las normas. Se generó un impacto reflejado en actitudes dinámicas y reflexivas de los estudiantes; y la tercera fase, la de mayor aporte al presente proyecto, dedicada a aplicar una propuesta pedagógica para desarrollar las competencias ciudadanas a través de la lúdica con el fin de mejorar la convivencia en el aula, en procura de fortalecer la autonomía, la empatía, la

solidaridad, el pensamiento crítico y la solución de los conflictos de manera pacífica y a su vez, disminuir en los estudiantes sus conductas agresivas.

Otra investigación titulada “Diseño de una estrategia de gestión educativa para mejorar los niveles de convivencia en un colegio de Bogotá”, (Rentería & Quintero, 2009), para obtener el título de Maestría en Educación, se basó en la gestión educativa, se generó una estrategia sobre la organización escolar para mejorar la falta de dialogo, tolerancia, compañerismo y respeto para mejorar los niveles de convivencia; la mayor parte del tiempo los docentes lo dedicaban a dar solución a problemas; realizaron una comprensión y análisis de la comunidad educativa, a través de entrevistas, vivencias y el contacto directo con todos los miembros de la institución para así lograr la gestión, buscar el liderazgo y el dialogo como estrategia de comunicación, invitar a la comunidad a participar activamente de las diferentes actividades, promover el crecimiento y desarrollo de personas pacíficas, tolerantes y permitir el progreso en la convivencia, a fin de reducir los niveles de agresividad, ganar sentido y conciencia para el desarrollo social y personal. Se llevó a cabo esta estrategia sujeta a un acompañamiento continuo y a un replanteamiento del PEI más contextualizado. Se generaron espacios que permitieron la solución de conflictos para mejorar la autoestima, el respeto y los valores humanos, con fundamentos sólidos socializados en la institución. Este proyecto de gestión coincidió con las áreas funcionales y las áreas que necesitan más atención, en este caso la convivencia escolar.

En la investigación realizada en Bolívar, Colombia, titulada “Estrategia de convivencia escolar para la formación de jóvenes mediadores de conflicto” (Marrugo, Gutiérrez, Concepción, & Concepción, 2016), se trabajó un enfoque cualitativo mixto, se tuvo en cuenta a estudiantes,

padres de familia, docentes y directivos del grado octavo. Se obtuvo como resultado la operacionalización de una cartilla para mejorar la convivencia y alcanzar la paz por medio de la educación.

Todos los antecedentes consultados aportan a la problemática en la búsqueda de actividades que mejoren las relaciones en el aula de clase y eviten el conflicto a partir de usar el juego como estrategia pedagógica, de manera que facilite el aprendizaje y se vea reflejado en el crecimiento personal y grupal, haciéndolos responsables, tolerantes y autónomos al saber comportarse en todo lugar.

Así mismo, aportan a la investigación porque muestran como la falta de convivencia y la agresividad que se presenta en el aula de clase es constante y se manifiesta la necesidad de los docentes por trabajar frente a los comportamientos de los estudiantes que presentan agresividad, se ve reflejado el juego que establece criterios de paz y una sana convivencia en el aula de clase.

1.2 Descripción del Problema

En este apartado se describe el problema que presenta el grado cuarto de la Institución Educativa Rural la Sierra, se refleja que la agresión y el mal trato son el día a día; para dar solución a esta problemática se ve en la necesidad de acudir al juego como posible estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar.

El Juego por su creatividad, dinámica, posibilidad de expresarse y relacionarse, se constituye en una herramienta que ayuda al docente a despertar el interés del niño, centrar su atención y motivarlo, mientras cumple doble función, por un lado, puede llegar a desarrollar habilidades sociales de importancia para la vida personal, familiar y profesional, tales como enseñar a respetar las normas, incentivar la solidaridad, el trabajo en equipo, tratar conflictos, comportamientos agresivos, depresivos, apáticos o hiperactivos, y por otro lado, aportar a la formación intelectual, ya que el menor aprende de manera significativa y permanente.

La UNESCO (1980) expresa que “el juego es la razón de ser de la infancia, condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu” (pág.5). En este orden de ideas, el juego es considerado como uno de los medios más eficaces que el educador puede utilizar en el aula de clase para formar a sus alumnos, con el fin de llenar sus expectativas y permitirles relacionarse armónicamente con sus profesores y compañeros.

Las estrategias educativas de juego adquieren mayor importancia teniendo en cuenta que se presentan como realidad universal (UNESCO, 1980):

La necesidad del juego en general, la evolución del niño y de sus juegos, enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se lee a través de los juegos y los juguetes creados por ellos: las prácticas y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados profundamente por las características étnicas y sociales específicas. No obstante, en los escenarios en que la guerra y la miseria, hacen que las personas se

preocupen únicamente por la supervivencia, se torna difícil o incluso imposible el juego, con las correspondientes consecuencias emocionales y sociales de agresividad, rechazo, intolerancia, convirtiéndose la problemática en un círculo vicioso.

Los cambios de actitud 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. Estudios realizados en diferentes partes del país, 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 la menor presencia los maltratos tanto verbales como físicos, tiende inconscientemente a imitarlos y a actuar de la misma forma que lo hacen sus padres. Por eso, cuando llegan al colegio actúan agresivamente, dado que estas actitudes han sido interiorizadas, es el momento de llamar la atención y con sus acciones, dar de lo que ha recibido o vivido.

Por tanto, a nivel mundial es una preocupación constante por parte del sistema educativo aplicar nuevas y mejores estrategias para la formación de los menores, debido a que, en muchos países, dentro de las comunidades educativas, se presenta poco respeto por las normas, bajo nivel académico, episodios de falta de tolerancia y respeto, agresiones físicas y psicológicas entre los estudiantes tendencia a la deserción escolar. Al respecto Bravo & Herrera (2011) expresan que:

La degradación de la convivencia coincidió junto al escaso interés de los alumnos por el estudio y a las dificultades para asumir principios elementales de comportamiento social y de las normas internas básicas, con el progresivo deterioro de la imagen social de la función

docente y de la figura del profesor, todo lo cual desemboca, en una situación de conflictividad permanente que, no en pocas ocasiones, desborda las propias estrategias de los centros y que se traduce en indisciplina, falta de respeto hacia las figuras de autoridad, etc. acciones que guían la formación de ciudadanos capaces de consolidar sociedades más equitativas que prevengan las situaciones de miseria y guerra (pág. 183).

En la Institución Educativa Rural la Sierra, los docentes han observado comportamientos inadecuados en los estudiantes, entre los que se menciona que los niños de la jornada de la mañana en las horas de descanso corren, golpean a los compañeros, los empujan, los hacen caer y en el aula interrumpen la clase, dicen malas palabras e insultos, se burlan y humillan a los compañeros, en ocasiones agreden física o verbalmente, les cuesta seguir instrucciones y normas e irrespetan la palabra tanto del profesor como de los otros estudiantes.

Estas observaciones, hacen que el tiempo necesario para la realización de actividades académicas, en la Institución bajo estudio, se emplee en la solución de problemas o conflictos, en el mejoramiento del comportamiento, en la vigilancia para que se cumplan las normas, en alcanzar un ambiente apto para que se pueda comprender la temática de la clase, en fin, el personal docente se desgasta en situaciones permanentes de indisciplina.

Díaz (2006), diseñó el programa “prevenir la violencia desde la escuela”, en el cual se analizan necesidades y se proponen condiciones para mejorar la convivencia: adaptar la escuela a los cambios de la sociedad actual, desarrollar la calidad en las relaciones erradicando la exclusión, tomar el aprendizaje cooperativo como una estrategia para frenar y prevenir la

violencia. “La valoración que realizan los profesores de educación secundaria refleja que los programas mejoran la integración de todos y todas en el colectivo de la clase, la calidad de la vida en la escuela y la competencia educativa del profesor” (pág.1)

En este mismo sentido, la publicación “Convivencia Escolar, Problemas y Soluciones” (Martínez-Otero, 2011), refiere como problemática los conflictos escolares, sobre todo los que se producen entre los alumnos, o de éstos con los docentes; se evidencia la ruptura de la armonía interpersonal hasta el punto de hacer imposible la formación y se acerca a los problemas de convivencia más común en los centros educativos; “se describen algunos de los comportamientos antisociales escolares más frecuentes y se señalan algunos caminos de intervención: la disciplina, la mediación, la competencia social” (pág.1)

Del mismo modo, las conductas inadecuadas de los estudiantes generan falta de confianza y seguridad en sí mismos, que se refleja en la baja autoestima, deficiente rendimiento académico y un efecto de “contagio” de las condiciones de exclusión, discriminación social y falta de tolerancia y respeto. Además, si no se soluciona esta problemática, probablemente, habrá dificultades de comportamiento que afectarán las interacciones de los futuros adolescentes en su socialización y adaptación al ambiente social. De permanecer estos patrones de conducta se podría llegar a ver comprometida, tanto la integridad física y psicológica de los educandos, como su adecuado aprendizaje y convivencia.

La convivencia constituye uno de los aspectos más importantes en las relaciones humanas, marcando el diario vivir de la persona, sus posibilidades de superación y bienestar emocional, sin

embargo, es inevitable que como manifestación natural de estas relaciones puedan surgir desavenencias, desacuerdos, comunicación inadecuada, etc. que den lugar a conflictos interpersonales; por tanto, convivencia y conflicto se presentan en un mismo escenario, teniendo en cuenta que el juego es una actividad placentera y en cualquier edad se puede acceder a participar en él de una forma activa, se tiene una relación entre el juego como estrategia para mejorar estos problemas de disciplina que los estudiantes tienen siendo generador de amistades y roles que se van llevando a cabo a medida que estos se realizan.

Por ello, es de suma importancia tener en cuenta la realidad descrita, para propender por una formación integral que eduque para la convivencia y la resolución de conflictos, en una sociedad colombiana donde los desacuerdos a veces se resuelven violentamente. Y aún, en el caso que las situaciones violentas aparezcan de forma aislada, no se puede negar su existencia, por el contrario, se requiere buscar estrategias para enfrentarlas y solucionarlas.

Teniendo en cuenta la agresividad tanto física como verbal que se presenta en la institución y los apodosos permanentes en el aula de clase, entre otros, proceso educativo se ve afectado, lo cual puede conllevar a la ausencia o deficiencia del componente de formación orientado a la convivencia, una perspectiva desde la cual este proyecto pretende fundamentar en el juego como estrategia pedagógica para fomentar la convivencia escolar.

A partir de los anteriores planteamientos se formula la siguiente pregunta problema ¿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?

1.3 Objetivos

Con el planteamiento de los objetivos se quiere destacar la importancia del juego como creador de espacios de trabajo en equipo, espacios de mejoramiento continuo, trabajo armónico y aprender a compartir con el otro, por medio del juego

1.3.1 Objetivo 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.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Identificar aspectos críticos de la convivencia desde el sentir de los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia.
- Dar uso del juego para el fortalecimiento de la convivencia en los estudiantes de cuarto de Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia
- Valorar el alcance de logro de los juegos implementados para el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto de Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia.

1.4 Justificación

En este apartado se quiere dar a conocer la importancia de una sana convivencia dentro y fuera del aula de clase, en busca de la paz, amor y justicia expresadas en las competencias ciudadanas que invitan a construir un mejor futuro.

El Ministerio de Educación Nacional -MEN, como responsable de la educación en el país, tiene la misión de orientar las disposiciones legales y las acciones educativas en función del desarrollo integral de los y las estudiantes, tanto en su crecimiento personal como en su inserción activa y participativa en la sociedad; en este escenario, la convivencia escolar adquiere especial relevancia, en cómo vivir y relacionarse armónicamente en los diversos espacios de interacción.

No obstante, problemáticas sociales como la agresión, el maltrato, la falta de tolerancia, la obediencia, la baja autoestima, que son el diario vivir dentro y fuera de las aulas de clase permiten inferir que es indispensable aunar esfuerzos orientados al fortalecimiento de las competencias ciudadanas, entendidas como una serie de conocimientos, actitudes y habilidades comunicativas, emocionales, cognitivas e integradoras que funcionan de manera articulada para que todas las personas sean sujetos sociales activos de derechos, es decir, para que puedan ejercer plenamente la ciudadanía respetando, difundiendo, defendiendo, garantizando y restaurando los derechos (MEN,2011) A partir de la inferencia planteada por el MEN, no se cumplen totalmente los esfuerzos planteados, lo cual incide de manera directa en las relaciones interpersonales al interior de la Institución Educativa e incluso fuera de ella. Ello implica el cambio de metodologías tradicionales y radicales de algunos docentes a metodologías centradas

en el proceso de aprendizaje, que permita a los estudiantes concentrarse en diferentes intervenciones, a través del juego como estrategia pedagógica encaminada a la convivencia y la paz.

Por tanto, es necesario tener claros los conceptos de convivencia, valores, tipos de juegos y situaciones sociales en la escuela, y la familia, para poder idear una estrategia adecuada que permita cumplir con las disposiciones legales y la misión del sistema educativo. La convivencia escolar surge de la relación entre los actores institucionales. Esto implica que los niños, jóvenes y adultos son considerados partícipes de la convivencia a partir de sus derechos y responsabilidades, tal como plantea la Política de Convivencia Escolar del MEN (Ministerio de Educación Nacional, 2013)

En cuanto a la definición de convivencia escolar, Marrugo, Gutiérrez Concepción, & Concepción (2016), afirman que “La convivencia escolar es el acto vivencial de estar en compañía de otras personas dentro del contexto escolar que se puede dar de manera pacífica y armónica” (p.74), también la asocian con el conjunto de interrelaciones que se presentan entre los individuos que hacen parte de la comunidad educativa, que persigue el logro de objetivos y el desarrollo de manera integral.

En relación con las competencias ciudadanas, Chauz & Ruiz, (2005) expresan que vivir en sociedad y en especial en busca de la democracia pacífica, equitativa e incluyente, representa diversos retos.

En primer lugar, está el convivir pacífica y constructivamente con otros que frecuentemente tienen intereses que riñen con los nuestros. En segundo lugar, el reto de construir colectivamente acuerdos y consensos sobre normas y decisiones que nos rigen a todos y que deben favorecer el bien común. Y, en tercer lugar, el ejercicio de la ciudadanía implica el reto de construir sociedad a partir de la diferencia, es decir, del hecho de que a pesar de que compartimos la misma naturaleza humana, somos diferentes en muchas maneras (pág. 57).

Estos tres retos corresponden a tres ámbitos de la ciudadanía en los cuales se ha concentrado la presente propuesta de competencias ciudadanas: 1) convivencia y paz; 2) participación y responsabilidad democrática; y 3) pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

Ahora bien, teniendo en cuenta que los fundamentos legales, las políticas y los conceptos básicos ya están establecidos en el ordenamiento jurídico colombiano, es importante la unión de todos los estamentos involucrados en el sistema educativo en la consecución de estrategias eficientes y eficaces que ayuden a hacer realidad un sistema educativo adecuado a las necesidades de los niños y de las niñas, formándolos no solo en su inteligencia sino en inteligencias sociales, emocionales que les permitan ser ciudadanos proactivos.

La realidad actual observada en algunos niños, evidencia manifestaciones de agresividad, y poco respeto por las normas en la institución educativa; estos comportamientos son aprendidos, en la mayoría de los casos (Tostado y García, 2015) desde los hogares, de sus padres, quienes utilizan los gritos, los golpes o los insultos en la resolución de conflictos.

En medio de esta situación social compleja, el juego, al ser inherente al ser humano, constituye una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confiado. En efecto, el juego (Delgado-Mero, 2017), ofrece al pedagogo el medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos de enseñanza. “Su introducción en la escuela plantea numerosos problemas, máxime cuando los estudios sobre el juego son todavía relativamente escasos y no han conducido a la elaboración de una teoría que responda a las diversas interrogantes que suscitan las actividades lúdicas” (p.5).

Sin embargo, en la institución educativa bajo estudio, el juego como tal no está estipulado, solo el docente de manera espontánea lo realiza en la etapa de preescolar, utilizándolo en diferentes contextos, ya sea en la actividad que vaya a realizar o en las nociones que vaya a trabajar.

En este orden de ideas, esta investigación busca contribuir en el mejoramiento de la calidad educativa y en la reducción de los índices de violencia escolar, mediante la realización de un trabajo colaborativo, teniendo en cuenta el comportamiento de los niños y los cambios que van a obtener después de usar el juego como la estrategia pedagógica.

A través de entrevistas a los estudiantes, se efectuaron preguntas sobre las clases de juegos que les gusta, para así organizar las actividades a realizar, ya sea a las horas del descanso o en el aula de clase antes de que se presente una agresión o indisciplina indeseada, identificando y comparando los resultados obtenidos, con el fin de implementar las tácticas formativas

adecuadas, donde el niño por medio del juego interactúe con el otro, y en busca de los resultados esperados, de una manera efectiva y que fortalezca la convivencia. A partir del tipo de investigación propuesto, y el enfoque cualitativo, se verán las respuestas de los estudiantes para encontrar posibilidades sobre las razones de su comportamiento hostil.

En este sentido, las actividades formativas que involucran el juego como medio de aprendizaje creativo, servirán a los docentes para aplicarlas, por ejemplo, en ética y valores, y en catedra de la paz, a partir actividades institucionales, con el fin de mejorar la convivencia dentro y fuera del salón de clase, de lograr mayor efectividad de su actividad docente, de despertar el interés de los alumnos en busca de un aprendizaje significativo y permanente, de manera tal que exista un cambio notorio en la convivencia y así mejorar el ambiente escolar.

En otra mirada, la Universidad Autónoma de Bucaramanga- UNAB, en su misión y visión, dentro de los programas liderados por su Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes, ofrece a los profesionales docentes la Maestría en Educación, la oportunidad de formular proyectos pedagógicos que ayuden a mejorar la calidad educativa en las instituciones donde laboran, impactando positivamente las comunidades, las instituciones y los estudiantes, como es el caso del presente proyecto *“El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en el grado cuarto de la Institución Educativa Rural La Sierra”*, con el que se pretende 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, 2018-2019.

En este primer capítulo se planteó la necesidad de implementar una estrategia pedagógica que permita a los docentes de una manera eficaz, cumplir con los requerimientos del sistema educativo de manera que sus educandos, adquieran los conocimientos y habilidades necesarias para convivir en comunidad y ser agentes de cambio social, aprendiendo a resolver conflictos, seguir instrucciones, respetar las normas, ser tolerantes, solidarios y proactivos y así respetar las reglas y normas como la ley exige en la educación.

2. Marco de Referencia

En este capítulo se presenta el marco contextual, teórico, conceptual y legal requerido para realizar esta investigación.

2.1 Marco Contextual

Para el desarrollo de la presente investigación y con el fin de alcanzar el objetivo propuesto, es indispensable describir el contexto externo e interno de la institución educativa Rural La Sierra, su ubicación geográfica, la realidad del componente social, de los docentes y de los estudiantes.

En este orden de ideas, dentro del contexto externo es relevante mencionar que la institución fue fundada el 21 de marzo 1.975; se encuentra ubicada en clima cálido con temperaturas que alcanzan los 38 ° centígrados a orillas del río Magdalena, siendo necesario para llegar a sus instalaciones trasladarse en chalupa por 5 minutos desde puerto Serviez hasta el corregimiento de la Sierra, con dirección exacta en la carrera 2 # 37-49 B, del Barrio el Carmelo en el municipio de Puerto Nare, Antioquia.

Con respecto al componente social, está integrado por un gran número de educandos provenientes de familias con distintas realidades, algunos provienen de hogares muy humildes, otros pertenecen a familias de trabajadores de empresas ubicadas en el sector, Algunos padres

no cuentan con trabajo, por lo cual deben buscar el diario para el sustento de su familia, unos hacen domicilios, otros venden revistas, o comida, dado que no cuentan con los recursos necesarios para fortalecer la crianza y el tiempo necesario para estar con sus hijos, 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 Proyecto Educativo Institucional PEI, se socializó con la comunidad educativa, conformada por personal administrativo, docentes, estudiantes, padres de familia y sector productivo, quienes son participes no solo de la programación y participación de actividades sino además de cada una de las evaluaciones institucionales que se realizan anualmente. En el sistema integrado de evaluación SIE y el Manual de convivencia donde se proyectan normas establecidas y conocidas por la comunidad para conservar la armonía de la institución en donde se incluyó la ley 1620, sistema nacional de convivencia escolar y formación para los derechos humanos, la educación para la sexualidad, la prevención y mitigación de la violencia escolar el objeto de esta ley es contribuir a la formación de ciudadanos activos que aporten a la construcción de una sociedad democrática, participativa, pluralista e intercultural teniendo en cuenta el Comité Nacional de Convivencia Escolar para el cumplimiento de las funciones.

En cuanto al contexto interno, la Institución Educativa Rural La Sierra cuenta con dos sedes ubicadas en el mismo corregimiento, ofreciendo a la comunidad la formación preescolar, básica primaria, básica, media, distribuidos en las jornadas de la mañana, tarde y nocturna. La planta física posee salones provistos de ventiladores, sin embargo, el clima a partir de las 9:00 de la mañana alcanza temperaturas extremadamente altas, situación que hace que los estudiantes y docentes se vean en la necesidad de salir de las aulas concentrándose en pasillos y patios, con el

fin de realizar las clases en ambientes más frescos. Igualmente, otros factores que perjudican el ambiente escolar son las regulares condiciones en las que se encuentran la mayoría de los pupitres, la falta de iluminación en el aula de clases y el espacio reducido, siendo la sala de sistemas, el único salón de clases cómodo que cuenta con aire acondicionado, allí los estudiantes disfrutan su estancia.

Pese a las dificultades experimentadas debidas a las condiciones climáticas asociadas con las deficiencias en la planta física y la falta de dotación, la institución cumple con la normatividad en cuanto al número de estudiantes por aula, cuenta con una política de inclusión y trabaja por proyectos de aula relacionados con el manejo de conflictos, con el fin de mejorar la convivencia, sin embargo se siguen presentando situaciones de irrespeto a los demás, la discriminación, el rechazo por el otro, la intolerancia, el lenguaje soez, por eso la pertinencia de la realización de este proyecto que permita fortalecer la convivencia escolar por medio del juego como estrategia pedagógica.

Dentro de las estrategias utilizadas para fortalecer la convivencia en las aulas de clase, el juego se considera una opción viable, ya que sería la forma de despertar el interés del niño en la práctica de aprender de manera divertida, de formar el carácter eficaz, de socializar y sensibilizar al niño, por lo cual se espera conseguir al mismo tiempo la adquisición de conocimientos significativos porque lo ayudaran a cambiar estos comportamientos, siendo lo más importante, la formación integral del menor como ciudadano capaz de generar cambios sociales y económicos en beneficio de la sociedad colombiana.

El trabajo investigativo se realizó en el único grado cuarto de la sede B, ya que la otra sede donde se encuentran los otros cuartos A y B, es alejada, pertenece al mismo sector, pero la problemática social varía. Los estudiantes de este grado cuarto C oscilan en edades de 8, 9 y 10 años, la mayoría son hijos de madres solteras, o tienen padrastros, algunos padres de familia no trabajan, o no se preocupan por sus hijos. Con la comunidad escolar se ha percibido que los padres utilizan como método para reprender a sus hijos, gritos y golpes, malas palabras y agresividad, los cuales reflejan y hacen parte de la educación que reciben en sus hogares, siendo esto contradictorio a los aspectos que se quiere trabajar en las instituciones educativas.

En el siguiente apartado se dará a conocer algunas teorías de diversos autores que fundamentan el juego como estrategia pedagógica idónea para lograr dicha formación integral en los alumnos.

2.2 Marco Teórico

A continuación, se presentan algunos autores que han investigado el tema del juego como estrategia para formar al niño de manera integral, potencializar sus habilidades y trabajar sus debilidades para superarlas, como Bruner, Accedo, Moyles, Díaz, Gross y Vygotsky.

Dichos autores ven el juego desde diferentes perspectivas que al final resultan ser complementarias, algunas perspectivas que se relacionan de la siguiente manera:

Frente a la concepción del juego, también se puede contemplar como una terapia, Bruner (1986), manifiesta que, a través de él, “el menor se alista para afrontar los retos sociales de su etapa adulta” (pág.11), hace posible que el niño enfrente situaciones que le forman el carácter, ya sean reales o imaginarias, y es un excelente instrumento para que los niños aprendan habilidades fundamentales en su vida adulta como negociar con los otros, de manera que todos ganen, resolver conflictos pacíficamente e interactuar en un ambiente de respeto.

Los juegos desde la perspectiva popular, como expresa (Acedo, 2001), “son aquellos considerados tradicionales, usualmente derivados de actividades laborales o de procedencia mágico-religiosa, de reglas inexistentes o sencillas creadas de común acuerdo entre los integrantes del grupo y por tanto son variables y flexibles”(p.26), con los que, el menor es capaz de recrear su realidad cotidiana utilizando su imaginación, de convivir en armonía con los otros niños, aprendiendo el principio básico de una sociedad democrática, consistentes de que los derechos propios llegan hasta donde comienzan los derechos de los demás.

El juego (Vygotsky 1924, citado por Blanco (2012), también puede ser considerado promotor de imaginación y creatividad, desde lo simbólico a través del cual el niño convierte en su imaginación algunos objetos en otros diferentes, por ejemplo, cuando una escoba es trasformada en caballo, siendo la creatividad determinante en la formación de niños sanos y proactivos, facultad que con el paso del tiempo tiende a perderse si no es estimulada con diferentes actividades (pág.2).

Otros estudios, dejan ver el juego como una forma para ocupar a los niños, (Gaskins, 2009), en su investigación acerca de los niños mayas de la península de Yucatán, determinaron que “el juego en ese contexto social era utilizado para mantener a los niños ocupados”(pág.68), situación que debería estar más arraigada en la actualidad, puesto que cuando los padres no tienen tiempo de compartir con sus hijos para ponerles atención de una u otra manera, los niños se dedican a otras cosas que pueden ser poco provechosas, siendo indispensable dedicarles tiempo a los hijos y si es necesario, que los maestros les dejen actividades para hacer en casa con ayuda de sus padres.

Los anteriores autores citados, expresan desde sus diversos puntos de vista que el juego es fundamental en todos los aspectos de la vida y es viable para el manejo de conflictos, pudiéndose pensar que el énfasis corresponde a la aplicación del juego reglado por sus características colectivas y la necesidad de concertación entre los integrantes del grupo, ya que de acuerdo a lo expuesto, por medio de él, es posible enseñar al alumno de manera práctica y divertida a relacionarse armónicamente con sus compañeros mientras desarrolla su personalidad, fundamentada en una cultura de paz y armonía, que debe ser adquirida en la etapa de la niñez. Se recomienda, Betancourt, (2009) citado por (Posso, Sepúlveda, Navarro, & Laguna, 2015) contar con diferentes tipos de juegos según la edad a través de los cuales:

Se pueda fortalecer la convivencia escolar, permitiendo al docente establecer los objetivos y las reglas del juego, para así poder alcanzar y lograr los objetivos propuestos con sus estudiantes; plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión, que involucre ciertos niveles de dificultad; reforzar de modo interesante los conocimientos, los

procedimientos y las condiciones estipuladas en el programa; brindar un medio para trabajar en equipo de una forma atractiva y placentera; fortificar destrezas que el menor requerirá posteriormente; ofrecer un medio propiciador tanto de la creatividad intelectual como de la emocional y finalmente, desarrollar habilidades en donde el niño posee mayor dificultad con el propósito de escoger, planear y ejecutar satisfactoriamente las actividades lúdico pedagógicas que se basan en el juego (pág.51)

El juego desde su papel educativo es concebido, como afirma Moyles (2002), como “una actividad que permite lograr el aprendizaje de los estudiantes y a su vez beneficia a los maestros brindándoles información respeto a los niños y sus necesidades, cuando en el ejercicio de la práctica los docentes aprenden a ser perspicaces” (p.13), facilitando conocer las necesidades de los alumnos, ayudándoles a diseñar las estrategias pedagógicas adecuadas a los requerimientos de sus estudiantes, alcanzado mayor efectividad en el proceso de lograr un aprendizaje significativo y una formación integral en el niño.

El juego será implementado en la hora de ética y valores, se realizará una actividad que lleve al niño a conocer el verdadero significado de la palabra compartir, amor, amistad, colaboración y otros valores que son importantes para fortalecer la convivencia dentro y fuera del salón de clase.

Otra concepción del juego es la actividad pura, caracterizada por Díaz (1993) citado por (Meneses & Monge, 2011), como una acción donde “no existe interés alguno, simplemente el jugar espontáneamente, es algo que nace y se exterioriza, es placentero, hace que la persona se sienta bien” (pág.15). Afirma que jugando el niño aprende a relacionarse, a compartir, a resolver

problemas y sin darse cuenta a ponerse en el lugar del otro, logrando de este modo y sin esfuerzo, que se armonice el trato con los otros, se aprenda a respetar las diferencias aceptando a los compañeros tal y como son sin pretender imponerse, optimizando las relaciones interpersonales y evitando el conflicto.

El juego, pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, (Gross, 2012) contribuye:

En el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande, la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que sirve de preparación para la vida (p.96).

Teniendo en cuenta que el juego aporta atención y sensibiliza al estudiante frente a su agrado por realizarlo, con él, el niño en las primeras etapas de vida se desarrolla de una manera adecuada y se prepara para ser cada día mejor. Autores, como Piaget (1956) citado por (Blanco, 2012), expresan que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque “simboliza la asimilación funcional o reproductiva de la realidad de acuerdo con cada etapa evolutiva del menor, ayudando a desarrollar en él sus capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como partes fundamentales de su desarrollo” (pág.2) asociando el juego con las fases evolutivas del pensamiento humano, como un ejercicio, simbólico o reglado.

El juego, también es considerado como una actividad social, para Vygotsky (1924) citado por (Blanco, 2012), “la naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social,

porque la tendencia innata del ser humano es la de cooperar con los demás” (pág.3), debido a esa característica humana de compartir, el juego se configura en una actividad social de colaboración, donde los menores se asignan roles que resultan ser complementarios entre sí. Es importante resaltar que la característica social que le otorga Vygotsky al juego es otra importante razón para considerarlo como estrategia pedagógica óptima para aprender jugando, integrar a los estudiantes y enseñarlos a convivir en un ambiente de respeto, aprovechando que el impulso básico del juego no es principio del goce y del placer, sino la necesidad que tiene el ser humano de establecer y consolidar relaciones verdaderas.

Los siguientes teóricos van entrelazando la importancia de la convivencia en el aula de clase, se tiene en cuenta concepto de la escuela con Ramírez; convivencia escolar con Pérez, Murillo, Román, Sánchez, Ortega y Rivera; dado el conflicto como parte de la agresividad se tiene en cuenta el teórico Galtung, y sobre la mediación están los teóricos, Martín Fernández, Munne, Mc Gragh y Cascón.

Ramírez, A., (2005), sostiene que “la escuela es la segunda instancia de socialización, por lo tanto, debe promover una pedagogía en valores, como principio de fortalecimiento de una sana convivencia, expresión de tolerancia, respeto, justicia y equidad social” (pág.36), en este escenario, la escuela en cooperación con los padres está llamada a fortalecer y desarrollar en los niños valores como el respeto, la tolerancia y la equidad.

Así mismo para Pérez (2005), “propiciar las relaciones y la convivencia entre las personas, exige un importante replanteamiento de la educación”(pág.37), todos los tipos de relaciones

humanas se pueden fortalecer desde la escuela, apoyando al niño en el mejoramiento de la convivencia con sus compañeros, se aplica el juego con el fin de lograr el aprendizaje de comportamientos básicos de una sociedad organizada que le permitan interrelacionarse armónicamente, conocer y respetar las normas de convivencia social.

En este sentido, Murillo & Román (2011), recomiendan para asegurar el buen desarrollo de la convivencia entre los niños, estar pendiente de la aparición repetida de relaciones e intercambios agresivos o violentos entre pares, pues dichos comportamientos no se deben asumir en ningún caso como normales y menos ser aceptados como conductas habituales, siendo lo correcto denunciar las situaciones, actuar para prevenirlas y reducirlas, promoviendo la tolerancia, la cooperación, la solidaridad u otros principios y valores que conforman los pilares primordiales para sociedades más justas, democráticas e inclusivas.

Por su parte, Sánchez & Ortega-Rivera (2004), aprecian la convivencia desde la perspectiva psicológica, donde “la convivencia implica la formación para comprender el punto de vista del otro a nivel social, afectivo y emocional” (pág.161) el convivir no significa que se deba estar de acuerdo en todo, sino que tiene que haber la posibilidad de discrepar, debatir y regular conflictos, pero sin que se den rupturas, desintegraciones o la pérdida de la cohesión social.

Ahora bien, en toda convivencia humana es inevitable que surja el conflicto, por tanto, es extraño que en el ambiente escolar se presente esta problemática, no obstante, lo correcto no sería escandalizarse, o lamentarse por situaciones desafortunadas, más bien, es prioritario

obligarse como docente, amante de su trabajo y responsable de la educación de los niños, a investigar formas de enfrentarlo y minimizarlo.

Las anteriores acciones como el convivir con el otro, el aceptarlo con sus defectos y cualidades y adquirir valores son de suma importancia, pues como asevera Galtung (2004), “en el evento que el conflicto permanezca sin resolverse o al menos sin transformarse, es muy probable la aparición de la violencia” (pág. 67), la cual puede manifestarse de tres formas, agresión *física o verbal*, conocida como directa; *la violencia cultural*, relacionada con los valores e ideologías propias de una cultura, las creencias religiosas, el lenguaje, el arte y las ciencias que justifican o legitiman la violencia directa o estructural y finalmente *la violencia estructural*, una forma de violencia indirecta producida por la injusticia y la desigualdad social.

Afortunadamente, existen diferentes formas de manejar el conflicto en las instituciones educativas, una de ellas es la mediación, sobre la cual Vygotsky citado por (Grupo de Investigación Stellae, 2017) propone que:

El sujeto humano, actúa sobre la realidad para adaptarse a ella, transformándola y transformándose a sí mismo, utilizando los instrumentos psicológicos llamados “mediadores”. Pueden ser de dos tipos; los mediadores simples (herramientas, por ejemplo, los recursos materiales); y mediadores más sofisticados (signos, siendo el lenguaje el principal). Este fenómeno, se conoce como mediación instrumental.

- Se ve reflejado en cada una de las actividades que por medio del juego van a hablar y a conocerse mejor sin que se den cuenta, donde se verá el trabajo colaborativo para alcanzar un objetivo, esto fortalecerá la convivencia en el aula de clase.

- Esa actividad es "interactiva", es decir, es un conjunto de acciones culturalmente determinadas y contextualizadas que se lleva a cabo en cooperación con otros, y la actividad del sujeto en desarrollo, es una actividad mediada socialmente (pág.1)

También, Martín, Fernández, Del Barrio, & Echeita (2003), plantean que “la mediación es un procedimiento para prevenir y solucionar conflictos estudiantiles, una forma práctica de armonizar derechos y deberes, autonomía con interrelación, valores con normas, responsabilidad con creatividad” (pág.56), el reto mayor para el mediador consiste en desarrollar su creatividad para lograr la conciliación entre las partes en conflicto de forma que las dos se sientan satisfechas con la resolución del desacuerdo. La mediación es un instrumento que alcanza el fortalecimiento del clima de convivencia escolar y previene futuras desavenencias, impulsando la conformación de grupos de trabajo que promueven la resolución pacífica de conflictos y además buscan ganarse la confianza de los estudiantes para que ellos acudan de manera consciente y voluntaria al equipo de mediadores.

En el mismo sentido, Munné y Mac-Gragh (2006) citados por Vázquez (2012), afirman que “la mediación escolar es un proceso educativo, voluntario, confidencial y con poder decisorio para los involucrados” aseverando eficaz para que las partes entiendan que no son poseedoras de la razón ni de la verdad absoluta, sino que las cosas están lejos de ser sencillas, no son nítidas, ni

iguales para todos, consideraciones que permiten comprender que se puede escuchar al otro y considerar su punto de vista, modificar las percepciones propias, sin que ello signifique dejar de ser uno mismo, mostrar debilidad o inseguridad, pudiéndose de esta manera cambiar las concepciones iniciales e individuales por expectativas conjuntas.

Por otro lado, al reflexionar sobre el conflicto, se llega a la conclusión que es propio de las relaciones humanas, lo importante es tener la disposición de resolverlos, saber que, si bien es cierto que tienen aspectos negativos, también existen los puntos positivos como por ejemplo confirmar que las situaciones pueden mejorar con la cooperación de las partes y que la mediación del conflicto es capaz de generar un cambio social. Munné y Mac-Gragh (2006) citados por (Vázquez, 2012).

Por ende, la atención debe estar dirigida a percibir la perspectiva positiva del conflicto, para enfocarlo como una oportunidad educativa, una reflexión que permite cimentar relaciones potencializadas de las cualidades humanas, una escuela que prepara para la vida, aprendiendo a hacer valer y respetar los derechos de una manera no violenta, aprovechando una posibilidad de transformar la sociedad y la convivencia humana hacia el logro de la justicia. (Cascón, 2000)

Por tanto, es posible alcanzar metas enfocadas a fortalecer la convivencia por medio del juego y el dialogo, fundamentales en la resolución de conflictos, que de una y otra forma se ven reflejados en los comportamientos de los estudiantes al tener que solucionar los problemas si se utilizan estrategias adecuadas a tener en cuenta el contexto institucional, haciéndose necesario conocer los principales elementos de una estrategia basada en reglas, con objetivos con las cuales

el niño aprende y se divierte, en investigaciones científicas, de forma coherente y sistemática, como bien lo dice en su estudio Beltrán, (1993), la estrategia de aprendizaje es la secuencia de actividades, dirigidas a la consecución de metas con un carácter consciente e intencional, que implica procesos de toma de decisiones por el estudiante ajustadas al objetivo que pretende alcanzar” (pág.4).

Razones por las que, desde la perspectiva de la lúdica, (Huzinga, 1987), afirma que “al niño se le permite interactuar, jugar y manipular escenarios, que le dan la alternativa de elegir, construir y diseñar contextos acordes a su imaginación” (pág.98), actividades que hacen posible que el menor, experimente diferentes emociones al tiempo que desarrolla habilidades y destrezas que podrá aplicar en cualquier circunstancia. Es de destacar que la estrategia que permite despertar el interés del niño, integrar sus habilidades, sus conocimientos, sus destrezas, su creatividad e imaginación donde el juego como estrategia, es vital para la interacción del niño, al cual las teorías pedagógicas le otorgan un papel determinante y de alta importancia.

2.3 Marco Conceptual

En este apartado se presentan términos de importancia para el proyecto de investigación bajo estudio como son convivencia escolar, estrategia pedagógica y juego.

2.3.1 Convivencia escolar

Es un proceso mediante el cual la comunidad educativa aprende a vivir con los demás, donde esto no quiere decir que no existan conflictos, por supuesto que se pueden presentar diferencias y situaciones de conflicto, pero la convivencia escolar define la forma en que se debe interactuar (Vilar & Carretero, 2008), las instituciones se esfuerzan por crear puntos de vista desde la prevención de situaciones que afecten el clima de convivencia, enfocándose en que prevalezca el compañerismo, el apoyo mutuo y la integración de todos los participantes de la comunidad.

La convivencia escolar incluye tanto las prácticas que se desarrollan al interior de las aulas como en los distintos espacios de la escuela (Ministerio de Educación Nacional, 2002). “está vinculada de manera transversal en los Planes y Programas de Estudio de educación de Básica Primaria, específicamente en las Asignaturas de Cívica y Ética” (pág.35).

Por su parte, Palma (2013), denomina convivencia como: “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”(pág. 74), argumenta que existen diferentes tipos de convivencia dentro de las que destaca la convivencia familiar, centrada en las relaciones entre personas que conforman un mismo grupo de familia y que viven en un mismo hogar; la convivencia social que se enfoca en el respeto por el otro integrante de una sociedad y el respeto por el ambiente en el que se convive, en ellas, la comunidad educativa debe enfocar a su desarrollo integral.

También, existe la convivencia escolar, en la que sus integrantes interactúan en cierto horario semanalmente, en una institución ya sea pública o privada, donde se unen diferentes culturas, creencias, grupos sociales, para aprender y fortalecer relaciones (Palma, 2013). Los estudiantes realizan el trabajo de mejorar la convivencia, así, se motivan y esto hace que los demás despierten cambios significativos en su convivencia escolar.

Al respecto, Ortega & Del Rey (2006) mencionan que “enseñar convivencia no es un tema sino una práctica, una lección viva diaria; por ello, el único camino es la cooperación, el diálogo y la confrontación crítica y respetuosa de ideas” (pág.31) , ratificando así, que el respeto por el otro, es la base en la que se fundamenta la sociedad, puesto que desde el nacimiento, el individuo llega a un círculo social, que inicialmente está conformado por el núcleo familiar y a medida que el tiempo pasa, este círculo se va ampliando, haciéndose necesaria la vinculación a nuevos grupos, como es el caso de la iglesia y la escuela, siendo esta última una etapa obligatoria en la vida de cada ser humano, que puede convertirse en un trampolín clave para su comportamiento en sociedad, un lugar donde debe aprender no solo desde la enseñanza, sino desde la práctica en su interactuar diario.

Es por ello, que las instituciones educativas, deben garantizar espacios óptimos para el desarrollo de la convivencia social y el fortalecimiento de las competencias ciudadanas haciendo uso de diferentes mecanismos, como lo propone Díaz (2006) utilizando “discusiones y debates entre alumnos, experiencias de solidaridad y responsabilidad, experiencia para resolver los conflictos desarrollando la comunicación, mediación, negociación y la reflexión, así como experiencias que les ayuden a tomar decisiones de forma democrática” (pág. 96), espacios que en

la institución educativa Rural la Sierra se han ejecutado en diversas oportunidades, en busca de dar solución a situaciones de conflicto que se han presentado, logrando el cambio del comportamiento de los alumnos por un tiempo, pero con reincidencia en dichos comportamientos de tipo agresivo, ofensivo y sin cuidado de las normas. Por eso con esta investigación se implementa el juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia dentro y fuera del salón de clase para conseguirlo se requiere el dialogo, la paz y la tranquilidad.

Lo anterior demuestra que, a pesar de ser las instituciones educativas indispensables para la formación integral del individuo, aunque pretendan ser una figura de autoridad, dada la complejidad de las diferentes situaciones que se presentan hoy día y que hacen del entorno un medio complejo, es indispensable contar con herramientas y estrategias que permitan tanto a directivos como a docentes, cumplir con el objetivo de concientizar y formar integralmente a sus estudiantes, por tanto a continuación se definirá este concepto.

2.3.2 Estrategias pedagógicas

Gamboa , García, & Beltrán (2013) las definen como un conjunto de “acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes” (pág.104), que son además, como lo menciona (Sarrión, 2015) “un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales permitiendo entender que, estrategia pedagógica es cualquier tipo de acción diseñada para interactuar con el estudiante, siempre y cuando ésta sea pensada y desarrollada con un enfoque en el aprendizaje del mismo, para lo que es indispensable la formación y el conocimiento de los

docentes, su capacidad para interactuar con sus estudiantes y el deseo real de aportarles más allá de la técnica, una verdadera enseñanza para su vida”. Estas estrategias son basadas en una acción, para fortalecer la convivencia.

En este orden de ideas, Gamboa, García y Beltrán (2013) mencionan que en ocasiones las estrategias pedagógicas “se desperdician por desconocimiento y por la falta de planeación pedagógica, lo cual genera monotonía que influye negativamente en el aprendizaje”(pag.123) no se trata de una serie de actividades para entretener u obligar al estudiante a comportarse en comunidad, sino en definitiva, se trata de actividades que les permitan ser más críticos y analíticos, donde se deje en evidencia no solo el deseo de la institución por contar con estudiantes de niveles excelentes en comportamiento, sino además, donde se les demuestre el interés por cada uno como una persona y el deseo sincero de que sean individuos íntegros en su propio beneficio.

En suma, las estrategias pedagógicas según Bravo (2011) “componen los escenarios curriculares en la organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación” (pág.92) la integración de toda la comunidad escolar es indispensable y donde el descubrir a la otra persona, entenderla y aceptarla, sea el objetivo principal.

El juego se implementa como una estrategia pedagógica donde se realizarán actividades cada una con un objetivo, donde se evidencie el fortalecimiento de la convivencia dentro y fuera

del salón de clase y donde se vea reflejado el cambio del comportamiento siendo personas respetuosas y obedientes con las reglas que se deben cumplir para así vivir en un ambiente propicio para adquirir nuevos conocimientos y compartir con los demás de forma eficaz.

2.3.3 El juego

Se parte de él, como eje central en este trabajo, para lo cual, se consultaron varios conceptos entre ellos:

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 A. C. Los juegos eran considerados como parte de una experiencia humana y estaban presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, fueron las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

Según (Vásquez N, s.f) “Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación clara de su uso para la diversión, el disfrute de los participantes, e incluso como herramienta educativa” (pág.3).

El juego se constituye como fundamento para la educación integral, ya que para su práctica se requiere de la cooperación y de la actitud social, de objetivos afectivos y sociales, de las metas cognoscitivas y motoras porque únicamente a través del dominio de destrezas sociales,

cognoscitivas, motrices y afectivas es posible alcanzar la capacidad de jugar. (Sutton-Smith, 1978).

Las actividades del juego se manifiestan de distintas maneras. (Fernández, B, s. f) unas parecen no poseer finalidad; otras en cambio dependen de determinados aspectos, como por ejemplo, succionar un chupete; algunas aparecen como resultado de estímulos provenientes del exterior y otras son la manifestación de estados de ánimo como alegría o tristeza, bienestar o desagrado, calma o furia. Asimismo, hay otros comportamientos denominados “impulsivos” que se hacen presentes por necesidad del cuerpo del niño, sin que exista ningún tipo de estímulo externo. A medida del desarrollo del niño, disminuyen y aparecen otros coordinados. El niño no puede dominar sus impulsos porque tiene una verdadera necesidad de movimiento. Se agita, corre, salta, brinca. Esto es un signo de inestabilidad, otra característica de la naturaleza infantil.

Otro factor que afecta directamente el comportamiento del menor está relacionado con el ambiente desconocido al que tiene que enfrentarse, poco a poco lo va descubriendo a través de sus sentidos y empieza a interactuar dentro de su contexto social, conociendo los objetos, los seres con quienes entra en contacto, igualmente, el juego, además de favorecer su desarrollo físico, también beneficia su desarrollo cultural y emocional, contribuyendo a su formación integral desde muy temprana edad.

Por otro lado, múltiples circunstancias hacen que el niño adquiera conductas inapropiadas frente al manejo de la frustración, desesperación y rabia. El juego es una herramienta eficaz, estimulando al niño a realizar actividades que lo concienticen en mejorar para el bien del equipo

según el tipo de juego implementado, permitiendo que el niño libere esas emociones contraproducentes. El juego también se puede llevar a cabo en cualquier lugar y existen variedad de juegos pensados para poder ser desarrollados en sitios cerrados, al aire libre o en el salón de clase.

La escuela también debe brindarles a los estudiantes medios para jugar de acuerdo con sus preferencias e, igualmente, motivarlos para que hagan parte de juegos deportivos organizados y de carácter competitivo. Para ello, es necesario realizar actividades permanentes, sistemáticas y coherentes que permitan organizar campeonatos internos o externos de manera autónoma o en coordinación con otras instituciones. En la institución bajo estudio, los juegos fueron implementados al gusto de los estudiantes, se participó en las interclases con el fútbol, a fin de socializar con otros grupos y evidenciar el respeto, la diversión, aprender a ganar o perder sin adquirir discordias ni peleas por los resultados.

Además de juegos competitivos, también los docentes realizan acciones lúdicas, las cuales, hacen interesante la actividad, vuelven más ameno el proceso de la enseñanza aprendizaje y potencializan la atención voluntaria de los niños, constituyéndose en elementos del juego didáctico. Así pues, las acciones lúdicas deben ser visibles claramente y si no están presentes, realmente no hay un juego, sino tan sólo un ejercicio didáctico.

Ahora bien, contrario a lo que se puede suponer, un juego debe contar con reglas para que pueda marchar armónicamente sin generar conflictos y cumpliendo con la función para la cual es aplicado. Las reglas de juego son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y dan los

lineamientos de realización de las actividades planeadas. Por ejemplo, en los juegos enfocados a facilitar el desarrollo cognitivo los maestros pueden utilizar un títere u otro muñeco para dirigir la actividad. Esta sencilla acción (Vélez, 2010) es capaz de centrar la atención y despertar el interés del niño y la niña.

Otro factor a tener en cuenta, para que el juego cumpla con su cometido, es seleccionar su contenido teniendo en cuenta los conocimientos previos del menor sobre el tema objeto de estudio, ya que de este modo se facilita conectar al niño con la actividad. Igualmente, las acciones lúdicas de muchos juegos didácticos exigen que los niños hagan una descripción del objeto de acuerdo con sus rasgos fundamentales, exigencia que desarrolla en el niño sus habilidades comunicativas y de análisis. Además, en los juegos conocen las semejanzas y diferencias entre los objetos, ampliando así su comprensión acerca del mundo.

Todas las actividades descritas anteriormente son beneficiosas para la formación del menor, por tanto, cuando el profesor observe que no se respetan las reglas, o no se siguen las indicaciones, es señal de que las metas no se están alcanzando, por consiguiente, lo mejor es reexplicar las normas del juego y empezar nuevamente de cero, porque inequívocamente esas circunstancias marcan el éxito o fracaso de la actividad y el aprendizaje significativo junto con la asimilación del conocimiento (García, 2006).

El juego por su naturaleza diversa está organizado y clasificado según criterios específicos, con el fin de facilitar la selección que mejor se ajuste a las necesidades particulares de los niños, en este caso, trabajar el manejo del conflicto.

En el momento de escoger un juego, (Gross, 2012) el docente debe tener en cuenta aspectos importantes como el espacio disponible, el papel que debe realizar como adulto, el número de niños, las actividades a realizar, el momento en que se encuentra el grupo, el objetivo o meta que persigue, las edades de los niños, si es un grupo homogéneo o heterogéneo, el tiempo disponible, las condiciones físicas, mentales o psicológicas de los niños, para que una vez considerados en la planeación, minimicen cualquier, a la hora de la aplicación de las actividades

2.3.4 Espacio en el que se realizan los juegos

Algunos juegos (Gross, 2012) fueron creados para ser aplicados en espacios cerrados, otros para ser ejecutados en el aire libre. Los primeros, corresponden a juegos manuales, de imitación, a la mayoría de los juegos simbólicos, a los juegos verbales, los de razonamiento lógico, los de memoria y los juegos en 3 D, o juegos virtuales.

Todos estos juegos requieren espacios cómodos dotados con sillas, mesas son escenarios que les facilite a los niños las actividades sin interrupciones, pudiéndose concentrar, escribir, recortar, pegar necesarias de acuerdo con el tipo de juego escogido, puesto que si la actividad se realiza en un parque donde hay diferentes distractores del grupo, el maestro que dirige la actividad, se verá limitado para cumplir las metas trazadas.

En cambio, los juegos para ejecutar al aire libre requieren de actividades físicas como correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo o bicicleta, subir por estructuras, trepar por una red, columpiarse, tirarse por un tobogán, requieren movimiento y desplazamientos largos,

obviamente sólo son viables en espacios exteriores lo suficientemente amplios que le suministran a los niños zonas verdes, canchas, piscinas, toboganes y otras estructuras adecuadas que den las comodidades para realizarlas, prevengan un accidente, impidan el extravío de un menor, evite la acumulación de altas temperaturas y den libertad de movimiento a los niños y niñas.

2.3.5 Tipos de juegos

Existen varios tipos de juegos que exigen del docente el conocimiento para guiar al niño en cualquier juego a saber: Juego libre, juego dirigido juego presenciado y juego virtual o en 3 D.

- El *Juego libre* (Gross, 2012) se da cuando se presentan al mismo tiempo un medio físico y humano adecuado en el que el niño puede expresarse y actuar libremente, en este escenario los menores juegan espontáneamente; a diferencia, el *juego dirigido* se configura en el instante que una persona toma la iniciativa y dirige el juego. En la modalidad *de juego dirigido* los maestros deben cumplir con dos roles, el primero es el papel tradicional de enseñar y el segundo rol es el de dirigir el juego, logrando de este modo enseñar por medio del juego convirtiendo el aprendizaje en algo divertido. El *juego presenciado* es aquel en el que el docente se limita a observar, da seguridad y confianza al alumno sólo con su cuerpo o con los objetos, pero no participa en la actividad del niño.

- Se denomina *juego individual* que realiza el niño sólo, sin relacionarse con otro niño, aunque esté en compañía de los otros. Aisladamente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo, los objetos cercanos, los juguetes, puede utilizar algunos juegos simbólicos o

juegos de razonamiento lógico. El niño mediante el juego individual ejercita su imaginación, su creatividad, al mismo tiempo que explora su mundo. Se hace referencia al *juego paralelo* no interactúa con ningún niño, aunque comparta el mismo tipo de juguetes y el mismo espacio, sencillamente juegan unos al lado de los otros (p.11).

- **Juegos según la actividad que promueve en el niño:** Juegos sensoriales: (Gross, 2012) Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos. Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específico del periodo sensorio motor desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil (p.9). Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos

- **Juegos motores:** Son los relacionados con andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar, forman parte de los juegos favoritos de los menores porque con ellos ejercitan sus nuevas habilidades motrices a la vez que les permiten liberar energía acumulada. (Clasificación de los juegos, 2012), hay que planear con anterioridad el juego que se va a realizar para tener en cuenta los materiales que se van a utilizar y estar dispuestos a tener en cuenta las habilidades o gustos de los estudiantes.

- **Juegos manipulativos:** En ellos intervienen las acciones relacionados con sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.

(Clasificación de los juegos, 2012). Importante resaltar cual es el objetivo del juego llegando a concretar con los estudiantes las normas a seguir y cumplir.

- **Juegos de imitación:** En ellos los niños reproducen las expresiones, los sonidos, las actuaciones que han visto de los adultos o en otros niños. Algunos ejemplos de juegos de imitación son las cinco lobitos y el de las palmas- palmitas, donde los menores copian los gestos y acciones que realizan los educadores (Rosaquisoz, 2012). Sirven en cualquier momento del día para salir de la rutina interrumpir un minuto para realizar un (Rosaquisoz, 2012) juego de imitación ya sea algún sonido o a alguien en particular.

- **Juegos verbales:** Los juegos verbales mejoran el uso del lenguaje oral, entre ellos están los trabalenguas, veo-veo, los juegos de razonamiento que favorecen el conocimiento lógico-matemático, como la asociación de características contrarias, tales como el día y la noche, lo lleno y lo vacío, lo limpio y lo sucio. (Clasificación de los juegos, 2012).

- **Juegos de relaciones espaciales:** A este tipo pertenecen todos los juegos que necesitan la reproducción de escenas, rompecabezas o puzles, los cuales exigen al niño observar, encontrar la secuencia, armar y reproducir las relaciones espaciales que siguen las piezas (Clasificación de los juegos, 2012). Estos juegos enseñan de una u otra manera que el niño aprende jugando y en diferentes momentos haciendo lo que les gusta.

- **Juegos de relaciones temporales:** Son actividades organizadas en secuencias temporales como las viñetas de los tebeos, empleadas para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal, fortaleciendo la capacidad en el menor (Clasificación de los juegos, 2012)

- **Juegos de memoria:** Son los encargados de ejercitar y desarrollar la capacidad de reconocer y recordar situaciones vividas. Los seres humanos poseen distintos tipos de memoria, entre ellas se encuentra la memoria asociada a recordar sensaciones percibidas por medio del gusto, tacto, olfato, vista y reconocer a que corresponde, facultad muy importante para el niño que se encuentra en plena exploración de todo lo que lo rodea (Clasificación de los juegos, 2012). Son importantes en algún momento dejando a un lado la timidez el miedo y el rechazo, sintiéndose más seguros de sí mismo.

- **Juegos de fantasía:** permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un universo imaginario donde todo es posible. Se puede aprovechar la fantasía creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador o simplemente dejando al niño jugar de manera libre. En suma, el juego de fantasía hace posible que el estudiante represente y transforme su mundo conforme a sus deseos y necesidades (Clasificación de los juegos, 2012). Permitiendo a los estudiantes imaginar, crear y fantasear en un mundo imaginario que de una u otra forma los lleva a donde no pueden estar, aunque sea en un momento de imaginación en un lugar fantástico y divertido para ellos.

2.3.6 Según el momento en que se encuentra el grupo

Es factible utilizar juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, pueden emplearse fácilmente con los menores del segundo ciclo de la etapa. Del mismo modo se pueden aplicar con el fin de animar, facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros de un grupo, o bien solucionar los roces que surgen en cualquier grupo de personas, el juego es relativamente nuevo en el ámbito de la educación, pero que posee las ventajas de ser muy divertido y sencillo de plantear (Clasificación de los juegos, 2012). Hay que escoger el momento propicio para intervenir con él, a fin de lograr el cumplimiento de sus objetivos.

2.3.7 Juegos virtuales

Existen algunos juegos, en los que es necesario analizar en detalle, si se quiere llegar al éxito entre los niños como son: la cesta de los tesoros de Elionor Goldschmied, el juego heurístico, el psicomotor, el educativo de O. Decroly, el juego popular, el multicultural.

El entretenimiento educativo o Edutainment, (Clos, 2017) tiene origen en la combinación de los términos ingleses education y entertainment, que simbolizan la combinación del contenido educativo con elementos lúdicos, con el propósito de entretener, divertir y motivar al estudiante mientras aprende, brindándole el conocimiento de forma agradable y diferente para que este alegre mientras aprende. Esta metodología de aprendizaje demuestra sin lugar a duda que cualquier conocimiento, por complejo que sea, puede ser entretenido si se ofrece de la forma

adecuada, facilitando el entendimiento de cualquier contenido al niño, mediante un lenguaje y un código con el que se sienta cómodo y motivado, como es el caso del juego. (Clos, 2017).

Las principales ventajas que aporta el edutainment son (Clos, 2017) motivar al estudiante, acelerar los procesos de aprendizaje, mejorar la retención del conocimiento desarrollando la capacidad crítica y reflexiva en el alumno e incentivando el aprendizaje colectivo, logrando personalizar el aprendizaje y motivando al niño a seguir aprendiendo, igualmente otra ventaja es que puede ser aplicado en diversos escenarios y en diferentes formas. Los juegos se pueden clasificar según la edad del niño y lo que se desea trabajar, en este sentido, se desea un juego de cooperación, confianza, valores, interacción con el fin de obtener una sana convivencia en el aula y fuera de ella.

La “gamificación o ludificación” se asocia con diversos juegos que emplean la tecnología. Para (Sánchez, 2015), “la utilización de las metodologías del juego para “trabajos serios” es un excelente modo de incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada en el reconocimiento, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y todas las potencialidades educativas compartidas por las actividades lúdicas (pág.13).

Otra mirada a la Gamificación, en el aula, la dan (Rodríguez & Santiago, 2015) quienes se centran en “el proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos” (pág.1) acciones que se orientan a incorporar el juego para enriquecer el trabajo y centrar la atención de los estudiantes.

La Gamificación es una técnica de aprendizaje (Gaitán, 2013), que traslada “la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos” (pág.1), que sirve de motivación para desarrollar responsabilidades y compromisos; ya que está en contacto con las nuevas tecnologías y esto llama la atención para conseguir amigos, jugar, aprender y divertirse.

Esta estrategia puede ser utilizada mediante diferentes técnicas como son: La técnica mecánica con la que se recompensa al usuario en función de los objetivos alcanzados, se puede distinguir la acumulación de puntos, el escalado de niveles, la obtención de premios, regalos, clasificaciones, desafíos, misiones o retos. (Gaitán, 2013). Estos juegos atraen por los premios, el ganar y el subir de nivel les aumenta la autoestima y mejora la confianza con ellos mismos.

Existe también, the serious games o los juegos que introducen técnicas ludificadas en entornos impropios del juego, diseñados con un propósito que va más allá del puro entretenimiento y en los que se introducen técnicas lúdicas como las puntuaciones, los premios o los niveles, causando entretenimiento a la vez que se van superando las actividades propuestas. (Pons, 2007) “este juego permite desarrollar más compromiso en las personas incentivando a una superación individual y grupal” (pág. 1).

En este sentido, la Gamificación o ludificación, (Equipo Inevery, 2015), en contraste con los primeros conceptos, recompensa al alumno durante el aprendizaje, fundamentándose en emplear mecanismos de juego en escenarios no lúdicos, como el trabajo, la educación o la concienciación

social. Pueden utilizar diferentes opciones como plataformas de baile, creación de avatares, museos virtuales entre otros, permitiendo un trabajo práctico en el salón de clase que mejore el grado de participación de los estudiantes, personalizando el aprendizaje, aumentando la motivación en los niños, el gusto por el trabajo en equipo y la toma de decisiones. El aprendizaje es continuo de una u otra forma se ve el cambio de actitud en los estudiantes utilizando las plataformas de gamificación, teniendo muy claro los objetivos, los aspectos que desea enseñar y lo que se quiere conseguir.

Por otra parte, están las técnicas dinámicas, (Gaitán, 2013), que hacen referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos, como por ejemplo recompensas, estatus, logro y competición. “La idea de la Gamificación no es crear un juego, sino valerse de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos” (pág. 2) de hecho, en la actualidad, en el mercado hay muchas plataformas que simulan entornos con distintas mecánicas que facilitan el uso de estas técnicas.

Se debe comprender que estos juegos pueden ayudar en el proceso enseñanza aprendizaje a mejorar los comportamientos, motivándolos, ello facilita la convivencia dentro y fuera del aula de clase, porque además de enseñar contenidos, enseñan valores, toma de riesgos y de decisiones, fomentan la observación, la probabilidad, la rapidez, la empatía y la intuición.

2.4 Marco Legal

Dando una mirada a la normatividad relevante para el proyecto se revisaron los siguientes documentos:

2.4.1 La Constitución Política de Colombia (1994)

Documento que aborda los ejes fundamentales de la naturaleza del servicio educativo. Allí se indica, por ejemplo, que se trata de un derecho de la persona, de un servicio público que tiene una función social y que corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia respecto del servicio educativo con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos. Del mismo modo, se establece que se debe garantizar el adecuado cubrimiento del servicio, asegurando a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

Bajo los lineamientos de la Constitución Política, de Colombia y la Ley 115 de 1994, 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” (pág. 2). Las instituciones educativas tienen el derecho de brindarle a los estudiantes espacios donde se sientan bien en todo el sentido de la palabra, en su entorno, por tanto, su trato debe ser el más adecuado.

2.4.2 La Ley General de la Educación (ley 115 de 1994)

En su artículo 5 expresa los fines de la educación, definiendo claramente en su numeral 2 que “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” esta es una de las prioridades a tener en cuenta, a su vez, en el artículo 14 en relación a la enseñanza obligatoria, manifiesta que es imperiosa tanto en el sector privado como público, “la educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación en los valores humanos” (pág.2), dejando claramente establecido, que la función de las instituciones no se limita solo a la formación de conceptos en áreas del conocimiento, no se trata solo de funciones matemáticas, ubicaciones geográficas, lectura y escritura correcta, se trata realmente de formar a los estudiantes como ciudadanos íntegros que contribuyan favorablemente a la sociedad y en beneficio de la comunidad.

De la misma manera esta Ley 115 (1994), desde el artículo 5 estipula 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.

También en esta ley, los lineamientos curriculares de ética y valores (ley 115 de 199) constituyen puntos de apoyo y orientación general frente al postulado de la ley que invita a entender el currículo “como un conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías y proceso que contribuyan a la formación integral y a la construcción de la identidad nacional,

regional y local”. (art.76). En este documento de la educación ética y moral hacer una propuesta que al tiempo que plantea algunas orientaciones para el trabajo en esta área, deja abierto el campo para la planeación y elaboración que deben hacer los maestros en cada escuela, colegio y universidad que la bondad de unos lineamientos sobre ética y moral radica más en abrir caminos para la discusión que en ofrecer certezas o recetas, puntos de vista que se le presentan a la escuela colombiana como guía y recomendación, nunca como imposición u obligación.

2.4.3 La ley 1620 de 2013 (Congreso de la República, 2013)

Por la cual se creó el sistema nacional de convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar, presenta como finalidad contribuir a la formación de ciudadanos activos que aportan a la construcción de una sociedad democrática y participativa. En el marco de esta ley se entiende por competencias ciudadanas la educación para el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos, acoso escolar o bullying.

Entre los objetivos plantea “Garantizar la protección integral de los niños, niñas y adolescentes en los espacios educativos, a través de la puesta en marcha y el seguimiento de la ruta de atención integral para la convivencia escolar, teniendo en cuenta los contextos sociales y culturales particulares” (pág.2). En este sentido, la institución educativa debe propender porque se garantice la protección integral de los estudiantes, en casos de violencia escolar, acoso o vulneración de los derechos, a fin de mejorar el clima escolar, ya que la convivencia escolar es la

acción de vivir en compañía en el contexto escolar de manera pacífica y armónica y esto se puede lograr a través del juego.

La convivencia en el aula de clase, el buen trato, el respeto por las normas deben tenerse presentes, para favorecer el conocimiento de una manera clara y precisa, teniendo un ambiente agradable y donde todos los estudiantes sientan a gusto compartir con sus compañeros y aprender de manera significativa todo lo planteado y alcanzando los objetivos propuestos para el grado correspondiente.

El Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, Sexuales y Reproductivos y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar (Ley 1620, 2013) tiene como objetivo “contribuir a la formación de ciudadanos activos que aporten a la construcción de una sociedad democrática, participativa, pluralista e intercultural, en concordancia con el mandato constitucional y la Ley General de Educación en su artículo 3, “reconocen a los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos y a la comunidad educativa en los niveles de preescolar, básica y media como la responsable de formar para el ejercicio de los mismos”, otorgando así a las instituciones educativas un papel indispensable en la formación del individuo como un ciudadano, que si bien es cierto, cuenta con derechos, también debe ser respetuoso de sus deberes y obligaciones, que sea capaz, de tomar de forma consiente las mejores decisiones para conformar su proyecto de vida.

Lo anterior, reglamenta y deja claro que cada Institución Educativa, debe contar con un manual de convivencia en el que se establezcan los derechos, deberes y obligaciones que rigen la

comunidad educativa, en la que se encuentran estudiantes, docentes, directivos y padres de familia, un espacio en el que se establezcan los pasos a seguir para cada situación y se solucionen los inconvenientes de forma pacífica.

En concordancia, la ley 1620 (Congreso de la República, 2013) sobre Violencia Escolar, se 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” (pág. 2). También afirma que la convivencia escolar se refiere a la construcción de un modo de relación entre las personas de una comunidad, sustentada en el respeto mutuo y en la solidaridad recíproca, expresada en la interrelación armoniosa y sin violencia entre los diferentes actores y estamentos de la Comunidad Educativa.

2.4.4 El Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098, 2006)

En su artículo 1 finalidad, y artículo 43 establece la ética fundamental de los establecimientos educativos, en el que 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”, formar a los niños, niñas y adolescentes en el respeto por los valores fundamentales de la dignidad humana, los Derechos Humanos, la aceptación, la tolerancia hacia las diferencias entre personas. Para ello deberán inculcar un trato respetuoso y considerado hacia los demás, especialmente hacia quienes presentan discapacidades, especial vulnerabilidad o

capacidades sobresalientes, además el artículo 45, define la prohibición de sanciones crueles, humillantes o degradantes, por parte de “los directores y educadores de los centros de educación formal e informal, no podrán imponer sanciones que conlleven maltrato físico o psicológico de los estudiantes a su cargo, o adoptar medidas que de alguna manera afecten su dignidad”.

Es por ello, que las instituciones deben enfocar sus esfuerzos en la formación de competencias ciudadanas en sus estudiantes, en el respeto por los valores, la dignidad humana y los derechos de los demás, donde prevalezca la tolerancia, la no aceptación de la violencia, el compañerismo, el don de servicio y el trabajo en equipo para el logro de los objetivos comunes por encima de los personales.

En los derechos básicos para la convivencia escolar, existen siete aprendizajes importantes para vivir en paz, aprender a no agredir, aprender a comunicarse, aprender a interactuar, aprender a decidir en grupo, aprender a cuidarse, aprender a cuidar el entorno y aprender a valorar el saber cultural y académico.

2.4.5 La ley 1732 se refiere la catedra de la paz

Para el grado cuarto cabe referenciar su importancia porque los derechos humanos forman como ciudadanos de paz, como construir cultura de la paz en las instituciones y como utilizar la comunicación asertiva en la solución de conflictos de una u otra forma ayuda a fortalecer la convivencia que es lo que quiere este proyecto.

2.4.6 Los lineamientos curriculares de Ciencias Sociales (2002)

Y sus ejes, se articulan con preguntas problematizadas que pretenden fortalecer “la formación de ciudadanas y ciudadanos que comprendan y participen en su comunidad, de una manera responsable, justa, solidaria y democrática; mujeres y hombres que se formen para la vida y para vivir en este mundo retador y siempre cambiante”. (MEN, 2002, p. 3).

2.4.7 El periódico Al tablero, (2004)

Manifiesta que al desarrollar las competencias ciudadanas los estudiantes aprenden a manejar adecuadamente las situaciones que se presentan en las relaciones con los demás y, especialmente, a superar sin violencia situaciones de conflicto. Niños y niñas que aprenden a construir en el debate y a ganar confianza, que encuentran acuerdos de beneficio mutuo convertidos en oportunidades para el crecimiento, sin vulnerar las necesidades de las otras personas.

3. Diseño Metodológico

En este capítulo se presenta el tipo de investigación y enfoque, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de información, las actividades desarrolladas, las categorías de análisis, la triangulación, la validación de instrumentos y los aspectos éticos.

3.1 Tipo de Investigación y enfoque

El trabajo se llevó a cabo a través de un enfoque cualitativo, el cual utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación, el proceso de interpretación se describe por medio de observaciones y diarios de campo.

De acuerdo con Todd, Nerlich y McKeown (2004), citados por (Hernández S, Fernández C, & Baptista L, 2014), el enfoque cualitativo se basa en “métodos de recolección de datos no estandarizados. No se efectúa una medición numérica, por lo cual el análisis no es estadístico. La recolección de los datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes” (pág. 623).

Se interesa además, por las interacciones entre individuos, grupos y colectividades. El investigador pregunta cuestiones generales y abiertas, recibe datos expresados a través del lenguaje escrito, verbal y no verbal, así como visual, los cuales describe y analiza y los convierte

en temas, esto es, conduce la indagación de una manera subjetiva y reconoce sus tendencias personales (Hernández S, Fernández C, & Baptista L, 2014).

Por su parte, el enfoque cualitativo, (Hernández S, Fernández C, & Baptista L, 2014) “se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista” (p.358) en el trabajo bajo estudio, se ve reflejado en la observación de las actividades que se realizan y el contexto en que se desarrollan, en la forma como el docente percibe el comportamiento de los estudiantes y profundiza en su punto de vista.

Los planteamientos cualitativos son una especie de plan de exploración (entendimiento emergente) y resultan apropiados cuando el investigador se interesa en el significado de las experiencias y los valores humanos, el punto de vista interno e individual de las personas y el ambiente natural en que ocurre el fenómeno estudiado, así como cuando buscamos una perspectiva cercana de los participantes (p.364)

Se identifica y se observa el actuar de los niños y los cambios que han obtenido al desarrollar estas actividades teniendo en cuenta el gusto, un ambiente deseado y la satisfacción del deber cumplido.

La metodología empleada en este trabajo, se fundamenta en la Investigación Acción-participativa I.A P, (Egg, 2003), se trata de un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado y crítico que tiene por finalidad estudiar algún aspecto de la realidad, con una finalidad práctica;

en cuanto a la acción, significa o indica que la forma de realizar el estudio es ya un modo de intervención y que el propósito de la investigación está orientado a la acción, siendo ella a su vez fuente de conocimiento; y, por ser participación, es una actividad en cuyo proceso están involucrados tanto los investigadores (equipo técnico o agentes externos), como los mismos destinatarios del programa, que ya no son considerados como simples objetos de investigación, sino como sujetos activos que contribuyen a conocer y transformar la realidad en la que están implicados.(p.5)

En este tipo de investigación se realiza el planteamiento del problema, la recogida de información, el inicio del trabajo de campo y la aplicación de técnicas como la Observación y la entrevista; posteriormente, la discusión de la información recolectada, el trabajo de campo, el análisis de entrevistas, la planeación y posterior implementación de las actividades. La evaluación es permanente y en un ciclo reflexivo, de manera tal que lleve a la generación de cambios para encontrar posibles soluciones de la problemática.

Por otra parte, Investigación-Acción al ser participativa-IAP, supone la simultaneidad del proceso de conocer y de intervenir, e implica la participación de la misma población involucrada en el programa de estudio y de acción.

La IAP, a la vez que hace hincapié en una rigurosa búsqueda de conocimientos, es un proceso abierto, de vida y de trabajo, una vivencia, una progresiva evolución hacia una transformación total y estructural de la sociedad y de la cultura con objetivos sucesivos y parcialmente coincidentes (Rahman y Fals Borda, 1989: 213).

Así mismo, la IAP conduce a un dialogo de saberes prácticos y teóricos convirtiendo al investigador en un ser con conciencia, que comprende la reflexión y la acción, debe acompañar los procesos investigativos en forma de espiral, es decir, sin apartar la teoría de la práctica, por ende, debe contar con un proceso común y único para mejorar la práctica pedagógica. El sujeto conoce al objeto convirtiéndose en una relación horizontal entre sujetos para construir nuevos conocimientos e inventar nuevos caminos y dar soluciones a los problemas que se presenten. Para ello debe ser aprendido de diferentes formas para el bien educativo y del grupo involucrado.

Ello implica para esta investigación educativa dirigir la mirada a las aulas de clase a fin de ser un acompañante que promueve la observación y reflexión de la práctica que lleve a generar transformación y avances.

La investigación acción participativa favorece los procesos de reflexión y mejora de la práctica contribuyendo con el desarrollo personal y profesional de los docentes (Olson, 1991; Kemmis y Mc Taggart, 1992; Latorre, 2003).

Esta investigación parte de la realidad, primero con la observación y reflexión permanente de la práctica pedagógica, a fin de transformarla; para ello, fue necesario problematizar la práctica, descubrir las contradicciones que existen entre la acción del educador y las intenciones educativas. A tal fin, se indagó y revisaron las prácticas utilizando las técnicas e instrumentos de recolección de información propios de la investigación cualitativa, como la observación, la entrevista, los diarios de campo y los diálogos reflexivos, pues su registro aportó la información requerida para el análisis de la acción, y también, un proceso de formación teórica sobre el marco

referencial que orienta la acción educativa, para que, por medio del diálogo y la confrontación con los documentos institucionales (programas, ideario, proyectos educativos...), y los propuestos por el Ministerio de Educación ,reflexionar sobre el sentido de la educación y así definir los aspectos de la práctica que serán analizados.

Registrados los datos, se procedió a realizar el análisis e indagar las concepciones subyacentes en las actividades desarrolladas, para confrontarlas con el marco referencial que orienta la acción educativa, pues la confrontación de lo registrado con las concepciones, produce una contradicción que genera la transformación esperada(Sañudo, 2005: 673), los docentes identifican los problemas prioritarios, se definen las líneas de acción generales se planifican y desarrollan las actividades que pueden generar cambios en la práctica y donde se tiene en cuenta al sujeto que es objeto de la investigación.

En este sentido, las prácticas en el aula buscaron el fortalecimiento de la convivencia y resultados en el aprendizaje y en las relaciones interpersonales los cuales proporcionaron elementos teóricos para ampliar el marco referencial y herramientas prácticas que brindaron opciones concretas para la acción.

Una vez que se definieron las acciones de mejora y se comenzaron a implementar, se inició, conjuntamente, el proceso de registro de las experiencias en el diario de campo, así mismo, se recopilaron evidencias físicas como fotografías, registros de entrevistas, entre otros. Ya recogida la información, se procedió a su organización para la escritura, lo que permitió ordenar y

recuperar la práctica de una manera reflexiva, teniendo en cuenta el estudiante que es objeto de la investigación en todo el proceso.

A partir de los pasos de la Investigación Acción participativa mencionados, se presenta a continuación, de forma gráfica, el proceso seguido en el presente proyecto:

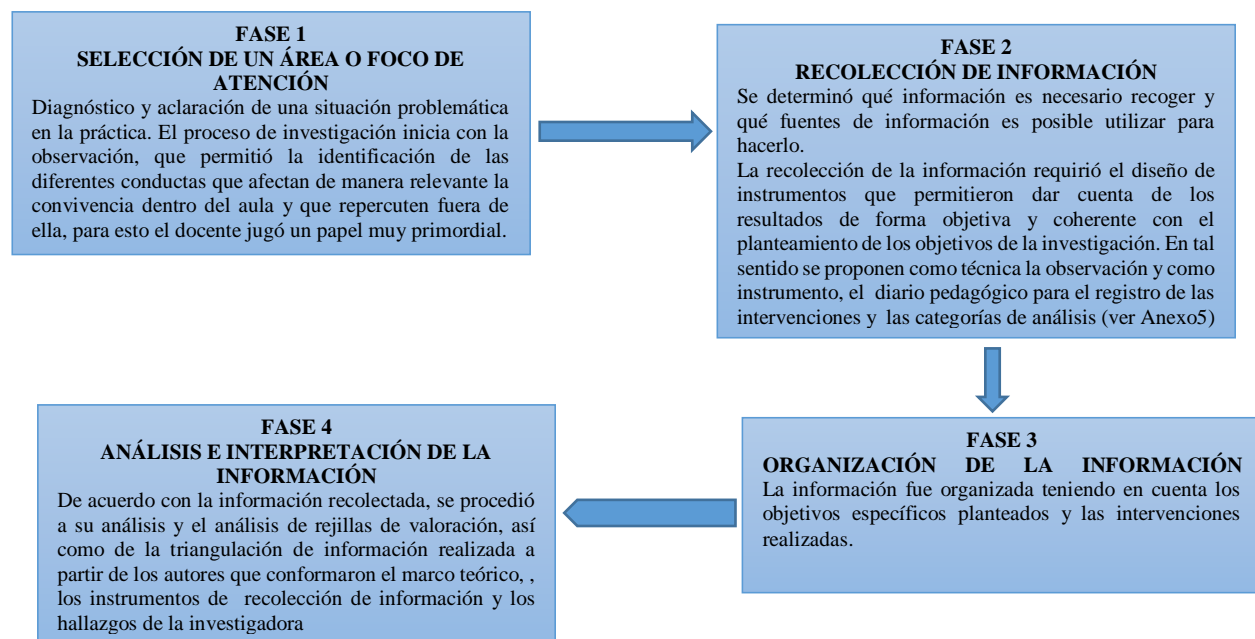


Figura 1. Fases de la investigación

Fuente: Adaptado de Peñaranda y Pérez (2017) El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas

En la investigación, a partir del diagnóstico realizado para determinar la situación problemática, las observaciones permitieron identificar los comportamientos de los estudiantes dentro y fuera del aula de clase, para ello, el docente jugó un papel importante en la recolección de la información a partir del diseño de instrumentos como la entrevista, el diario de campo, el cual sirvió para expresar el sentir de los estudiantes y la observación del docente. Se organizó la

información recolectada y se procedió a seleccionar las categorías, y la triangulación de información, para realiza el posterior análisis.

El saber pedagógico, es visto como un espacio de reflexión constante donde el docente se da cuenta de su quehacer, prosperando su investigación y la didáctica como un campo de constante desarrollo; en él, se ven reflejadas las transformaciones de estas estrategias pedagógicas y permite pensar y comprender la necesidad del maestro de poner en juego su labor docente enfocada en mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

3.2. Población y Muestra

La población estuvo conformada por los estudiantes del grado cuarto, coincide con la muestra porque son los estudiantes de un único grado cuarto C existente en la institución educativa rural La Sierra sede 2 del municipio de Puerto Nare Antioquia, ya que los otros grados: cuarto A y B se encuentran en sedes diferentes, por ello se retoma este como único grado en la institución bajo estudio, realizando una observación y experimentando con una muestra de la población con el fin de obtener ideas que expliquen el porqué de la agresión.

El grupo objeto de estudio estuvo conformado por 22 estudiantes, 12 niñas y 10 niños de edades comprendidas entre los 9 y 10 años. En la tabla 1, se presenta esta información

Tabla 1.

Población y muestra

Institución	N° Niños	N° Niñas	Total
Institución educativa rural la sierra	10	12	22

Fuente: elaboración propia

En los estudios cualitativos (Hernández S, Fernández C, & Baptista L, 2014) el tamaño de muestra no es importante desde una perspectiva probabilística, pues el interés del investigador no es generalizar los resultados de su estudio a una población más amplia.

3.3 Técnicas e Instrumentos para la recolección de información

La técnica es “un conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener el resultado deseado. Una técnica puede ser aplicada en cualquier ámbito de la ciencia: arte, educación, comunicación, entre otras” (Hernández, Fernández, Baptista, 2014, pág. 138). Por tanto, la técnica para la recolección de información se entiende como el medio práctico que se aplica para la obtención de información.

Por su parte, los instrumentos son los medios donde se registra toda información recolectada. Se constituyen en un recurso indispensable y valioso para la Investigación Acción. Un instrumento para la recolección de la información se define como “un conjunto de medios tangibles que permite registrar, conservar y plasmar todo lo investigado a través de las técnicas utilizadas, que permiten la recolección de información” (Hernández, Fernández, Baptista, 2014, pág. 138)

Las técnicas que se aplicaron en la investigación fueron:

- **Observación** de carácter exploratorio, describe de manera reflexiva como es la convivencia de los estudiantes utilizando el diario de campo para poner en escena las acciones observadas tendientes a mejorar el comportamiento de los niños durante las horas de clase. Es decir, el observador puede tener una participación tanto externa, en cuanto a actividades, como interna, en cuanto a sentimientos e inquietudes. La observación implicó a la investigadora en la realización de actividades registradas en los diarios de campo (ver anexo 5) durante aproximadamente un año, periodo en el cual se observaron los niños del grado 4 C, en sus acciones propias de la actividad académica para facilitar una mejor comprensión de la problemática bajo estudio.

- **Grupo de discusión dirigida**, emplea los procedimientos de la entrevista no directa, aplicada a personas reunidas para participar en una sesión colectiva sobre temas concretos. El grupo de discusión se desarrolló a través de un intercambio de ideas con la población bajo estudio, a fin de promover un diálogo abierto y espontáneo para encontrar las causas de sus comportamientos, preguntar por los juegos de su preferencia, en pro de fortalecer la convivencia escolar. Algunas giraron sobre temas: como la amistad, el comportamiento y los juegos de su agrado, para ello, se nombró un coordinador que estaba pendiente del orden de la palabra, los demás expresaban sus ideas y sus puntos de vista.

- **La entrevista**. (Hernández S, Fernández C, & Baptista L, 2014), es más flexible y abierta, se define como:

una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona y otra, tiene un carácter más amistoso y puede generarse en varias etapas. El contexto social, es fundamental para la interpretación de significados, se dan ajustes a su comunicación y normas, ya que se pretende obtener experiencias y opiniones detalladas de los entrevistados (p. 403)

En este trabajo se realizó entrevista a cada estudiante con el fin de identificar los aspectos críticos desde su sentir, saber el porqué de sus comportamientos agresivos y tener en cuenta sus respuestas como evidencia, en búsqueda del fortalecimiento de la convivencia escolar.

- El *diario de campo*, instrumento que se utilizó para recolección de la información.

Allport, citado en (Hernández S, Fernández C, & Baptista L, 2014) expresa que “es aquel documento que de manera intencional o no, suministra información respecto a la estructura, dinámica y funcionamiento las acciones realizadas” (p.36).

En el diario de campo se tomaron notas buscando la mayor exactitud posible, a fin de describir las actividades realizadas sin atribuir significados, separar los propios sentimientos de los hechos observados y registrar hora, lugar y fecha, junto con las situaciones vividas y el comportamiento de los estudiantes, antes, durante y después de aplicar la secuencia didáctica de juegos para cada día (Ver anexo 5)

Con el fin de obtener un análisis completo de la información recolectada se tiene en cuenta este capítulo para llegar a proponer las actividades a desarrollar al objeto de estudio.

3.4 Actividades Desarrolladas

A partir de cada uno de los objetivos específicos planteados en la investigación se realizaron las siguientes actividades

Tabla 2.

Actividades realizadas a partir del primer objetivo específico

Actividades	Producto
Revisión bibliográfica relacionada con el comportamiento hostil	
Selección de aspectos críticos que influye en el comportamiento hostil de los estudiantes	Aspectos críticos de la convivencia identificados desde el sentir de los estudiantes
Diseño de entrevista para aplicar a los educandos de cuarto grado de la institución bajo estudio	
Validación de la entrevista personalizada	
Aplicación de la entrevista	
Análisis de la entrevista personalizada	

Entre las actividades propuestas se realizó revisión de fuentes bibliográficas para identificar los aspectos críticos relacionados con comportamiento hostil y cómo influyen en la agresividad, se diseñó una entrevista personalizada aplicada a los educandos de cuarto grado de la institución bajo estudio, posteriormente se validó por juicio de expertos, se procedió a aplicarla y a realizar el respectivo análisis.

Tabla 3.

Actividades realizadas a partir del segundo objetivo específico

Objetivo específico 2. Dar uso del juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia en los estudiantes de cuarto de Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia	
Actividades	Producto
Revisión de juegos en los que participan diariamente los estudiantes	
Selección de los juegos más apropiadas para el trabajo a realizar con los estudiantes de cuarto preguntas que jugar y como jugar	Juegos de convivencia con los estudiantes de cuarto
Diseño de propuesta para la intervención pedagógica	de Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia
Aplicación de las actividades de la propuesta de intervención pedagógica	
Elaboración de los diarios pedagógicos con la información relevante para el análisis de las intervenciones pedagógicas y las categorías de análisis descritas	

Frente a este segundo objetivo específico, se realizó revisión y selección de juegos empleados por los niños en su diario vivir, por medio de preguntas enfocadas a ¿Qué les gustaría jugar?, ¿Cómo se juega?, ¿Para qué se juega?, posterior a ello, se procedió a realizar el diseño y aplicación de una propuesta para la intervención pedagógica, donde se tuvo en cuenta el gusto de los estudiantes por algunos juegos que están en la propuesta, simultáneamente se fueron elaborando los diarios pedagógicos con la información relevante y se interpretaron las intervenciones pedagógicas a la luz de las categorías de análisis planteadas.

Tabla 4.

Actividades realizadas a partir del tercer objetivo específico

Actividades	Producto
Selección de las actividades más efectivas implementadas en el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto	Cuadro de alcance de logro de las actividades implementadas para el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto de Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia
Valoración del logro de las actividades implementadas en el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto	

Finalmente se procedió a seleccionar en las actividades propuestas el juego más adecuado para valorar si se alcance el logro propuesto para esta actividad donde se llevó la implementación con una reflexión propia para el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto.

3.5 Categorías de Análisis

Para identificar las categorías de análisis, se partió de la pregunta problema y de los objetivos específicos propuestos, a fin de evidenciar el porqué del comportamiento hostil de los estudiantes. A partir de estas categorías se redactaron las subcategorías teniendo en cuenta tanto las técnicas y los instrumentos de recolección de información utilizados, como la investigación acción donde el estudiante es participe en todas las actividades que se requieran.

Tabla 5.

Categorías de análisis

Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías	Técnicas e instrumentos de recolección de información
Identificar aspectos críticos de la convivencia desde el sentir de los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia.	Comportamiento hostil	Familiares: Rol que desempeña el padre de familia Sociales: barrios en los que viven son de estrato 1, 2 Económicas: estratos 1, 2 poca fuente de empleo Escolares: eventos culturales y deportivos	Observación Diario de campo Entrevista
Usar el juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia en los estudiantes de cuarto de Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia	Convivencia en los estudiantes	Tipos de juegos Juego de roles Juegos de memoria Juegos cooperativos Juegos de piso Juegos de mesa Juego virtual	Observación Diario de campo
Alcanzar los logros de los juegos implementados para el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto de Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia.	Alcance de logro de las actividades implementadas Fortalecimiento de la convivencia escolar	Logros planteados reflexión	Observación Diario de campo

Fuente: la autora

En la entrevista personalizada realizada a los estudiantes, mencionaron los factores que influyen en sus comportamientos: el familiar y escolar, los medios de comunicación, la vida

económica y social. En la estrategia establecida se tuvo en cuenta la opinión de los estudiantes con relación al gusto por escoger los juegos a realizar para fortalecer la convivencia. A través de los diarios de campo y las observaciones realizadas se valoró el alcance del logro de las actividades implementadas evidenciadas en la reflexión y el fortalecimiento de la convivencia. Cada estudiante reflexionó sobre sus actitudes, su forma de ser, por qué y cómo podría comprometerse en el proyecto, con el fin de mejorar para el bien propio y de sus compañeros.

3.6 Triangulación

El término triangulación (Okuda y Gómez, 200)

Representa el objetivo del investigador en la búsqueda de patrones de convergencia para poder desarrollar o corroborar una interpretación global del fenómeno humano objeto de la investigación. En términos generales en cuanto a la investigación cualitativa es difícil valorar algunos criterios como la objetividad, la confiabilidad, la validez interna, la validez externa y la aplicabilidad, términos que según algunos investigadores se encuentran cuestionados para este tipo de estudios (pág.119).

Para este proyecto, se realizó la triangulación teniendo en cuenta los aportes de los teóricos consultados, cómo el juego influye en el comportamiento agresivo de los estudiantes, el uso de varias estrategias y métodos, que se presentaron, como debilidades de cada estrategia en particular, que no se sobreponen unas y otra, y que en cambio sus fortalezas sí se suman al utilizar una sola estrategia, los estudios son más vulnerables a sesgos y a fallas metodológicas

inherentes a cada estrategia y la alternativa de poder visualizar el problema desde diferentes ángulos, de manera tal que se aumente la validez y consistencia de los hallazgos obtenidos.

Los planteamientos sobre el juego de los teóricos que acompañaron este proceso: Moyles, Díaz, Gross y Vygotsky y Sánchez y Ortega, sobre convivencia y estrategia pedagógica y los hallazgos encontrados teniendo en cuenta el juego como logro fundamental de los autores, se tuvieron en cuenta frente a la información recolectada en los diarios de campo que describieron cada actividad y el cambio presentado por los estudiantes, la reflexión que se logró y los tipos de juegos implementados que fueron seleccionados a partir de entrevista realizada a los estudiantes, con algunas modificaciones optadas por la investigadora para que fuera más placentero al momento de realizar la intervención.

Una de las ventajas de la triangulación se observó cuando dos estrategias de juego implementadas arrojaron resultados semejantes, corroborando los hallazgos de la investigadora. Además, cada estrategia evaluó el fenómeno desde una perspectiva diferente, mostró una de las facetas de la totalidad del contexto como juego de roles, en estudio, motivo por el cual la triangulación terminó siendo una herramienta enriquecedora.

Triangulación teórica

La triangulación teórica es un elemento que pocos investigadores manejan y llegan a alcanzar. Por lo general, un pequeño grupo de supuestos guía el estudio y los datos obtenidos nacen no sólo en esas dimensiones, sino que pueden parecer con valor, en materiales de

aproximación empírica con múltiples perspectivas e interpretaciones en mente. Denzin definió triangulación teórica como una evaluación de la utilidad y el poder de probar teorías rivales o explicaciones alternativas de un mismo fenómeno.

Empecé a observar mi grupo de 4 grado de primaria conformado por estudiantes entre edades de 8, 9 y 10 años donde se evidencio agresividad por parte de todos los estudiantes de una u otra manera, al mirar la justificación y teniendo en cuenta las clases de educación física donde se divertían jugando, en la única forma donde no peleaban , pensé en conformar grupos de trabajo para realizar esta investigación y como todos querían aportar para que esta agresividad ya no existiera se plantearon los objetivos , se tuvieron en cuenta los referentes teóricos como el juego fortalece la convivencia en el aula se realizó una estrategia pedagógica basada en el juego para tener en cuenta la agresividad pasarla a una paz y buen trato en el salón.

Triangulación metodológica

La triangulación dentro de métodos es la combinación de dos o más recolecciones de datos, con similares aproximaciones en el mismo estudio para medir una misma variable. La inclusión de dos o más aproximaciones cualitativas como la observación y la entrevista para evaluar el mismo fenómeno, también se considera triangulación dentro de métodos. Para recoger los datos a que se debe la agresividad de los estudiantes se trabajó con una entrevista donde cada estudiante evidencio el trato que reciben en su casa con esto se pudo recoger la información y otras actividades realizadas en el aula de una y otra forma ayudaron para evidenciar. Los datos

observados y los datos de entrevista se codificaron y se analizaron separadamente, y luego se compararon, como una manera de validar los hallazgos.

El propósito de la triangulación simultánea es obtener datos diferentes pero complementarios sobre el mismo tópico, más que replicar los resultados, los resultados que se obtuvieron fueron el cambio de actitudes de los estudiantes agresivos, ya que se evidencia que no se tratan mal que no dicen malas palabras y que respetan la palabra de sus compañeros y se evidencia los valores trabajados por medio de los juegos y de las diferentes actividades trabajadas en el aula para fortalecer la convivencia.

3.7 Validación de los instrumentos

La validación de las entrevistas se realizó por juicio de expertos, se enviaron a la Dra. Adriana Ávila y a la Magister Adriana Rocío Mendoza que dieron su aporte para que la entrevista fuera asertiva con la problemática planteada, y el aval de las preguntas a realizar, posteriormente se hicieron los ajustes solicitados y luego se procedió a realizar las respectivas entrevistas y los grupos de discusión dirigida. (Ver anexo 4).

3.8 Aspectos Éticos

Son procedimientos desarrollados para que la institución autorice la realización de proyecto, para ello se diseñó carta de consentimiento informado y asentimiento, dirigida al señor rector (ver anexo 1) y a los padres de familia del grupo bajo estudio, con el fin de solicitar el permiso

en la toma de fotos, la confiabilidad de la información y el uso del nombre de la Institución en el trabajo. En el anexo 2 se observa el formato entregado para avalar dichas autorizaciones.

Este capítulo se fortaleció con las categorías de análisis, siendo los objetivos los más importantes en el proceso de la investigación para alcanzar y llevar a cabo el juego como estrategia pedagógica planteada para esta investigación. El juego generó una actitud autónoma y crítica en los estudiantes en el aula, se dieron cuenta de sus necesidades de aprendizaje, interactuaron con sus compañeros, fortaleciendo relaciones y logrando un ambiente agradable en el aula de clase.

4. Análisis de Resultados

En el presente capítulo se organizan los resultados a partir de cada uno de los objetivos específicos planteados.

4.1 Objetivo específico 1. Identificar aspectos críticos de la convivencia desde el sentir de los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia.

En el primer grupo de discusión realizado, se formuló la pregunta e invitó a los estudiantes a participar. El procedimiento seguido fue: toma de apuntes de las respuestas y formulación de las preguntas. Estas fueron:

- ¿Cuál es el trato que reciben de sus padres en la casa? En el factor escolar ¿cómo es el trato que le dan en el colegio? La voz de los estudiantes fue: *“a veces es bueno”, “a veces me gritan en la casa”, “mi papá golpea a mi mamá”,* se pudo evidenciar que el comportamiento de los niños se relaciona con el ejemplo que dan los padres en la casa, siendo este de gritos y de maltrato ya sea físico o verbal, en el factor escolar *“algunos compañeros me humillan”, “no dejan hablar en el salón”, “me hacen zancadillas” “, me gritan”*

- ¿Con qué frecuencia reciben humillaciones sus compañeros? *“todos los días”, “siempre”, “en el descanso”, “en el salón de clase”*. Se tuvo en cuenta asignar un cronometrista, un relator, un comentarista, un secretario y un distribuidor de palabra, todos asumieron sus roles de manera ejemplar.

Fue importante resaltar que, desde la niñez, con el tiempo y el cuidado de los padres a sus hijos, se empiezan a construir vínculos afectivos y a desarrollar las relaciones con el otro, siendo esta la etapa donde está conociendo y explorando el mundo sin ninguna maldad, por eso la familia es un elemento importante para él, un modelo de rectitud y de disciplina.

A realizar las entrevistas personalizadas, algunas expresiones fueron:

- ¿Qué es el maltrato? *“juego brusco”, “que me empujen”, “que me hagan zancadillas”, “que me den una cachetada”, “que ofendan a mi mamá”, “que me digan groserías”*
- ¿Con qué frecuencia se presenta el maltrato? La mayoría de los estudiantes contestaron: *“frecuentemente” “no dejan dictar clase”, “no ponen atención a la profesora”, “no respetan”, “en todo momento” “en el salón de clase”*
- ¿Cuál es mi actitud cuando hay maltrato en el salón? *“yo no hago nada”, “yo me alejo”, “yo me quedo callada”, “yo me burlo”, ¿qué hace cuando sucede el maltrato? “intervengo”, “ataco a mi compañero”, “defiendo a la víctima”, “aviso a la profesora”, “le doy ánimo para que siga agrediendo”,*
- ¿Cuándo empieza el maltrato para usted? *“cuando mis compañeros me dicen malas palabras”, “cuando me cae mal un compañero”, “cuando me humillan”, cuando me ofenden”, “cuando me amenazan” “cuando me cogen las cosas sin permiso”,*

- ¿Quiénes presentan estos comportamientos? “*siempre son los 4 niños*”
- ¿En dónde se presenta la agresión? “*se presenta en el patio*” y “*en el salón de clase*”.

También se pudo evidenciar que en la casa los gritan y los tratan mal por no obedecer, esto hace que se vuelvan agresivos para llamar la atención. En el grupo de discusión en las respuestas de los estudiantes se evidenció por qué se tratan mal, porque gritan, y ellos fueron expresivos al contestar que como el trato que recibe, así ellos tratan, si les pegan, ellos también responden igual. (Ver anexo 5)

4.2 Análisis de los resultados de la entrevista

La entrevista constó de 13 preguntas (ver anexo 3), se adaptó para identificar los aspectos críticos desde el sentir de los estudiantes.

En la *pregunta 1*, ¿Con quién vive? De los 22 estudiantes, 10 viven con la mamá y el papá, 6 con otros familiares como son madrastra o padrastro y los otros 6 con uno de los dos y con los abuelos o tíos.

En la *pregunta 2* ¿Cuántos hermanos tienen? 16 estudiantes tienen 1 hermano y hermana y los otros 4 tienen 2 a 3 hermanos, un estudiante tiene varios hermanos o hermanastros y otro estudiante no tiene hermanos

A la *tercera pregunta*: Señala cuáles de las situaciones suceden en su casa. 13 estudiantes respondieron que la mayor parte del tiempo discuten y pelean, ya sea con los padres o con los hermanos.

En la *cuarta pregunta*: El maltrato para ellos correspondió a todas las opciones: patadas, cachetadas, groserías y 5 apodos, 5 groserías y nombrarse a la mamá y decir palabras despectivas
2.

A la *pregunta 5*: Frente a los compañeros hay maltrato y con qué frecuencia se presenta. Los 20 estudiantes contestaron que, si hay maltrato, en el salón de clases, frecuentemente

A la *pregunta 6*: Cuándo hay maltrato a otros compañeros ¿cuál es la actitud? 9 estudiantes contestaron que solo observan, 11 dijeron que se alejan y calla lo que está sucediendo por miedo, y 2 estudiantes contestaron que se burlan

A la *pregunta 7*: ¿Qué hace cuando sucede el maltrato? 6 estudiantes contestaron que le avisan al profesor, 6 estudiantes que se quedan callados y no hacen nada y los 10 estudiantes defienden a la víctima

A la *pregunta 8* ¿Con qué frecuencia lo invitan agredir? Si lo invitan a participar en maltratar a un compañero 10 estudiantes contestaron que no lo harían y 12 estudiantes contestaron que, si lo harían, algunas veces

A la *pregunta 9*: ¿Cuándo empieza el maltrato? 10 estudiantes contestaron cuando les dicen malas palabras, 5 estudiantes respondieron, cuando les cae mal un compañero, 2 estudiantes respondieron, cuando lo humillan u ofenden, 4 contestaron, cuando los amenazan, y 1 estudiante contestó cuando le cogen las cosas sin permiso

A la *pregunta 10*: ¿Son los mismos niños quienes inician la agresión? ¿Cuántos? 14 estudiantes contestaron que son 4 niños los que comienzan con el maltrato o agresión, 8 estudiantes contestaron que son 2 o 3 estudiantes del salón

A la *pregunta 11*: ¿En qué lugares se presenta el maltrato o agresión? 12 estudiantes contestaron en la cancha o patio, 3 estudiantes en salón y en la cancha, y 7 en el salón de clase.

A la *pregunta 12*: ¿Quién suele detener la situación de agresión? Todos los estudiantes contestaron que los profesores

A la *pregunta 13*: Mencione juegos para mejorar la convivencia escolar. Se tuvo en cuenta el gusto de los estudiantes frente a los juegos, 6 estudiantes mencionaron el ponchado, 3 el escondite, 4 nombraron deportes como basquetbol, voleibol y patinaje, 5 el domino, 2 estudiantes juegos de memoria y 1 juegos de play, 1 al teléfono roto y otro estudiante, al trapito robado, manifestaron que les gusta la diversión y la actividad física.

En términos generales la entrevista sirvió para evidenciar a partir de la primera categoría de análisis, relacionada con el porqué del comportamiento hostil de los estudiantes, que algunas

veces son rechazados por otros compañeros por su agresividad tendiendo a actuar negativamente, y con golpes o más violencia como soluciones al conflicto y resolución de problemas.

En la segunda categoría de análisis, se encuentra *la convivencia de los estudiantes* relacionada con la manera de actuar y de enfrentar las diferentes situaciones que se presentan en el aula de clase, estos comportamientos vienen de la casa y de una u otra forma la manera de ser de ellos con sus otros compañeros, es el reflejo del trato que ellos reciben en casa. Por tanto, en el colegio se requiere ayudar al cambio, educar con amor, con el ejemplo y buen trato para consigo mismo y los demás; se reflexionó sobre el trato que se les da y en un cambio de actitud de algunos docentes, para buscar la empatía hacia los demás.

En un segundo momento del grupo de discusión se preguntó ¿qué tipo de juegos le gusta? ¿Qué juegos le gustaría implementar en el salón de clase?, ¿a qué juegan en su tiempo libre? Algunas respuestas fueron: “*Los juegos de mesa como el ajedrez, parques, dominó, lotería, bingo*”.

En la tercera categoría de análisis se pudo evidenciar el alcance de logro según el tipo de juego implementado para el fortalecimiento de la convivencia dando la importancia que se merece y reflexionando sobre su comportamiento, trato y fortalecimiento de valores y como se sintieron en las actividades como tal.

Se analizó la entrevista realizada a los estudiantes de cuarto grado, quienes contaron lo que sentían, contestando las preguntas sin ninguna cohibición, así que hubo confianza en el momento de la entrevista individual y el grupo de discusión.

En el tercer momento de grupo de discusión se tuvo en cuenta el tipo de juego que les gusta para tenerlo en cuenta en el momento de planificar las actividades implementadas. Los juegos fueron escogidos por ellos mismos les ayudaron a compartir y a comportarse de una manera adecuada y respetuosa, mejorando el trato con sus compañeros y fortaleciendo la convivencia en el aula de clase.

4.3 Objetivo Específico 2: Usar el juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia en los estudiantes de cuarto de Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia.

Los juegos fueron escogidos de una forma asertiva para fortalecer la convivencia de los estudiantes, se implementaron en este proyecto con el fin de fortalecer los lazos de amistad y así lograr un ambiente apropiado dentro y fuera del aula de clase. Los temas a tratar se relacionan con son la agresividad, las emociones, el buen trato, la amistad, que fueron trabajados en las horas de ética y valores y de cátedra de la paz.

El juego permitió el desarrollo de actividades específicas con un objetivo que requiere de interacción, de posibles vía de resolución de conflictos y estuvo asociado al componente de

desarrollo de competencias ciudadanas, cognitivas, emocionales para llegar a una convivencia sana y en paz, en el aula de clase.

A continuación, se presenta la estructura de propuesta pedagógica que surge de las necesidades detectadas de los estudiantes objeto del proyecto

Temáticas de trabajo para el diseño de la propuesta pedagógica

Contenidos: valores, convivencia

Tabla 6.

Temáticas propuestas para la intervención pedagógica

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

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
Objetivo: analizar el comportamiento agresivo de los compañeros fuera y dentro del salón de clase	Objetivo: Describir cómo se siente en las diferentes situaciones presentadas para analizar las respuestas	Objetivo: presentar su valor teniendo en cuenta la palabra de los compañeros	Objetivo: ampliar la vivencia y el concepto de cada profesión colocándose en los zapatos del otro.	Objetivo: conocer y cumplir con las reglas de cada juego	Objetivo: Generar objetivos en común para fortalecer las relaciones interpersonales	Objetivo: reflexionar el trato que se están dando con los compañeros	Objetivo: Incrementar la creatividad para el trato que debemos tener con los compañeros
Tema: la agresión	Tema: las emociones	Tema: los valores	Tema: las profesiones	Tema: Respeto de reglas de juego y tiempo	Tema: relaciones personales realización de un vestido en papel reciclaje para un compañero	Tema: el buen trato	Tema: el amor y la Amistad
Justificación: con este socio drama se quiere reflexionar sobre la	Justificación: con este juego de preguntas se quiere que	Justificación: con estas exposiciones se quiere destacar la	Justificación: con este juego de roles se quiere dar a	Justificación: con estos juegos de mesa se quiere	Justificación: con este trabajo cooperativo se buscó	Justificación: con este grupo de discusión o debate se	Justificación: con esta lluvia de ideas del concepto del amor y la

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
importancia de conocer su manera de sentir, de ser, de actuar para así saber de qué manera deben proceder frente al otro.	los estudiantes se conozcan teniendo como base los valores para una sana convivencia.	importancia de los valores que ayudan a mejorar la convivencia permitiendo expresar sentimientos, emociones y sentirse a gusto.	conocer los defectos y cualidades de los estudiantes siendo capaz de colocarse en el zapato del otro.	intensificar valores dando importancia al respeto de reglas, el manejo del tiempo y compartir con sus compañeros sin discordias	compartir las opiniones y ponerse de acuerdo en la toma de decisiones.	quiere llegar a contextualizar de la importancia de del buen trato recalcando los valores y reconociendo aspectos importantes para una sana convivencia.	amistad se quiere llegar a reconocer la importancia de tener amigos verdaderos que brindan apoyo cuando se necesite.
Según las competencias ciudadanas y los estándares de ética y valores el ser humano debe ser capaz de convivir en paz	Según las competencias ciudadanas y los estándares de ética y valores se debe tener una	Según las competencias ciudadanas y los estándares de ética y valores el respeto a la identidad con	Según las competencias ciudadanas y los estándares de ética y valores se requiere diversidad	Según las competencias ciudadanas y los estándares de ética y valores se busca el conocimiento de los	Según las competencias ciudadanas y los estándares de ética y valores el desarrollo digno de los procesos	Según las competencias ciudadanas y los estándares de ética y valores la capacidad de imaginarse de solucionar el	Según las competencias ciudadanas y los estándares de ética y valores considerar los distintos efectos que

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
y armonía con otro de manera pacífica y constructiva.	participación activa y crítica.	uno mismo como miembro de un grupo.	cultural promoviendo el respeto y valoración de las diferencias.	derechos fundamentales que tenemos y la protección a cada uno.	mentales, o en la capacidad de toma de decisiones.	conflicto de variadas maneras.	pueden tener los actos y sus consecuencias.

Se aplicaron las actividades de la propuesta de intervención pedagógica, que se presentan en la tabla 7, a partir de la siguiente estructura: Duración de la secuencia, Nombre del profesor, Actividades y su descripción. Cada una de las actividades implementadas presenta un objetivo a cumplir, los recursos a utilizar y como se realizará cada actividad tanto por parte del docente como por parte del estudiante. El docente abordó temas transversales, los cuales están ligados a la importancia de la convivencia, valores, el buen trato y comportamiento dentro y fuera del salón de clase.

Actividades de inicio: se realizaron actividades para indagar sobre los conceptos previos del estudiante y sus percepciones acerca de cada una de las temáticas abordadas en los talleres. También se buscó sensibilizarlos frente a las situaciones de conflictos tomadas de los datos arrojados por la entrevista inicial.

Actividades de desarrollo: Durante este momento se trabajaron contenidos centrales de cada uno de los talleres, que se traducen en una serie de actividades didácticas, alrededor de las temáticas abordadas, se finalizó con algunas acciones destinadas a verificar la parte expresiva del estudiante y su apropiación de los aspectos trabajados,

Actividades de cierre: Este último momento se pretendía fortalecer y complementar los aspectos trabajados durante los talleres involucrando a la familia. Los tiempos para desarrollar este momento fueron ejecutados en la casa de cada estudiante con acompañamiento de su núcleo familiar o acudiente posteriormente socializados en el salón de clase.

En la tabla 7 se presentan cada una de las actividades desarrolladas.

Tabla 7.

Actividades Desarrolladas

Tema	Logro	Desempeño	Actividad	Recursos	Tiempo
Trabajo cooperativo realización de un traje de papel y memorizar el mayor número de palabras	Memorizar el mayor número de palabras Compartir con el otro respetando la palabra, Cumplir normas dadas en equipo o grupos para optimizar su propio aprendizaje realización de un vestido de papel de reciclaje para un compañero	Cada estudiante comparte su conocimiento y sabe escuchar al otro para poder conseguir más números de palabras cada grupo al final con el papel reciclado deberá realizar un vestido de papel a un compañero del salón	Inicio: se dieron las indicaciones a cada grupo de 4 estudiantes para empezar. Todos los grupos se colocaban junto a las mesas de los jueces, hasta que se marque el inicio del juego, momento en que se dirigirán a sus respectivas mesas (A-B-C-D). Cada uno tiene un representante para poder participar y este a su vez deberá diseñar un vestuario con papel de reciclaje con la ayuda de su equipo después de memorizar las tarjetas con el mejoramiento de las relaciones personales. Desarrollo: Cuando se marque el inicio del juego, el capitán sacará una hoja de la carpeta donde figuran las categorías de palabras que deben escribir y las cuatro (o las que se estimen) iniciales asignadas. En el tiempo de duración del juego deberán escribir el mayor número de palabras posibles. Una vez finalizado el tiempo, los capitanes llevarán su ficha a los jueces que revisarán las palabras, contabilizarán y asignarán los puntos	Mesas Sillas Pliego de papel bond Marcadores Papel de reciclaje Humanos	60 minutos

Tema	Logro	Desempeño	Actividad	Recursos	Tiempo
			<p>correspondientes a cada grupo deberá tener un tiempo y el papel suficiente para terminar esta actividad y empezar a diseñar el vestido a un compañero, gana quien obtenga más puntos por memorizar el mayor número de palabras y por la elaboración del traje en papel, el grupo tendrá que pasar adelante y delante de todos explicar cómo lo elaboraron y su importancia del traje.</p> <p>Finalización: se indica quienes escribieron más números de palabras se leen y se reflexiona que faltó porque no escribieron más palabras. Los grupos al terminar deberá en el menor tiempo posible diseñar el vestido con el papel de reciclaje al compañero y así obtendrá más punto y habrá cumplido con su objetivo, donde se ve el fortalecimiento de las relaciones personales al realizar el vestido a su compañero.</p>		
Juego cooperativo Memoria colectiva lluvia de ideas	Recordar el mayor número de nombres de dibujos vistos Compartir y demostrar habilidades hacía el dibujo y la memoria	Tiene en cuenta la memoria para poder demostrar su conocimiento incrementar la creatividad de cómo debe tratar a los compañeros	<p>Inicio: Cada grupo tendrá que representar acciones de acuerdo a la imagen sacada. En un principio se situará a dos grupos alrededor de una mesa y a los otros dos grupos alrededor de la otra, donde previamente estarán colocadas y fijadas con cinta las fichas, de tal forma que se puedan observar sin problemas.</p> <p>Desarrollo: Cuando se marque el inicio del juego, los jueces retirarán las telas que tapaban las mesas y</p>	Mesas 10 fichas de memoria con imágenes para cada grupo Y los nombres para corregir Telas para tapar las tarjetas	60 minutos

Tema	Logro	Desempeño	Actividad	Recursos	Tiempo
	del amor y la amistad	sobre el concepto de amor y amistad	<p>los participantes tendrán un minuto (medido por aquellos) para intentar memorizar el mayor número de dibujos y de conceptos sobre el amor y la amistad. Cuando termine el tiempo, cada grupo irá a la mesa que tiene asignada, su capitán cogerá un folio de la carpeta y, entre todos, intentarán recordar y anotar el nombre del mayor número de dibujos observados.</p> <p>Finalización: terminado el tiempo, entregarán la hoja a los jueces, quienes harán la comprobación y la valoración para su posterior puntuación, que irá en función del mayor número de palabras correctas conseguida teniendo en cuenta el concepto del amor y la amistad se reflexiona con la evaluación como les pareció la actividad como se sintieron y que es el amor y la amistad se reflexionara la importancia de trabajo cooperativo, el tener un buen amigo y el de confiar en un compañero.</p>		
Juego de roles Tema las profesiones teniendo en cuenta el juego se llama Reporteros	Representar un personaje teniendo en cuenta sus características para adivinar de quien se trata.	Representa el personaje colocándose en los zapatos del otro con sus características específicas y adivinando quién es	<p>Inicio: se le dará a cada grupo un personaje para representarlo, leerá y ensayarán para dramatizar dicho personaje para que los demás grupos lo adivinen. En trabajo individual cada uno pasará a explicar su profesión como se verá cuando sea adulto y tendrá que adivinar que trabajo o profesión se está representado</p> <p>Desarrollo: pasaran a representar con el grupo el personaje que desempeñaría cuando sea adulto, y los</p>	Trajes o vestuario la lectura de cada personaje Cada grupo con sus Personajes Humanos	60 minutos

Tema	Logro	Desempeño	Actividad	Recursos	Tiempo
en movimiento	Respetar a sus compañeros y el turno dado Ponerse en el zapato del otro, teniendo en cuenta sus habilidades y el rol o profesión que está desempeñando	cambian de roles para mirar emociones y como se sienten	demás grupos trataran de adivinar de quien se trata, Finalización: teniendo en cuenta las habilidades y como es ese personaje se realizan preguntas de cómo se vieron a nivel personal representando el personaje, profesión u oficio, se finaliza aclarando como se sintieron en la representación a los demás grupos se les preguntará si representó bien su papel o como lo hicieron, se reflexiona sobre la importancia de saber qué papel, que profesión o que oficio, quiero ser cuando sea adulto.		
Juego de piso Método de preguntas	Favorecer el trabajo cooperativo, y la responsabilidad de sí mismo autoestima Compartir con los otros	Realiza los retos que se le asignan según el número que por suerte le ha correspondido donde se trabaja las emociones al responder las preguntas teniendo confianza	Inicio: Formaran grupos de 4 estudiantes, se sacará un estudiante que representará cada grupo para tirar el dado y realizar juego de piso o de escalera para cumplir los retos, respondiendo las preguntas correspondientes según el número del dado que saque cada estudiante. Desarrollo: cada uno buscará un objeto se colocará en el piso, se lanzará el dado y se va corriendo hacia el número que sacó y debe realizar el reto que le corresponde respondiendo las preguntas de sus compañeros y con la ayuda del grupo que está representando, generando confianza y reconociendo sus emociones según el momento en que se encuentran.	Una escalera en el piso que cada número tiene un reto Un dado Fichas Humanos	1 hora

Tema	Logro	Desempeño	Actividad	Recursos	Tiempo
			Finalización: gana el primero en llegar a la meta y que haya realizado los retos, respondiendo las preguntas correspondientes teniendo en cuenta las emociones, el acompañamiento de sus compañeros del equipo y al terminar se le pregunta cómo se sintieron y evalúan la actividad.		
Socio-drama tema la agresión	Analizar el comportamiento agresivo de los compañeros dentro y fuera del salón de clase	Representar un socio drama con el tema de la agresión inventada por ellos mismos donde representan la agresividad dentro y fuera del salón de clase	Inicio: el grupo dispondrá de un tiempo para la representación de su socio drama teniendo en cuenta el tema la agresividad dentro y fuera del salón de clase la forma de actuar se deja a consideración del grupo. Desarrollo: cada grupo pasa a representar socio drama con su utilería apropiada y su vestuario para cada caso, donde representará la agresividad en diferentes espacios. Finalización: cada grupo realizará al finalizar su autoevaluación cómo se sintió con el sociodrama o representación, que le hizo falta, que le hubiera gustado hacer, que no le gustó, la importancia de no ser agresivo, de pensar antes de actuar.	Fichas con preguntas Vestuario apropiado Utilería Salón de clase Humanos	1 hora
Juegos de mesa	Realizar juegos de mesa con reglas establecidas y un tiempo determinado	Jugando reflexionar sobre su comportamiento	Inicio: se distribuyen en grupo de 4 estudiantes y cada grupo elegirá un juego con que empezar se les explicará cómo inicia, teniendo un tiempo determinado para jugar y pasar a otro juego siendo participe de todos, tales como: dominó, parques, ajedrez, bingo, billar, escalera y lotería.	Domino Lotería Bingo Parques Ajedrez Billar	1 hora

Tema	Logro	Desempeño	Actividad	Recursos	Tiempo
	para compartir diferencias		<p>Desarrollo: cada grupo rota, al cabo de un tiempo estipulado según el juego tendrá unas reglas dadas, y compartirá con distintos compañeros que no sabrán jugar y el compañero que sepa le explicará a los demás, así se fomenta la amistad y el respeto por las reglas del juego.</p> <p>Finalización: al terminar se formulan preguntas a cada grupo: como se sintieron en el juego, cual fue el que más le gusta cual se le dificultó, cual no sabían jugar, que aprendieron, porque, les gusto la actividad, tuvieron alguna clase de discusión o desacuerdo.</p>	Escalera	
Juego dirigido grupo de discusión tema el buen trato	<p>Integrar a los estudiantes para conocerse</p> <p>Compartir con los compañeros Dar a conocer diferentes opiniones lo que se entiende por buen trato y reflexionar como se debe tratar a los demás</p>	<p>Responde preguntas con agrado para conocerse y mejorar el trato con sus compañeros</p>	<p>Inicio: se explicará el objetivo del juego Cada participante debe agendar una cita con alguna otra persona, sin repetir, no es necesario llevar un orden al agendar las citas.</p> <p>Algo que lo hace interesante es que posiblemente al final, a varias personas les falte llenar algunas citas y debe andar preguntando quien tiene disponible en determinada hora.</p> <p>Desarrollo: El docente da 5 a 10 minutos para que agenden sus citas, luego da 2 a 3 minutos para que platiquen las 2 personas respondiendo las preguntas dadas, según la hora que le correspondió y avanza hora por hora para que se reúnan en su siguiente cita.</p>	<p>Hojas de papel</p> <p>Lápiz</p> <p>Preguntas en el tablero</p> <p>Reloj</p>	1 hora

Tema	Logro	Desempeño	Actividad	Recursos	Tiempo
			Finalización: terminado el juego se participa respondiendo las preguntas y reflexionando sobre la importancia del buen trato, que les gustó del juego desarrollado. Se realiza la reflexión sobre cómo tratar a los compañeros teniendo en cuenta las respuestas y los puntos de vista de todos los compañeros		
Juego virtual	Conectar virtualmente por medio del juego nuevas amistades, compartir con ellas	Crea espacios de mejora y nuevas amistades	<p>Inicio: se le asigna un tiempo y las especificaciones de cómo debe pertenecer y poder jugar creando correo y contraseña para ingresar</p> <p>Desarrollo: todos los estudiantes dispondrán de un tiempo para poder ingresar y compartir con los demás para crear espacios, realizar compras y compartir virtualmente por medio de un gato.</p> <p>Finalización: cuando tenga todo lo que necesita para vivir: un gato, compras, familia y haber participado en diferentes actividades, se podrá crear otra vida si desea, creando otra cuenta y volver a empezar, no tiene tiempo de caducidad y sirve para conocer lugares, épocas, culturas y nuevas amistades.</p>	Internet Computador Crear cuenta de correo	1 hora
Exposición valores	Exponer un valor realizando transferencia de conocimiento	Creatividad en representar un valor para la sana convivencia	<p>Inicio: se le pide traer materiales sobre los valores, cada estudiante escoge el valor, lo lee y de manera creativa realizará una cartelera y pasará a exponer.</p> <p>Desarrollo: cada estudiante pasa en su representación como un desfile y exposición</p>	Papeles Bolsas plásticas Colbón Tijeras Marcadores	2 horas

Tema	Logro	Desempeño	Actividad	Recursos	Tiempo
	Reflejar cada valor en su comportamiento		<p>transfiriendo el concepto del valor de una manera creativa.</p> <p>Finalización: se desfila, se pondrá en consideración y se reflexionará sobre cada valor teniendo en cuenta ¿quién lo hizo mejor? ¿Cómo se sintió con ese valor? ¿Qué debemos hacer para obtener esos valores?,</p>	valores	
Juego virtual	Desarrollar habilidades en el manejo de herramientas virtuales	Exploración con el celular diferentes imágenes para darles vida por medio del programa virtual quiver	<p>Inicio: se les dará una hoja para colorear imágenes de animales y el código del programa “quiver” para que observe y le pueda dar vida a las imágenes en 3D</p> <p>Desarrollo: cada uno con su tableta o computador colocará la hoja, con el programa quiver escanea el código fuente en 3D, de manera tal que la imagen tendrá movimiento, se observará la actitud de los niños y si despierta la imaginación de los estudiantes.</p> <p>Finalización: los estudiantes compartirán las imágenes para que todos vieran como quedó el trabajo y si disfrutó viendo en 3D las imágenes en movimiento que ellos colorearon.</p>	Internet Computadores Colores Hojas Celular	1 hora

Las actividades se desarrollaron en la hora de ética los lunes, miércoles y viernes, en catedra de la paz; los estudiantes se disponían a sentarse en mesa redonda, salir del salón, según la actividad de realizar se les explicaba el tema el objetivo de la clase. teniendo en cuenta la participación de los estudiantes y la manera como reflexionaban sobre su comportamiento y como mejorarlo.

En la primera actividad el socio drama, se reunieron por grupos de seis estudiantes para representar como se ve reflejada la agresión ya sea en la casa, en el colegio, en la calle. Ellos elaboraron sus guiones o libretos para que cada personaje representará su rol correspondiente, después de pasar todos los grupos se realizaba la reflexión, en la cual, cada grupo opinaba como le pareció la representación, después se hacia las ¿qué opinas de la agresión?, ¿cómo se ve reflejada la agresión en el aula, en el hogar?, ¿porque creen que hay agresión?, ¿En qué lugares se puede presentar la agresión?, ¿Cuándo se puede presentar una agresión?, ¿Cuáles son los tipos de agresión?

En la segunda actividad, se empleó el método de preguntas relacionadas con el conocimiento de sí mismo, autoestima y valores, para darse a conocer primero ellos mismos y valorar su autoestima y después conocer a los demás compañeros.

En la tercera actividad, se realizaron exposiciones y juegos de valores, cada estudiante debía realizar gráficos en un cartel, de manera creativa y exponerlo a fin de profundizar y tener claro el concepto de cada valor; después se aclararon dudas y se reflexionó sobre el verdadero sentido de vivir los valores y cumplir con las normas.

En la cuarta actividad, se trabajó el juego de roles, cada estudiante representó una profesión, la explicó, contestó preguntas y aclarar dudas a sus compañeros, por qué escogió esa profesión y así conocerse mejor.

En la quinta actividad, se trabajaron los juegos de mesa, cada estudiante trajo juegos como: lotería, bingo, ajedrez, domino, billar, escalera, parques, se reunieron en grupo para jugar con un tiempo determinado y rotar el juego, se divirtieron y compartieron con distintos compañeros, expresando sus preferencias por unos u otros.

En la sexta actividad, se realizó trabajo colaborativo para poner en juego la creatividad; en grupo debían elaborar un vestido en papel reciclado, se divirtieron se dio a conocer el grupo más creativo y la capacidad de trabajo en equipo.

En la séptima actividad se trabajaron grupos de discusión, se hizo un compartir siendo el día del buen trato, expusieron el tema y explicaron sus puntos de vista sobre que es el buen trato, cómo se deben tratar y su importancia para la convivencia del grupo.

En la octava actividad, se trabajó el amor y la amistad, escucharon una canción de amigos y realizaron una lluvia de ideas, cada uno expresó lo que sentía y la importancia de tener amigos, realizaron cartas que se entregaron y se hizo un compartir de comida; todos participaron con respeto, la actividad fue del agrado de todos, por cuanto tuvieron la oportunidad de entregar a su mejor amigo la carta y dialogar entre sí.

En la décima actividad se trabajó el juego virtual que consistió en una aplicación que se trabaja coloreando y al darle vida al dibujo, iban pasando para observarlo con colores y terminado en la aplicación del celular todos observaron e hicieron fila respetando su turno, para observar el de otros compañeros, compartieron y se sorprendieron mucho en ver en tercera dimensión y felicitaron a sus demás compañeros por los trabajos realizados.

Con base a las anteriores actividades, los resultados que se obtuvieron fueron positivos, ya que se vio reflejado un cambio en el comportamiento de los estudiantes. La propuesta pedagógica, basada en el juego y la secuencia de actividades estuvo encaminada a lograr los objetivos de aprendizaje relacionados con estrategias para mejorar los comportamientos agresivos en el aula. Se vio también, la importancia de la interdisciplinariedad en relación con el proceso educativo y la lúdica; la valoración de diferentes expresiones tales como las diversas formas de ser y la creación de imaginarios alternos, como ratifican Peña, Aparicio, & Pardo, (2015) estos, giran en torno a proyectos de vida en los que se resaltan el carácter de dignidad, justicia y solidaridad en el fortalecimiento de la convivencia ciudadana; con miras a la construcción de determinadas reglas de juego, que, dentro de una cultura y ética del diálogo, puedan generar debates, respeto para con el otro y participación en la solución de los conflictos.

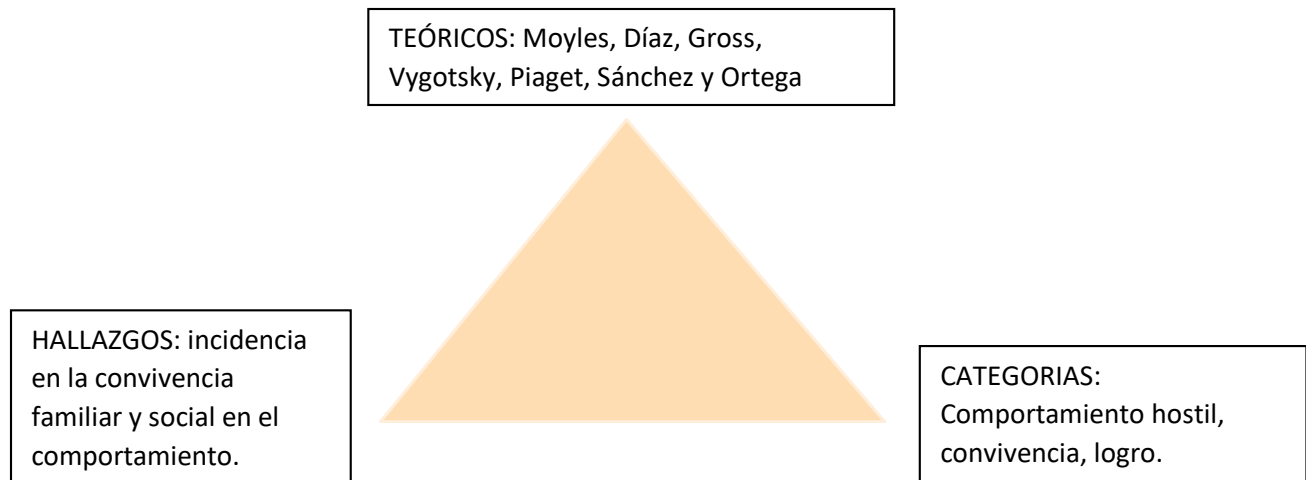
Paralelo a las actividades implementadas, se elaboraron los diarios de campo, donde la docente escribió todos los cambios que observó, sobre todo en los niños agresivos siendo estos más respetuosos. Junto con la información, se realizó un análisis de las intervenciones pedagógicas a partir de los teóricos y las categorías de análisis realizadas.

Esta actividad apoyada por el juego permitió a los niños efectuar elecciones y reflexionar sobre las consecuencias de sus actos. Fue gratificante porque propició en los niños el examinar y esforzarse en el respeto a las normas y en el trato mutuo.

En el diario de campo (ver anexo 5) se registró cada una de las actividades realizadas, el comportamiento de los estudiantes, los cambios que se evidenciaron a partir del tipo de juego que se realizaba. Se hizo una rejilla de reflexión donde se vio reflejado el cambio del estudiante según la actividad y el indicador de logro para saber si el estudiante lo alcanzó o no.

Los estudiantes aportaron con los temas trabajados nuevas maneras de fortalecer la convivencia que más se necesitaban para mejorar el comportamiento y las relaciones con sus compañeros: la agresión, la amistad, los valores, el trato entre otros. En cada uno, se dialogó frente al concepto, consecuencias y factores implicados: la familia como principal factor de socialización, el factor económico, social, y cultural del niño. Cada estudiante reflexionó sobre la actividad desarrollada, si le gusto y que efectos tuvo en el cambio del comportamiento especialmente en estudiantes que presentan situaciones frecuentes de agresividad.

A partir de las respuestas de los estudiantes en las entrevistas realizadas, se detectó que la familia como modelo de rectitud y disciplina influye en los comportamientos agresivos. Se llegó a la conclusión de que el trato que reciben o les dan en el hogar está centrado en castigos o agresiones físicas y verbales fomenta su agresividad de los niños colegio.



Fuente: La autora

La triangulación se realizó entre las categorías de análisis planteadas, los hallazgos de la investigadora y los teóricos consultados (Moyles 2002, Meneses y Monge 2011, Gross 2012, Piaget; y Vygotsky) quienes consideran el juego como una actividad social e innata del ser humano; se estudió un mismo objeto envolviendo variedades de datos, para ser interpretada de diferentes maneras. Las categorías de análisis determinaron la existencia de un comportamiento hostil que influía en la convivencia de los estudiantes; las entrevistas a estudiantes, las actividades realizadas y los hallazgos encontrados reforzaron la necesidad de mejorar el comportamiento y por ello, los diferentes tipos de juego se consideraron como la estrategia más efectiva, con varias actividades asociadas a inculcar valores, para llegar a la solución del problema, se corroboró la incidencia del entorno familiar, escolar y social en dichos comportamientos que afectan de una u otra forma en el comportamiento de los estudiantes.

Primero se trianguló la información que se recogió en las entrevistas, luego se plantearon las actividades a desarrollar, donde se implementa el juego con base a los objetivos para

fortalecer la convivencia, se tuvo en cuenta el gusto de los estudiantes para escoger los juegos para fortalecer la convivencia escolar, se confrontó con los teóricos de la importancia del juego en las diferentes etapas de la vida y como deben implementarse en el aula para que tengan un provechoso resultado, que refieren el uso del juego para el fortalecimiento de la convivencia y con los resultados esperados en los cambios de actitudes de los estudiantes debido a que dejaron la agresividad y se pudo evidenciar con los diarios de campo y la observación constante para reflexionar antes de actuar.

4.4 Objetivo Específico 3. Alcanzar el logro de los tipos de juegos implementados para el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto de Institución Educativa Rural La Sierra en Puerto Nare Antioquia. Para alcanzarlo se realizaron las siguientes actividades

- Selección de las actividades más efectivas implementadas en el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto. Se realizó el registro de cada actividad y se elaboraron rejillas de valoración en las cuales se registró el comportamiento de los estudiantes: S= Siempre; AV= algunas veces, N= en cada descriptor de desempeño. (ver anexo 8)

NOMBRE DE LOS NIÑOS	DESCRPTORES DE DESEMPEÑO											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Aragon Muñoz Samuel		x			x			x			x	
Bohorquez Puentes Juan A.		x			x			x			x	
Cardona Alzate Dubian A.	x			x				x			x	
Casataño Ruiz Heylen Dayana	x				x			x			x	
Cruz Calderon Valerin V.	x			x				x			x	
Estrada Isaza Jeiner	x			x				x			x	
Garcia Barrientos Danna S.	x			x				x			x	
Garnica Duque Maria Jose	x			x				x			x	
Guzman Aragon Juana Isabe		x			x			x			x	
Henao Martinez Nicol M.		x			x			x			x	
Iglesia Mesa Arnold		x			x			x			x	
Lozano Garcia Danna I.	x			x				x			x	
Muñoz Vargas Jeremy		x			x			x			x	
Padilla Velazquez Stalin	x			x				x			x	
Payares Ceballos Mariana	x			x				x			x	
Pimienta R. Nazarit	x			x				x			x	
Rojo Ortiz Jose David		x			x			x			x	
Serrano Soto Maria Jose	x			x				x			x	
Uribe Garcia Jose Manuel	x			x				x			x	
Velazques Castaño Estiven	x			x				x			x	

Fuente: la autora

En cada una de las actividades realizadas se tuvo en cuenta lo siguiente:

- En el *sociodrama*, los estudiantes actuaron de manera significativa representando la agresión bajo distintos puntos de vista, en el salón de clase, en el patio; por medio de gestos, acciones y palabras daban cuenta de la agresividad vivida, cada grupo lo hizo de acuerdo a diferentes situaciones y la forma como ellos lo interiorizaban, así, se colocaron en los zapatos de otra persona teniendo en cuenta su personaje, dándole importancia y realizando su rol; se

reflexionó para qué actuar con agresividad sabiendo que esto no deja nada bueno, se notó el cambio de los estudiantes agresivos viendo que no es favorable agredir para que no lo agredan.

Cada uno se integró con facilidad al equipo de trabajo, participó activamente aportando elementos de solución y asumiendo una actitud de respeto y tolerancia con los demás.

- En el *juego cooperativo*, realizaron entre todos un vestido de reciclaje, por equipos participaron y ayudaron a su elaboración para ganar; se favorecieron las relaciones personales para alcanzar un logro específico; se observó la participación, el respeto por la espera del turno, la colaboración y sobre todo la alegría con que compartían el trabajo; se alcanzó el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y la reflexión sobre el proceso de aprendizaje.

- En *los juegos de mesa*, se observó el gusto por algunos juegos en especial realizarlos con otros compañeros, sin importar las diferencias, respetar el turno, participar con tolerancia, y a enseñarle a los compañeros cuando no sabían jugar o las reglas del juego la explicaban rápidamente para poder jugar y disfrutar, se vio reflejado el gusto por jugar así ganara o perdiera no les importaba en este caso. Algunos juegos como escalera y ajedrez tienen un ganador, lo cual aceptaron sin problema, terminaban un juego y pasaban a otro, en tiempos determinados; asumieron con respeto las reglas de cada juego, mostrando una actitud de tolerancia y respeto con los demás.

- En el juego, *de exposición*, desarrollaron la creatividad realizando carteleros para exponer, participaron activamente en cada una de las actividades se vio reflejado el respeto y tolerancia, la

participación, cada uno iba explicando valores asignados, reflexionaron, aportaron y perdieron el miedo al pasar al frente, donde se ve reflejada la interiorización de cada valor al representarlo y explicarlo a sus compañeros.

- En el *juego de roles*, cada estudiante representó una profesión y reflexionó sobre cómo se vería cuando fuera adulto, recalando la participación de cada uno, se sintieron queridos y respetados por sus compañeros, al exponer respetaron la opinión sobre que quiere ser él, tomaron una actitud de respeto por la palabra.

- En la *lluvia de ideas*, teniendo en cuenta la memoria colectiva para el mayor número de imágenes basadas en temas como el amor y la amistad, se realizaron las siguientes preguntas

- ¿Cómo celebrar el amor y la amistad?, “con una fiesta”, “con un compartir”
- ¿Qué se debe hacer con un amigo?, “jugar”, “estudiar”
- ¿Cómo se debe tratar un amigo?, “bien “con cariño”, “con respeto”
- ¿Qué actividades se pueden hacer en compañía de un amigo?, “jugar”, “bailar”, “reír”, “cantar”,
- ¿Cuántos amigos tiene?, “muchos”, “varios”, “dos”.

Y en estos diálogos se reflexionó entorno a la importancia de tener, respetar, valorar y cómo conservar a los amigos.

- En los *juegos de piso*, se trabajaron las emociones con preguntas, retos, adivinanzas, acertijos, se pudo evidenciar ¿Cómo debe ser el trato?, ¿Qué se debe mejorar? y ¿Cómo quieren

que lo traten a ellos?, demostrando que al contestar las preguntas se sentían diferentes según la emoción elegida. Al escoger los retos y tener la ayuda de los compañeros para realizarlos, se dieron cuenta que se debe ser una buena persona para que lo traten bien y recibir el apoyo de sus compañeros para lograr un objetivo.

- En el *juego dirigido*, se trabajó el tema del buen trato empleando el juego del reloj, en el cual, cada uno agendaba una cita y en este espacio contestaba una pregunta dando a conocer el gusto de sus compañeros, cambios, defectos y virtudes de cada uno, personalmente, solo se alcanzaba con 12 estudiantes pero esto se pudo evidenciar que les correspondió con diferentes compañeros, para pasar a otra cita según las horas del reloj; se pudo evidenciar que los estudiantes no tienen un buen trato con sus compañeros, siendo este juego una reflexión basada en el trato que reciben y dan a sus compañeros; se llegó a la reflexión “si trato bien me van a tratar bien”.


- En el *juego virtual* todos mantuvieron la calma, coloreando que es una de las actividades que más les gusta hacer, al terminar iban pasando a observar la imagen en tercera dimensión realizando movimientos respetaron el turno y apreciaron los dibujos de otros compañeros con respeto y admiración.

En términos generales, se alcanzaron los logros propuestos en cada uno de los juegos. La tabla 8 presenta una síntesis de cada actividad implementada, la evidencia fotográfica y su efectividad.

Los resultados se reflejaron en los datos recogidos y análisis presentados en relación con los comportamientos y situaciones que involucran las relaciones con los demás, las concepciones que tienen los compañeros alrededor de los malos tratos, y la manera como los juegos y el humor han influido como estrategia en el aula de clase. De ese modo, es posible constatar cómo la mayoría de los participantes del proyecto han podido pasar a ser mejores jugadores, observadores y transformadores de sus propios cambios.

Tabla 8.


Actividades implementadas, efectividad y su evidencia fotográfica

Nombre de la actividad	En que consistió	Evidencia (fotográfica)	El alcance del logro	
			SI	NO
Juego cooperativo: memorizar el mayor número de palabras y la realización de un vestido de reciclaje	Cada uno asumió el rol de capitán en el equipo, con las actividades asignadas. Los grupos fueron competitivos en la escritura de palabras según la categoría dada, hubo despliegue de imaginación al escribir las palabras, se vio reflejada la creatividad y el trabajo en equipo, todos aportaron y asumieron sus roles como jueces, calificaron las palabras y lo hicieron de una manera neutral en la puntuación. El grupo ganador diseñó un traje en papel reciclado, todos se divirtieron y trabajaron en forma cooperativa		Se alcanzaron los logros propuestos para la actividad, no hubo discordia se organizaron y se mantuvo la buena convivencia durante el concurso	

Nombre de la actividad	En que consistió	Evidencia (fotográfica)	El alcance del logro	
			SI	NO
Juego cooperativo Memoria colectiva	En el juego de memoria se tuvo en cuenta que los estudiantes se destacaron en grupo. Al ayudar al otro se vio la cooperación para que el equipo ganara, estuvieron contentos y organizados y asumieron con responsabilidad la participación correspondiente		El alcance de los logros propuestos, se vio reflejado en el apoyo entre todos para cumplir el objetivo y en asumir cada uno en su rol, compartieron sin pelear ni importara quien ganara.	
Juego de roles Reporteros en movimiento, respetar a los compañeros, ponerse en los zapatos del otro teniendo en cuenta sus habilidades	Cada estudiante asumió un rol de forma diferente, se divirtieron representando el papel colocándose en los zapatos de cada personaje y respetando la respectiva participación, mirando las emociones y expresando cómo se sintieron representando el papel		Se pudo evidenciar que no hubo discusión, se ve respeto, creatividad y cada uno asumió su rol y cómo se sintieron. Expresaron diferentes emociones	
Juego de piso método de preguntas	En el Juego cooperativo donde se favorece el método de preguntas sin sentirse amenazados, es un juego en el que debían contestar para avanzar, los niños agresivos participaron y colaboraron con sus compañeros para que el equipo ganara, importaba la participación organizada		Se alcanzaron los logros propuestos dado que se vio reflejado el respeto la tolerancia, al favorecer el trabajo cooperativo, la responsabilidad, la participación y conocer al otro	

Nombre de la actividad	En que consistió	Evidencia (fotográfica)	El alcance del logro	
			SI	NO
Socio drama	<p>Analizar el comportamiento agresivo de los estudiantes. Al momento de realizar el socio drama reconocieron que la agresividad no lleva a nada bueno, se les dio la posibilidad de conocer más a sus familias y a cada uno de sus compañeros, contestando las preguntas formuladas. Al pasar a representar una agresión en un lugar determinado, se reflexionó sobre esta representación. En el transcurso de la actividad entre ellos no hubo agresión, analizaron cómo ponerse en los zapatos de otros y trataron a sus compañeros como querían que lo trataran a ellos</p>		<p>S representó un personaje teniendo en cuenta sus características sin expresar agresividad y reflexionando sobre la importancia de estos comportamientos que no llevan a nada bueno</p>	
<p>Juegos de mesa Lotería Escalera Ajedrez Domino Cartas Billar Parques</p>	<p>Organizados en grupos se respetaba el turno, todos participaron, jugaron y se divirtieron sin diferenciar quien ganaba, lo importante era jugar y participar en todos los juegos de mesa, compartieron con distintos compañeros, respetaron las reglas del juego y el tiempo determinado para cada uno. Al enseñar y</p>		<p>En esta actividad, se vio reflejado el respeto y el querer compartir con sus compañeros, jugando y divirtiéndose, participando activamente e integrado con facilidad al grupo de trabajo</p>	

Nombre de la actividad	En que consistió	Evidencia (fotográfica)	El alcance del logro	
			SI	NO
Juego dirigido	<p>explicar cómo se juega a otros se vio la colaboración y el compañerismo.</p> <p>Consistió en dar a conocer diferentes puntos de vista del buen trato. Se vio reflejado el respeto al contestar las preguntas según el orden establecido, todos participaron, les gustó la actividad dado que pudieron conocer sus gustos, fortalezas y debilidades, el respeto por la palabra y las conclusiones y recomendaciones sobre cómo debemos comportarnos.</p>		<p>Aquí se vio el buen trato, el saber esperar el turno y el compartir con otros, no siempre con los mismos compañeros y el respeto por el punto de vista de todos los compañeros, participando en la actividad con respeto y tolerancia.</p>	
Juego virtual	<p>En este juego trabajaron en aula de informática cada uno en su computador, participaron en juegos virtuales con imágenes, compartieron distintas emociones y participaron activamente.</p>		<p>Se trabajó utilizando las herramientas tic y el seguimiento de reglas en un juego virtual</p>	
Elaboración de carteleras y Exposición	<p>Durante la elaboración de carteleras cada uno ejerció su rol de colaborar con el grupo, realizando diferentes actividades; se vio la responsabilidad al presentar la cartelera y al exponer, a algunos les daba pena, al momento de</p>		<p>Se lograron los objetivos dado que todos en las exposiciones, participaron y respetaron la palabra de todos en el momento de las exposiciones</p>	

Nombre de la actividad	En que consistió	Evidencia (fotográfica)	El alcance del logro	
			SI	NO
	participar todo el grupo se animaba, expusieron cada uno su valor y se vio reflejado el respeto por la palabra y el identificar el valor y su importancia para mejorar la convivencia en el aula.			aclararon dudas y quedo bien entendido el concepto de cada valor
Juego virtual	Dibujaron imágenes prediseñadas. Con el celular se les proyectaba el dibujo, en 3D, utilizando la app quiver, la cual combina colores con la tecnología avanzada de realidad aumentada, para brindarle movimiento, les motivó el ver estas imágenes, fue una experiencia divertida y se ve reflejado el compañerismo, no hay critica ni ofensas, ante los trabajos de sus compañeros.			El logró del objetivo de la actividad se cumplió. Las imágenes fueron coloreadas, al observarlas en 3D cobraron vida, de esta manera desarrollaron habilidades y conocimientos porque no habían visto sus dibujos moviéndose

Fuente: elaboración propia

Para el grupo, en cada actividad se evidenció el alcance del logro dado que de una u otra manera, se pudo observar que los estudiantes afrontaron sus dificultades al cambiar la rutina del trabajo en el aula por un tiempo determinado y con un objetivo específico, en juego de roles, juego de memoria, juego de mesa, juego cooperativo, juego de piso, entre otros, realizados con una finalidad específica cimentada en valores como el respeto, la tolerancia, el trabajo

cooperativo, la participación, la responsabilidad, valores que poco a poco fueron interiorizando y se reflejaban en su comportamiento, teniendo en cuenta la catedra de la paz y la ley 1732 del 2014 relacionada con los derechos básicos de aprendizaje para la convivencia escolar.

Se observó que de una u otra manera se sintieron agradecidos y respetados por sus compañeros, ya no se veía el desprecio ni el rechazo al contrario se sentían queridos durante las actividades realizadas, ya que eran de trabajo en equipo y que eran aceptados en cada uno de los equipos siendo esto una evidencia de cambio, ya que compartieron y se sintieron a gusto por el trato que sus compañeros y docente. Según Vygotsky “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (p.8)

En cada actividad se logró fortalecer una sana convivencia dentro y fuera del aula de clase, según Gross “el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo” (p.12), ya que se sienten respetados y así se generó un cambio en sus actitudes y comportamientos.

5. Conclusiones y Recomendaciones

En este apartado se presentan las conclusiones y recomendaciones, a partir de la pregunta problema, el impacto del proyecto y cada uno de los objetivos planteados

5.1 Conclusiones

A partir de la pregunta problema ¿Cuál es la contribución de la estrategia pedagógica basada en el juego para fortalecer la convivencia escolar en el aula del grado cuarto C de la Institución Educativa Rural la Sierra? se determinó que cada uno de los juegos propuestos tales como: juego de roles, de memoria, cooperativos, de piso, de mesa, tecnológicos se constituyó en un ingrediente vital en el proceso de enseñanza aprendizaje siendo evidente en el cambio de comportamiento y académico, que permitió determinar una mejora progresiva en las relaciones interpersonales. Estos desarrollaron habilidades cognitivas y conocimientos sobre diversos temas y fueron eficaces como estrategia pedagógica, en la medida en que favorecieron la convivencia escolar dentro y fuera del aula, porque permitieron reconocer al otro, respetarlo y ser tolerantes frente a diversas situaciones que se les presentan en su diario vivir.

El impacto en la comunidad educativa se pudo observar en los cambios de comportamiento presentados por los niños y evidenciados por padres y otros docentes, frente a valores como el respeto, la tolerancia, la paciencia, con los demás compañeros, siendo observable una nueva

actitud y disposición frente al trato verbal o físico a las horas del descanso y al compartir con otros estudiantes, dentro, y fuera del aula; ahora son más respetuosos y de esta manera evitan golpearse e insultarse.

Al identificar aspectos críticos desde el sentir de los estudiantes, se devela que el comportamiento hostil de algunos niños influye en los otros y en la forma cómo los tratan en sus casas, hecho que les hace asumir un comportamiento rebelde y desobediente. En la entrevista a los educandos de cuarto grado de la Institución bajo estudio, y en el grupo de discusión realizado para saber por qué el comportamiento hostil con sus compañeros se pudo determinar que este comportamiento se debe al trato que reciben en sus casas, algunos se quedan solos sin nadie que les pongan atención, le ha tocado una vida no acorde a su corta edad. Los factores que influyen en este comportamiento se relacionan con la vida familiar, escolar, social y económica, afectando el trato y respeto a los demás. 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.

Usar el juego según Gross 2012 implica que “el niño pueda expresarse y actuar libremente y espontáneamente” (p.12), ello 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, siendo el juego una actividad placentera en cualquier etapa de la vida.

Todas las actividades implementadas son relevantes en relación con los propósitos expresos de los estudiantes, porque les dio la probabilidad de compartir y de conocer a sus compañeros. Se reconoce la importancia de fortalecer la convivencia por medio del juego e implementar los valores teniendo como resultados niños llenos de confianza de cooperación y libre de expresarse en cualquier momento siguiendo normas.

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 fueran 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.

El juego no se caracterizó por su diversión, sino como principio de desarrollo emocional, activo y creativo. En cada una de las actividades realizadas se vio reflejado en el cambio de actitud de los niños que presentaban agresividad, dando la importancia en juego a las relaciones de amistad, a los valores, al compartir con respeto y cumplimiento de normas.

Con las actividades implementadas se logró cambiar la forma de solucionar los conflictos y trabajar el buen trato, los valores, la convivencia reflejándose en el cambio de actitudes, ahora más positivas y en las buenas relaciones, necesarias para la convivencia, y lo más importante utilizar el diálogo, más no la pelea, lo cual permitió el alcance de resultados esperados en este proyecto.

En el desarrollo de las actividades se evidenció respeto y convivencia pacífica en el aula, participación autónoma y espontánea, trabajo colectivo en forma armoniosa y construcción de ambientes de solidaridad y respeto.

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 en todas las actividades y el desarrollo de trabajo colaborativo, sin importar las diferencias con los compañeros aportando criterios de solución, con una actitud de respeto y tolerancia, cumplieron con los logros propuestos y reflexionaron frente al trato hacia a los demás, con la entrega oportuna de la reflexión del trabajo asignado en el proceso de aprendizaje y en fortalecimiento de la convivencia.

El juego tiene un importante rol en la interiorización de normas, al mismo tiempo que de manera inconsciente se pueden fomentar y favorecer una convivencia sana para toda la comunidad educativa.

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.

Finalmente, el juego orientado y con reglas establecidas, tiene el potencial de disminuir las conductas agresivas, contribuyendo a fortalecer la convivencia escolar y llevar a los niños a la concertación, a querer ayudar y apoyar a sus compañeros, a ser personas felices, a olvidar los problemas familiares y ser capaces de compartir con sus compañeros, llevando a un ambiente sano y logrando mejores resultados académicos.

De acuerdo con lo anterior, se concluye que las acciones dirigidas al trabajo colectivo se apoyaron en el otro, generaron procesos de reconocimiento de la diversidad evidenciados en el fortalecimiento de la convivencia pacífica en el aula.

5.2 Recomendaciones

Para futuros trabajos relacionados con el tema y la necesidad de aplicarlo en una institución interesada en el fortalecimiento de la convivencia escolar en el aula, se recomienda el acercamiento permanente con los padres de familia a través de talleres donde el eje central sea el buen trato y pautas de crianza que inviten a disminuir la agresividad.

Explorar otras posibilidades de juego con variadas herramientas TIC acordes con la época actual, 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 en los estudiantes, para que realicen con gusto de cada una de las diferentes actividades a fin de cumplir con los logros propuestos.

Se sugiere a las directivas de las instituciones brindar capacitación y apoyo a los docentes con miras a mejorar e implementar estrategias pedagógicas que favorezcan la convivencia armónica en las diferentes actividades a realizar.

Referencias Bibliográficas

- Acedo, E. (2001). *Los juegos populares y tradicionales; Una propuesta de aplicación*. Recuperado el 27 de mayo de 2017, de http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341juegos%20populares.pdf
- Al tablero. (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>
- Beltrán, J. (1993). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis.
- Blanco, V. (noviembre de 2012). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vygotsky, Groos*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vygotsky-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.
- Buitrago, A. M. (2016). *Desarrollo de competencias ciudadanas a través de la lúdica para mejorar la convivencia en el aula: el caso del grado 303 de la jornada de la tarde del colegio SALUSCOOP Sur*. Obtenido de [https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8266/Tesis%20Martha%20marzo%2027%20de%202016%20\(1\).pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8266/Tesis%20Martha%20marzo%2027%20de%202016%20(1).pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cascón, P. (2000). *Educación para el conflicto*. Barcelona: Cuadernos de Pedagogía, UNESCO.

- 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. (mayo de 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. (12 de noviembre de 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: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios*, 3(1), 102-115. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4054232.pdf>
- Congreso de la República. (2006). Ley 1098. Obtenido de https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm
- Congreso de la República. (2013). *Ley 1620 de 2013*. Obtenido de https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1620_2013.htm
- Díaz, A, M. (2006). Convivencia escolar y prevención de la violencia, Programas desarrollados a partir de la investigación Acción. 42, 63-73. Obtenido de <http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista42-7.pdf>
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Galtung, J. (2004). *Violencia, Guerra y su impacto. Sobre los efectos visibles e invisibles de la violencia*. Obtenido de <https://them.polylog.org/5/fgj-es.htm>

- 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/>
- Grupo de Investigación Stellae. (2017). *Mediación (Vygotsky)*. Obtenido de <http://stellae.usc.es/red/blog/view/6474/mediacion-vygotsky>
- Hernández S, R., Fernández C, C., & Baptista L, P. (2014). *Metodología de la investigación* (sexta ed.). México: 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
- Ministerio de Educación Nacional. (octubre de 2011). *Cartilla 1 Brújula. Programa de Competencias Ciudadanas*. Recuperado el 22 de enero de 2017, de <http://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-235147.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Ley 1620*. Bogotá. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-322486_archivo_pdf_respuestas_ciudadanos.pdf
- Moyles, J. (2002). *El juego en la educación infantil y primaria*. Morata.
- Muñoz, M., Cornejo, C., Muñoz, P., & Araya, N. (mayo de 2014). *Convivencia y clima escolar en una comunidad educativa inclusiva de la Provincia de Talca, Chile*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 16(2). Obtenido de <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/497/923>
- Murillo, J., & Román, M. (2011). *América Latina: violencia entre estudiantes y desempeño escolar*. *CEPAL 104*, 37-54. Obtenido de <https://www.unicef.org/ecuador/informe-cepal.pdf>
- Ortega, R., & Del Rey, R. (2006). *La violencia escolar: Estrategias de prevención*. Barcelona: Grao. Obtenido de <https://books.google.com.co/books?id=rRCPFMtg20QC&pg=PA31&lpg=PA31&dq=enseñanza+convivencia+no+es+un+tema+sino+una+práctica,+una+lección>

%B3n+viva+diaria;+por+ello,+el+%C3%BAnico+camino+es+la+cooperaci%C3%B3n,+
el+di%C3%A1logo+y+la+confrontaci%C3%B3n

Palma, R. (2013). *¿Qué es Convivencia y cuáles son sus características?* Obtenido de <http://conviveencomunidad.blogspot.com/2013/05/que-es-convivencia-y-cuales-son-sus.html>

Peñaranda, L., & Pérez, J. C. (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 de básica primaria, a través del juego popular denominado la vuelta a Colombia.* (U. A. Bucaramanga-UNAB, Ed.) Obtenido de tesis de Maestría en Educación.

Pérez, S, G. (2005). *Derechos Humanos y Educación Social.* *Educación* (336), 19-39. Obtenido de http://www.revistaeducacion.educacion.es/re336/re336_02.pdf

Pons, J. (2007). *¿Qué son los “Serious Games” (juegos serios)?* Obtenido de <http://www.exelweiss.com/blog/356/serious-games-juegos-serios/>

Posso, P., Sepúlveda, G. M., Navarro, N., & Laguna, C. E. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar.* *Lúdica Pedagógica*, 21, 163-174. Obtenido de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/3331/2894>

Ramírez, A, B. (2005). *¿Cómo potencializar una sana convivencia en el ámbito escolar?* Medellín: Pontificia Universidad Javeriana.

Rentería, R. L., & Quintero, R. N. (2009). *Diseño de una estrategia de gestión educativa para mejorar los niveles de convivencia en el Colegio Rafael Uribe Uribe de Ciudad Bolívar, en la jornada de la mañana.* (P. U. Javeriana, Ed.) Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/219/edu4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rios-Quilez, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil.* Obtenido de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1910>

- Romero, G. (20 de mayo de 2015). *Gesvin word press*. Obtenido de <https://gesvin.wordpress.com/2015/05/20/banco-de-rubricas-para-diversas-actividades-presentacion/>
- Rosaquisoz. (19 de noviembre de 2012). *Word press*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>
- Sánchez, V., & Ortega-Rivera, J. (2004). *El componente emocional y moral de las relaciones interpersonales*. En O. y. Rey, *Construir la convivencia* (págs. 59-74). Barcelona: Edebé.
- Sarrión, C. (2015). *Organización de acciones socioeducativas dirigidas a jóvenes en el marco de la educación no formal*. Málaga: IC. Obtenido de https://books.google.com.co/books?id=2IBHDwAAQBAJ&pg=PT192&lpg=PT192&dq=un+sistema+de+acciones+que+se+realizan+con+un+ordenamiento+1%C3%B3gico+y+coherente+en+funci%C3%B3n+del+cumplimiento+de+objetivos+educacionales&source=bl&ots=tr_ezxxUYh&sig=Bq_SXLDIVKX
- Tostado, E. y García, S (2015). *Convivencia con conflicto y sin violencia en la escuela: la prevención como estrategia de paz*. Universidad Autónoma indígena de México. 11(1) p.p 19-32
- Tipos de juegos y clasificación. (15 de julio de 2011). *Maestra Infantil, recursos y comprensión infantil*. Obtenido de <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>
- UNESCO. (1980). *El Niño y el Juego*. Estudios y Documentos de la Educación, 5.
- Vásquez N, R. (s.f). *El juego en la educación escolar*.
- Vázquez, G. R. (2012). *La mediación escolar como herramienta de educación para la paz*. Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/85718/TRLVG.pdf>
- Vélez, V. (2010). *Estrategias didácticas implementadas por los docentes para promover el desarrollo de la atención, como habilidad de pensamiento*. Trabajo de grado Licenciatura en Preescolar. Corporación Universitaria Lasallista. Antioquia

Vilar, D., & Carretero, A. (2008). *Vivir Convivir*. Gráficas Andalusí S.L. Obtenido de http://www.fundacionfide.org/upload/08/10/vivir_convivir_red_acoge.pdf

Anexos

Anexo A. Carta de consentimiento informado del rector

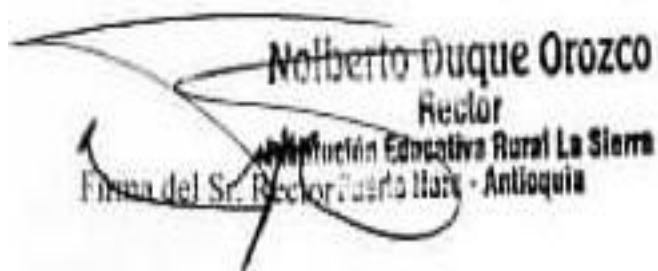
Saludo cordial,

Atendiendo a la investigación educativa que se adelanta para fines académicos, bajo la dirección de la docente Mg. María Piedad Acuña Agudelo, del programa Maestría en Educación de la Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB y la estudiante, postulante a Maestría En Educación Leyla Johanna Medina Camacho

Solicito su consentimiento mediante el siguiente documento, que tiene como finalidad contar con su autorización en la utilización del nombre de la institución en el trabajo de grado, toma de fotos y aplicación de los instrumentos de recolección de información, para el trabajo de grado: "El juego como estrategia lúdico pedagógico para fortalecer la convivencia en el aula de clase", teniendo presente que la información proporcionada será empleada únicamente para fines investigativos.

Las actividades realizadas contarán con total confidencialidad, sólo serán de conocimiento y manejo de la persona responsable del proyecto y utilizados como ítem para contribuir a un mejor manejo del mismo.

Agradezco de antemano su respuesta positiva en el apoyo a la investigación educativa, considerando su firme propósito por una educación de calidad para todos.


Norberto Duque Orozco
Rector
Institución Educativa Rural La Sierra
Finca del Sr. Rector, Puerto Iza - Antioquia

Anexo B. Carta de consentimiento informado a Padres de familia

Atendiendo a la investigación educativa que se adelanta para fines académicos, bajo la dirección de la docente Mg. María Piedad Acuña Agudelo, del programa de Educación de la Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB y la estudiante, postulante a Maestría En Educación Leyla Johanna Medina Camacho

Solicito su consentimiento mediante el siguiente documento, que tiene como finalidad contar con su autorización para que su hijo participe en las actividades que se realizarán, toma de fotos y aplicación de los instrumentos de recolección de información, para el trabajo de grado: "El juego como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer la convivencia en el aula de clase teniendo presente que la información proporcionada será empleada únicamente para fines investigativos.

Las actividades realizadas contarán con total confidencialidad, sólo serán de conocimiento y manejo de la persona responsable del proyecto y utilizadas como insumo para contribuir a un mejor manejo del mismo.

Agradezco de antemano su respuesta positiva en el apoyo a la investigación educativa, considerando su firme propósito por una educación de calidad para todos.

Leonardo Castaño

Firma del padre de familia

Dayana Castaño

Nombre del estudiante

La Sierra Pto Nare 29-08/2018

Anexo C. Entrevista realizada a estudiantes

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES HUMANIDADES Y ARTES
MAESTRIA EN EDUCACION

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 piden. Lea las preguntas detenidamente. Revise todas las opciones y elija sólo una respuesta, colocando una X en la opción de su preferencia. Si se equivoca 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 contarte)

- 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. Para usted, el maltrato es: Señale una o varias X,

- 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 _____

f. Otros. ¿Cuáles? _____

9. ¿Consideras que en el salón siempre son los mismos niños quienes inician la agresión continuamente?

a. Si ____: ¿Cuántos niños? ____1, ____2, ____3, ____ más de tres

b. No ____

10. ¿En qué lugares del colegio se suelen producir agresiones o maltrato? (puedes elegir más de una respuesta)

a. ____ En el salón,

b. ____ En el patio,

c. ____ En el comedor escolar,

d. ____ En el Baño,

e. ____ Otros lugares. ¿Dónde? _____

f. ____ No lo sé

11. ¿Quién suele detener las situaciones de agresión?

- a. ____ Algún Profesor,
- b. ____ Algún compañero
- c. ____ No lo sé,
- d. ____ Nadie.

12. Algunos juegos podrían ayudar a mejorar las relaciones en el aula.

Menciona algunos juegos que más te gustan _____

Menciona algunos juegos que no has practicado y que te gustaría conocer

Anexo D. Validación de instrumentos**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN**

Quien suscribe, **Adriana Rocio Mendoza** con documento de identidad 6324207 de profesión docente, ejerciendo actualmente como Docente investigadora, **Leyla Johanna Medina Camacho**

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación de la encuesta dirigida a recolectar información en la población bajo estudio relacionada con el tema: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN EL GRADO CUARTO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA RURAL LA SIERRA

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia				X

Fecha: Septiembre 2018

Firma 

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Nombre del Proyecto de Investigación: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN EL GRADO CUARTO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA RURAL LA SIERRA

Nombre de la Estudiante: Leyla Johanna Medina Camacho

Nombre del Instrumento: Encuesta diagnóstica recolectar información en la población bajo estudio

Objetivo de la validación: Valorar la pertinencia y coherencia del instrumento que se usará en el proyecto de investigación.

Nombre del experto validador: María Piedad Acuña A

N. pregunta	Pertinencia en relación con el objetivo del proyecto	Claridad en la redacción	Otras Observaciones
1.1. ¿Con quién vives?	Si es pertinente	Si es claro para el estudiante	
2. 2. ¿Cuántos hermanos tienes? (sin contarte)	Si es pertinente	es clara la pregunta	
3. Señala cuáles de estas situaciones suceden en tu casa	Si es pertinente	Considero que sería mejor colocar varias opciones en una misma respuesta y disminuir los encisos (ejm: a. juegos, paseos, fiestas)	
4. Para ti, el maltrato es:	Si es pertinente	No es tan claro los niños podrían marcar todas las opciones, podría dar definiciones en cada	

<p>5. Cuando hay maltrato a otros niños, ¿cuál es tu actitud?</p>	<p>pertinente</p>	<p>Mejorar la redacción están repetidas las opciones, si es si, de qué manera.</p>	
<p>6. Cuando sucede el maltrato como intervienes</p>		<p>Esta y la pregunta anterior apuntan hacia una misma respuesta, se pueden redactar mejor las dos en una</p>	
<p>9. Tus compañeros te invitan a participar en el maltrato hacia otros niños.</p>	<p>pertinente</p>	<p>Sería importante aclarar si participan o no al ser invitados y un porque lo hacen</p>	
<p>10. ¿Usualmente como emplea el maltrato?</p>	<p>pertinente</p>	<p>Considero que está bien redactado</p>	
<p>11. ¿Consideras que en el salón siempre son los mismos niños quienes inician la agresión? continuamente?</p>	<p>pertinente</p>	<p>Mejorar la redacción</p>	

12. ¿En qué lugares del colegio se suelen producir agresiones o maltrato? (puedes elegir más de una respuesta)	pertinente	Es clara la pregunta y sus opciones
--	------------	-------------------------------------

Sugerencias:

Validado por: *[Firma]*

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Adriana Ávila con documento de identidad 63.532.873 de profesión Licenciada en Educación Preescolar ejerciendo actualmente como Docente investigadora, de la Maestría en Educación.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación de la entrevista dirigida a recolectar información en la población bajo estudio relacionada con el tema: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN EL GRADO CUARTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL LA SIERRA

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Congruencia de Items				
Amplitud de contenido				
Redacción de los Items	X			
Claridad y precisión				
Pertinencia				

Nombre de la Estudiante: Leyla Johanna Medina Camacho

Nombre del Instrumento: Encuesta diagnóstica para recolectar información en la población bajo estudio

Objetivo de la validación: Valorar la pertinencia y coherencia del instrumento que se usará en el proyecto de investigación.

Nombre del experto validador: Adriana Ávila

N. pregunta	Pertinencia en relación con el objetivo del proyecto	Claridad en la redacción	Otras Observaciones
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

¿Con qué escala se hace esta valoración?

yo le sugiero nuevamente ser más precisa y clara en las ítems de validación.

7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

Revisar redacción, se está usando: su y tú

Sugerencias:

Falta la tilde en la palabra diálogo, tí, sí, cuándo

Validado por:

La pregunta 4 tiene un tipo de letra diferente

Diferenciar pregunta 6 y 7

Quitar la B mayúscula de Baño

Corregir pos (por)



Anexo E. Diarios de Campo

DIARIO DE CAMPO		
Actividad	Juegos de mesa	Viernes 25 de octubre 2018
Investigador/Observador	Leyla Johanna Medina C	
Objetivo/pregunta	Compartir diferencias y gustos	
Situación	Rotar en determinado tiempo de juego	
Lugar-espacio	Varios espacios del colegio	
Técnica aplicada	Cambiar de juego	
Personajes que intervienen	Estudiantes de cuarto	
Descripción de actividades, relaciones y situaciones sociales cotidianas	Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo o pregunta de investigación	
Se distribuyeron los juegos como lotería, bingo, domino, parques, ajedrez, pin pon hasta hubo billar que les gustó mucho a los niños y niñas todos iban rotando de juegos cambiando de compañeros y compartiendo con otros, no hubo peleas ni discusiones, sino que compartían y le explicaban al otro como jugar sino sabia.	Reflexiono como se divirtieron sin saber que al otro compañero le gusta ese juego o que sabe jugar, se reflexiona sobre el tiempo que les hubiera gustado que hubiera más tiempo para compartir con otros en el juego. (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.	
Observaciones	Se refleja el juego como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar porque se evidencia el buen trato el compartir con el otro ya siendo más obedientes, respetuosos como no se realiza actividad de conocimiento sino juego y diversión, no existe competencia ni quién gane ni pierda, sino que compartan con distintos compañeros y que jueguen lo que les gusta en un determinado tiempo. Se puede ver el alcance del logro del juego como otra categoría de análisis donde se evidencia por el cambio de comportamientos de algunos estudiantes. En la reflexión Los estudiantes contestaron “porque no se juega más de seguido” algunos estudiantes aprendieron a jugar ajedrez porque los mismos compañeros que sabían le enseñaron a los que no sabían.	

DIARIO DE CAMPO		
Actividad	Juego dirigido	Lunes 29 de octubre 2018
Investigador/Observador	Leyla Johanna Medina C	
Objetivo/pregunta	Compartir con los compañeros	
Situación	Citas según la hora del reloj	
Lugar-espacio	SALON DE CUARTO	
Técnica aplicada	Cita a diferentes horas con diferentes estudiantes	
Personajes que intervienen	Estudiantes de cuarto	
Descripción de actividades, relaciones y situaciones sociales cotidianas	Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo o pregunta de investigación	
Se les da el reloj en cada hora del reloj deben establecer una cita y deben responder una pregunta con un tiempo y se logra la respuesta y las 12 citas con compañeros distintos y respondiendo preguntas distintas.	Se vio que les gusto respondiendo con agrado, compartiendo con el compañero de la cita, conociéndose mejor y participando de la actividad. Acedo (2001), “son aquellos considerados tradicionales, usualmente derivados de actividades laborales o de procedencia mágico-religiosa, de reglas inexistentes o sencillas creadas de común acuerdo entre los integrantes del grupo y por tanto son variables y flexibles” (pág.1)	
Observaciones: Se ve el juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. Ya que se ven los valores recalando la actividad, donde se integra con un compañero, responde preguntas y así da a conocer sus opiniones sobre su forma de ser, siendo obedientes, respetando las reglas de juego, colaborando y respetando a los compañeros y sus intervenciones. y se puede ver el alcance de logro como en la categoría de análisis en el cambio de actitudes hacia los compañeros ya haciéndolo de una manera agradable y en todo momento, también los estudiantes en su reflexión respondieron a “ no sabía que a mi compañero le gustaba jugar ajedrez”, “pudimos conocernos mejor”.		

DIARIO DE CAMPO		
Actividad	Juego de piso	Martes 22 de octubre 2018
Investigador/Observador	Leyla Johanna Medina C	
Objetivo/pregunta	Realiza los retos que se le asignen para bien del grupo	
Situación	Favorecer el trabajo en equipo	
Lugar-espacio	Salón de cuarto	
Técnica aplicada	Juego con dados	
Personajes que intervienen	Estudiantes de cuarto	

Descripción de actividades, relaciones y situaciones sociales cotidianas	Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo o pregunta de investigación
Un estudiante representa el grupo que lanza el dado y le corresponde una penitencia, adivinanza o pregunta según el número que cayó, todos estaban muy animados jugando y el equipo tenía que ayudar al representante para conseguir algunos retos.	Compartieron y representaron al grupo los ganadores fue el que llegó primero a la meta, pero unos decían que era suerte por el dado, se realizó el juego al principio poca tolerancia en esperar al otro, pero después se corrigió en su debido momento. lo mejor es re-explicar el juego y empezar nuevamente de cero, porque inequívocamente esas circunstancias marcan el éxito o fracaso de la actividad y el aprendizaje significativo o la no asimilación del conocimiento (García, 2006).
Observaciones	Se evidencia el juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar integrándose al equipo y participando, viendo los valores recalando el compañerismo el ayudar al compañero a realizar sus retos y así ganar el equipo. Se ve puede ver el alcance del logro en el juego como evidencia del juego si sirvió para el cambio de actitudes frente a sus compañeros, tratándolos con respeto y tolerancia. En la reflexión de los estudiantes algunos comentaron “me gusto más hacer el reto”, fue fácil las preguntas”, “ el grupo me colaboro para cumplir con los retos”.

DIARIO DE CAMPO

Actividad	Memoria trabajo cooperativo	Viernes 9 de noviembre 2018
Investigador/Observador	Leyla Johanna Medina C	
Objetivo/pregunta	Tener buena memoria, participar y realizar vestido en reciclaje	
Situación	Juego cooperativo memorización y realización vestido de reciclaje	
Lugar-espacio	Salón de cuarto	
Técnica aplicada	Elaborar vestido y tener buena memoria trabajo cooperativo	
Personajes que intervienen	Estudiantes de cuarto	

Descripción de actividades, relaciones y situaciones sociales cotidianas	Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo o pregunta de investigación
Grupos de cuatro estudiantes para dirigir a juez en cada mesa se debe memorizar el mayor número de palabras y escribirlas después el grupo ayudar a diseñar el vestuario con	se indica quienes escribieron más números de palabras se leen y se reflexiona que faltó porque no escribieron más palabras. Los grupos al terminar la memorización deberá en el menor tiempo posible diseñar el vestido con el papel de reciclaje al

Descripción de actividades, relaciones y situaciones sociales cotidianas	Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo o pregunta de investigación
papel de reciclaje y el grupo que termine primero y haya memorizado el mayor número de palabras era el ganador.	compañero y así obtendrá más punto y habrá cumplido con su objetivo, donde se ve el fortalecimiento de las relaciones personales al realizar el vestido a su compañero.
Observaciones	Se evidencia el juego en equipo ayuda para conseguir el vestuario y ponerse de acuerdo de que se va hacer

DIARIO DE CAMPO	
Actividad	Juego virtual Martes 6 de noviembre
Investigador/Observador	Leyla Johanna Medina C
Objetivo/pregunta	Explorar con el celular imágenes en 3d
Situación	Quiver 3 d
Lugar-espacio	Salón de cuarto
Técnica aplicada	Dibujo en 3d
Personajes que intervienen	Estudiantes de cuarto
Descripción de actividades, relaciones y situaciones sociales cotidianas	Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo o pregunta de investigación
Colorearon una ficha y después al terminar iban pasando a verla en 3 d se sintieron felices y compartieron mirando los dibujos de todos en orden y sin criticar ni burlarse de los demás.	Les gustó mucho la actividad al ver el dibujo que tenía un movimiento por medio del celular, compartieron sin críticas y se portaron bien porque era algo novedoso para ellos. Existen algunos juegos, en los que es necesario analizar en detalle, si se quiere llegar al éxito entre los niños como son: la cesta de los tesoros de Elionor Goldschmied, el juego heurístico, el psicomotor, el educativo de O. Decroly, el juego popular, el multicultural.
Observaciones: según la categoría de análisis se pudo evidenciar como aspecto critico que intervienen en los comportamientos agresivos de los estudiantes es el familiar , social y económico ya que los padres no cuentan con los recursos de comprar un computador o celular para poder hacer las diferentes actividades de consulta en la casa, se ve reflejado el juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar se vio el compañerismo, la curiosidad, alegría de sus dibujos y coloreados no criticaron a nadie por su coloreado sino que veían sus dibujos en 3d.se pudo ver el alcance del logro del juego por el comportamiento adecuado de los estudiantes, en su reflexión sobre el proceso de aprendizaje algunos estudiantes contestaron “si sirvió el juego porque aprendimos una nueva forma de ver las cosas”, “fue muy divertido”, ”no sabía que se pudiera ver en 3 d en el celular”	

DIARIO DE CAMPO		
Actividad	Juego cooperativo	Martes 13 de noviembre 2018
Investigador/Observador	Leyla Johanna Medina C	
Objetivo/pregunta	Fomentar el amor y la amistad por medio de juego cooperativo	
Situación	Memoria colectiva	
Lugar-espacio	Salón de cuarto	
Técnica aplicada	Lluvia de ideas	
Personajes que intervienen	Estudiantes de cuarto	
Descripción de actividades, relaciones y situaciones sociales cotidianas	Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo o pregunta de investigación	
<p>se explica el tema a tratar donde cada grupo tendrá que representar de acuerdo a la imagen sacada, En un principio se situará a dos grupos alrededor de una mesa y a los otros dos grupos alrededor de la otra, donde previamente estarán colocadas y fijadas con cinta las fichas, de tal forma que se puedan observar sin problemas.</p> <p>Desarrollo: Cuando se marque el inicio del juego, los jueces retirarán las telas que tapaban las mesas y los participantes tendrán un minuto (medido por aquellos) para intentar memorizar el mayor número de dibujos. Y de conceptos sobre el amor y la amistad</p> <p>Cuando termine el tiempo, cada grupo irá a la mesa que tiene asignada, su capitán cogerá un folio de la carpeta y, entre todos, intentarán recordar y anotar el nombre del mayor número de dibujos observados.</p>	<p>terminado el tiempo, entregarán la hoja a los jueces, quienes harán la comprobación y la valoración para su posterior puntuación, que irá en función del mayor número de palabras correctas conseguida teniendo en cuenta el concepto del amor y la amistad se reflexiona con la evaluación como les pareció la actividad como se sintieron y que es el amor y la amistad se reflexionara la importancia de trabajo cooperativo, el tener un buen amigo y el de confiar en un compañero.</p> <p>Los seres humanos poseen distintos tipos de memoria, entre ellas se encuentra la memoria asociada a recordar sensaciones percibidas por medio del gusto, tacto, olfato, vista y reconocer a que corresponde, facultad muy importante para el niño que se encuentra en plena exploración de todo lo que lo rodea (Clasificación de los juegos, 2012). Son importantes en algún momento dejando a un lado la timidez el miedo y el rechazo, sintiéndose más seguros de sí mismo.</p>	
Observaciones	Se evidencia el juego cooperativo y como se deben tratar implementado el concepto del amor y la amistad	

DIARIO DE CAMPO		
Actividad	Juego de roles	Viernes 16 de noviembre 2018
Investigador/Observador	Leyla Johanna Medina C	
Objetivo/pregunta	Reconocer que quiero ser cuando mayor	
Situación	Las profesiones	
Lugar-espacio	Salón de cuarto	
Técnica aplicada	Reporteros en movimiento	
Personajes que intervienen	Estudiantes de cuarto	
Descripción de actividades, relaciones y situaciones sociales cotidianas	Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo o pregunta de investigación	
<p>En este juego de roles Cada personaje para interpretar este lo representará, leerá y ensayarán para dramatizar dicho personaje para que los demás grupos lo adivinen, trabajo individual cada uno pasara a explicar su profesión como se verá cuando sea adulto y cada grupo tendrá que adivinar que trabajo o profesión representa.</p> <p>Desarrollo: pasaran a representar con el grupo el personaje que le correspondió y los demás grupos trataran de adivinar de quien se trata, cada uno representara un trabajo o profesión que desempeñaría cuando sea adulto, los demás tendrán que adivinar de que personaje o profesión se trata.</p>	<p>teniendo en cuenta las habilidades y como es ese personaje se realizan preguntas de cómo se vieron a nivel personal representando el personaje la profesión u oficio, se finaliza aclarando como se sintieron en la representación a los demás grupos se les preguntará si representó bien su papel o como lo hicieron, se reflexiona sobre la importancia de saber qué papel, que profesión o que oficio, quiero ser cuando sea adulto.</p> <p>En los juegos de imitación los niños reproducen las expresiones, los sonidos, las actuaciones que han visto de los adultos o en otros niños. Algunos ejemplos de juegos de imitación son las cinco lobitos y el de las palmas- palmitas, donde los menores copian los gestos y acciones que realizan los educadores (Rosaquisoz, 2012).</p>	
Observaciones	Se evidencia el juego y la reflexión de que quiero ser cuando sea grande	

DIARIO DE CAMPO		
Actividad	Exposición	Martes 20 de noviembre 2018
Investigador/Observador	Leyla Johanna Medina C	
Objetivo/pregunta		
Situación	Exposición de valores	
Lugar-espacio	Salón de cuarto	
Técnica aplicada	Elaboración y exposición	
Personajes que intervienen	Estudiantes de cuarto	

Descripción de actividades, relaciones y situaciones sociales cotidianas	Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo o pregunta de investigación
<p>se le pide traer materiales de los valores, cada estudiante escoge el valor, lee y de manera creativa realizará la cartelera y pasará a exponer.</p> <p>Desarrollo: cada estudiante pasa en su representación como un desfile y exposición transfiriendo el concepto del valor por medio de una representación creativa.</p> <p>El estudiante presenta de forma creativa y se apropia del valor que le correspondió exponiendo el valor y dejando en claro el concepto.</p>	<p>se desfila y se pondrá en consideración y se reflexionara de cada valor teniendo en cuenta el valor ¿quién lo hizo mejor? ¿cómo se sintió con ese valor? ¿qué debemos hacer para obtener esos valores?, ¿cómo representó cada uno. el juego es relativamente nuevo en el ámbito de la educación, pero que posee las ventajas de ser muy divertido y sencillo de plantear (Clasificación de los juegos, 2012). Hay que escoger el momento propicio o adecuado para intervenir y que todo salga como uno quiere cumpliéndose el objetivo.</p>
<p>Observaciones</p>	<p>Se evidencia el juego y Creatividad en representar un valor para la sana convivencia</p>

DIARIO DE CAMPO	
Actividad	sociodrama Viernes 23 de noviembre 2018
Investigador/Observador	Leyla Johanna Medina C
Objetivo/pregunta	Representar por medio de un sociodrama la agresión
Situación	La agresividad
Lugar-espacio	Salón de cuarto
Técnica aplicada	sociodrama
Personajes que intervienen	Estudiantes de cuarto
Descripción de actividades, relaciones y situaciones sociales cotidianas	Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo o pregunta de investigación
<p>En este socio drama se trabaja el tema de la agresión haciendo énfasis a cada grupo como quiera interpretarlo el grupo dispondrá de un tiempo para la representación de su socio drama teniendo en cuenta el tema la agresividad dentro y fuera del salón de clase la forma de actuar se deja a consideración del grupo.</p>	<p>con el socio drama o representación, que le hizo falta, que le hubiera gustado hacer, que no le gusto, la importancia de no ser agresivo, de pensar antes de actuar, y de ver que de ser agresivo recibe agresividad en cambio del buen trato voy a recibir buen trato permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un universo imaginario donde todo es posible. Se puede aprovechar la fantasía creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador o simplemente dejando al</p>

Descripción de actividades, relaciones y situaciones sociales cotidianas	Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo o pregunta de investigación
Desarrollo: cada grupo pasa a representar socio drama con su utilería apropiada y su vestuario para cada caso, donde representara de manera asertiva la agresividad en diferentes espacios.	niño jugar de manera libre. En suma, el juego de fantasía hace posible que el estudiante represente y transforme su mundo conforme a sus deseos y necesidades (Clasificación de los juegos, 2012).
Observaciones	Se evidencia el juego y Permite a los estudiantes imaginar, crear y fantasear en un mundo imaginario que de una u otra forma los lleva a donde no pueden estar, aunque sea en un momento de imaginación en un lugar fantasiioso y divertido para ellos.

Anexo F. Otras evidencias fotográficas



Foto 1 día del niño compartir en el salón de clase entrega de detalles foto 2 juego de piso



Foto 3 participación en juego de interclases

Foto 4 Pasar a leer respuestas de sus

Compañeros compartiendo



Foto 5 juego cooperativo trabajo en equipo



Foto 6 Exposiciones

Anexo G. Rejilla de valoración de actividades

REJILLA DE EVALUACION

ACTIVIDAD N° 1 Sociodrama tema: la agresión

Descriptor de Desempeño

Ind. 1: Analizar el comportamiento agresivo de los compañeros

Ind. 2: Reflexionar sobre la importancia de no agredir

Ind. 3: Conocer la manera de sentir y actuar del otro

Ind. 4: Actuar de manera eficaz y asertiva con el otro

Nombre de los niños	Descriptor de desempeño											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Aragón Muñoz Samuel		x			x			x			x	
Bohórquez Puentes Juan A.		x			x			x			x	
Cardona Alzate Dubian A.	x			x				x			x	
Castaño Ruiz Heylen Dayana	x				x			x		x		
Cruz Calderón Valeria V.	x			x			x			x		
Estrada Isaza Jeiner	x			x			x			x		
García Barrientos Danna S.	x			x			x			x		
Garnica Duque María José	x			x			x			x		
Guzmán Aragón Juana Isabel		x			x			x		x		
Henao Martínez Nicol M.		x			x			x			x	
Iglesia Mesa Arnold		x			x			x			x	
Lozano García Danna I.	x			x			x			x		
Muñoz Vargas Jeremy		x			x			x			x	
Padilla Velázquez Stalin	x			x			x			x		
Payares Ceballos Mariana	x			x			x			x		

Nombre de los niños	Descriptor de desempeño											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Pimienta R. Nazarit	x			x			x			x		
Rojo Ortiz Josu David		x			x			x			x	
Serrano Soto maría José	x			x			x			x		
Uribe García José Manuel	x			x			x			x		
Velázquez Castaño Estiven	x			x			x			x		

ACTIVIDAD N° 2 método de preguntas tema: las emociones

Descriptor de Desempeño

Ind. 1: contestar preguntas de si mismo

Ind.2 : describir como se siente en diferentes situaciones

Ind. 3: análisis de las respuestas del sentir del otro

Ind. 4: conocer a los compañeros desde el sentir

NOMBRE DE LOS NIÑOS	DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Aragón Muñoz Samuel		x			x			x			x	
Bohórquez Puentes Juan A.		x			x			x			x	
Cardona Alzate Dubian A.	x			x				x			x	
Castaño Ruiz Heylen Dayana	x				x			x		x		
Cruz Calderón Valeria V.	x			x			x			x		
Estrada Isaza Jeiner	x			x			x			x		
García Barrientos Danna S.	x			x			x			x		
Garnica Duque María José	x			x			x			x		
Guzmán Aragón Juana Isabel		x			x			x		x		
Heno Martínez Nicol M.		x			x			x			x	
Iglesia Mesa Arnold		x			x			x			x	
Lozano García Danna I.	x			x			x			x		
Muñoz Vargas Jeremy		x			x			x			x	
Padilla Velázquez Stalin	x			x			x			x		
Payares Ceballos Mariana	x			x			x			x		

NOMBRE DE LOS NIÑOS	DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Pimienta R. Nazarit	x			x			x			x		
Rojo Ortiz Josu David		x			x			x			x	
Serrano Soto maría José	x			x			x			x		
Uribe García José Manuel	x			x			x			x		
Velázquez Castaño Estiven	x			x			x			x		

ACTIVIDAD N° 3 exposiciones tema: los valores

Descriptores de Desempeño

Ind. 1: realización de cartelera para exponer

Ind. 2: exponer el valor

Ind. 3: destacar la importancia de los valores

Ind. 4: comprender el verdadero significado de los valores

NOMBRE DE LOS NIÑOS	DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Aragón Muñoz Samuel		x			x			x			x	
Bohórquez Puentes Juan A.		x			x			x			x	
Cardona Alzate Dubian A.	x			x				x			x	
Castaño Ruiz Heylen Dayana	x				x			x		x		
Cruz Calderón Valeria V.	x			x			x			x		
Estrada Isaza Jeiner	x			x			x			x		
García Barrientos Danna S.	x			x			x			x		
Garnica Duque María José	x			x			x			x		
Guzmán Aragón Juana Isabel		x			x			x		x		
Henao Martínez Nicol M.		x			x			x			x	
Iglesia Mesa Arnold		x			x			x			x	
Lozano García Danna I.	x			x			x			x		
Muñoz Vargas Jeremy		x			x			x			x	
Padilla Velázquez Stalin	x			x			x			x		
Payares Ceballos Mariana	x			x			x			x		

NOMBRE DE LOS NIÑOS	DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Pimienta R. Nazarit	x			x			x			x		
Rojo Ortiz Josu David		x			x			x			x	
Serrano Soto maría José	x			x			x			x		
Uribe García José Manuel	x			x			x			x		
Velázquez Castaño Estiven	x			x			x			x		

ACTIVIDAD N° 4 juego de roles tema: las profesiones

Descriptores de Desempeño

Ind. 1: interpretar una profesión

Ind. 2: ponerse en el lugar del otro

Ind. 3: identificar la profesión que quiero ser cuando sea mayor

Ind. 4. Tener en cuenta las diferentes profesiones y gustos de los otros

NOMBRE DE LOS NIÑOS	DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Aragón Muñoz Samuel		x			x			x			x	
Bohórquez Puentes Juan A.		x			x			x			x	
Cardona Alzate Dubian A.	x			x				x			x	
Castaño Ruiz Heylen Dayana	x				x			x		x		
Cruz Calderón Valeria V.	x			x			x			x		
Estrada Isaza Jeiner	x			x			x			x		
García Barrientos Danna S.	x			x			x			x		
Garnica Duque María José	x			x			x			x		
Guzmán Aragón Juana Isabel		x			x			x		x		
Henaó Martínez Nicol M.		x			x			x			x	
Iglesia Mesa Arnold		x			x			x			x	
Lozano García Danna I.	x			x			x			x		
Muñoz Vargas Jeremy		x			x			x			x	
Padilla Velázquez Stalin	x			x			x			x		
Payares Ceballos Mariana	x			x			x			x		
Pimienta R. Nazarit	x			x			x			x		

NOMBRE DE LOS NIÑOS	DESCRPTORES DE DESEMPEÑO											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Rojo Ortiz Josu David		x			x			x			x	
Serrano Soto maría José	x			x			x			x		
Uribe García José Manuel	x			x			x			x		
Velázquez Castaño Estiven	x			x			x			x		

ACTIVIDAD N° 5 juego de mesa**Descriptores de Desempeño****Ind. 1:** conocer los gustos de los otros**Ind. 2:** seguir las reglas del juego**Ind.3:** divertirse sin limites**Ind 4:** conocer y cumplir las reglas

NOMBRE DE LOS NIÑOS	DESCRPTORES DE DESEMPEÑO											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Aragón Muñoz Samuel		x			x			x			x	
Bohórquez Puentes Juan A.		x			x			x			x	
Cardona Alzate Dubian A.	x			x				x			x	
Castaño Ruiz Heylen Dayana	x				x			x		x		
Cruz Calderón Valeria V.	x			x			x			x		
Estrada Isaza Jeiner	x			x			x			x		
García Barrientos Danna S.	x			x			x			x		
Garnica Duque María José	x			x			x			x		
Guzmán Aragón Juana Isabel		x			x			x		x		
Henaó Martínez Nicol M.		x			x			x			x	
Iglesia Mesa Arnold		x			x			x			x	
Lozano García Danna I.	x			x			x			x		
Muñoz Vargas Jeremy		x			x			x			x	
Padilla Velázquez Stalin	x			x			x			x		
Payares Ceballos Mariana	x			x			x			x		
Pimienta R. Nazarit	x			x			x			x		

NOMBRE DE LOS NIÑOS	DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Rojo Ortiz Josu David		x			x			x			x	
Serrano Soto maría José	x			x			x			x		
Uribe García José Manuel	x			x			x			x		
Velázquez Castaño Estiven	x			x			x			x		

ACTIVIDAD N° 6 juego cooperativo tema: relaciones interpersonales

Descriptores de Desempeño

Ind. 1: optimizar su propio aprendizaje

Ind. 2: generar objetivos en común

Ind. 3: trabajo en equipo para cumplir con requisitos

Ind. 4: fortalecer las relaciones interpersonales

NOMBRE DE LOS NIÑOS	DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Aragón Muñoz Samuel		x			x			x			x	
Bohórquez Puentes Juan A.		x			x			x			x	
Cardona Alzate Dubian A.	x			x				x			x	
Castaño Ruiz Heylen Dayana	x				x			x		x		
Cruz Calderón Valeria V.	x			x			x			x		
Estrada Isaza Jeiner	x			x			x			x		
García Barrientos Danna S.	x			x			x			x		
Garnica Duque María José	x			x			x			x		
Guzmán Aragón Juana Isabel		x			x			x		x		
Henaó Martínez Nicol M.		x			x			x			x	
Iglesia Mesa Arnold		x			x			x			x	
Lozano García Danna I.	x			x			x			x		
Muñoz Vargas Jeremy		x			x			x			x	
Padilla Velázquez Stalin	x			x			x			x		
Payares Ceballos Mariana	x			x			x			x		
Pimienta R. Nazarit	x			x			x			x		

NOMBRE DE LOS NIÑOS	DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Rojo Ortiz Josu David		x			x			x			x	
Serrano Soto maría José	x			x			x			x		
Uribe García José Manuel	x			x			x			x		
Velázquez Castaño Estiven	x			x			x			x		

ACTIVIDAD N ° 7 grupo de discusión tema: El buen trato

Descriptores de Desempeño

Ind. 1: dar a conocer las opiniones de los compañeros

Ind. 2: reflexionar sobre el trato que doy que me dan

Ind. 3: conceptualizar la importancia del buen trato

Ind. 4: reconocer la importancia del buen trato a los demás

NOMBRE DE LOS NIÑOS	DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Aragón Muñoz Samuel		x			x			x			x	
Bohórquez Puentes Juan A.		x			x			x			x	
Cardona Alzate Dubian A.	x			x				x			x	
Castaño Ruiz Heylen Dayana	x				x			x		x		
Cruz Calderón Valeria V.	x			x			x			x		
Estrada Isaza Jeiner	x			x			x			x		
García Barrientos Danna S.	x			x			x			x		
Garnica Duque María José	x			x			x			x		
Guzmán Aragón Juana Isabel		x			x			x		x		
Henaó Martínez Nicol M.		x			x			x			x	
Iglesia Mesa Arnold		x			x			x			x	
Lozano García Danna I.	x			x			x			x		
Muñoz Vargas Jeremy		x			x			x			x	
Padilla Velázquez Stalin	x			x			x			x		
Payares Ceballos Mariana	x			x			x			x		
Pimienta R. Nazarit	x			x			x			x		

NOMBRE DE LOS NIÑOS	DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Rojo Ortiz Josu David		x			x			x			x	
Serrano Soto maría José	x			x			x			x		
Uribe García José Manuel	x			x			x			x		
Velázquez Castaño Estiven	x			x			x			x		

ACTIVIDAD N° 8 Lluvia de ideas tema: amor y amistad

Descriptor de Desempeño

Ind. 1: reconocer la importancia de la amistad

Ind. 2: incrementar la creatividad

Ind. 3: reflexionar de como tener amigos

Ind. 4: tener en claro el concepto de amistad y ponerlo en practica

NOMBRE DE LOS NIÑOS	DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Aragón Muñoz Samuel		x			x			x			x	
Bohórquez Puentes Juan A.		x			x			x			x	
Cardona Alzate Dubian A.	x			x				x			x	
Castaño Ruiz Heylen Dayana	x				x			x		x		
Cruz Calderón Valeria V.	x			x			x			x		
Estrada Isaza Jeiner	x			x			x			x		
García Barrientos Danna S.	x			x			x			x		
Garnica Duque María José	x			x			x			x		
Guzmán Aragón Juana Isabel		x			x			x		x		
Henaó Martínez Nicol M.		x			x			x			x	
Iglesia Mesa Arnold		x			x			x			x	
Lozano García Danna I.	x			x			x			x		
Muñoz Vargas Jeremy		x			x			x			x	
Padilla Velázquez Stalin	x			x			x			x		
Payares Ceballos Mariana	x			x			x			x		
Pimienta R. Nazarit	x			x			x			x		

NOMBRE DE LOS NIÑOS	DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO											
	Ind 1			Ind 2			Ind 3			Ind 4		
	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N	S	A v	N
Rojo Ortiz Josu David		x			x			x			x	
Serrano Soto maría José	x			x			x			x		
Uribe García José Manuel	x			x			x			x		
Velázquez Castaño Estiven	x			x			x			x		