



**Uso de Herramientas Digitales Como Estrategia Pedagógica Para Fortalecer La
Competencia Integradora En Resolución Pacífica De Conflictos Mediante Aprendizajes,
Basado En Secuencias Didácticas En Los Estudiantes De Segundo De Primaria De La I.E**

Luis Henríquez de Soacha

Deisy Alonso Aponte y Liliana Acosta Doria

Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la
Educación, Universidad de Cartagena

Trabajo de Grado II

Docente: Neisa Del Carmen Gómez Díaz

2022

Dedicatoria

Dedicamos esta tesis primeramente a Dios, porque es el pilar de nuestras vidas, nos dio valor cuando queríamos desfallecer.

A nuestros padres, que desde pequeña nos enseñaron a no rendirnos, por su esfuerzo y dedicación para formarnos íntegramente, por cada una de las oraciones que elevaron para que Dios nos guiará y nos ayudará en esta etapa, pero sobre todo por brindarnos su amor sin condiciones.

A nuestros hijos, ellos son la fuerza, motivación y la luz más grande que tenemos, para salir adelante y enfrentar todos los obstáculos que se presenten.

A nuestros esposos, por creer en nuestras capacidades, brindarnos apoyo y comprensión constantemente.

Agradecimientos

Gracias a Dios por darnos sabiduría, salud y paciencia, para culminar esta etapa

Gracias a nuestras familias, por cada uno de sus consejos y palabras de aliento, ya que estas nos daban motivación para realizar cada una de las cosas con amor y eficiencia.

Gracias a los docentes, por orientarnos en el proceso de aprendizaje, en cada una de sus enseñanzas se ve reflejada su vocación, amor a la educación y por aportar en el cambio de la sociedad.

Resumen

La presente investigación tuvo como propósito la implementación de secuencias didácticas mediadas por las TIC, usando herramientas digitales para fortalecer la competencia integradora en resolución pacífica de conflictos, en estudiantes de segundo de primaria de la Institución Educativa Luis Enríquez del Municipio de Soacha Cundinamarca. La metodología empleada pertenece al paradigma cualitativo y contempla una población de 12 estudiantes, cuatro de cada uno de los grupos de segundo de primaria de la institución, con igual cantidad de mujeres y hombres, estos se sometieron a una serie de actividades programadas dentro del aula de clase con una duración de seis horas distribuidas en tres sesiones, enfocadas en fortalecer aspectos favorables para evitar o resolver conflictos de forma pacífica desde el autoconocimiento emocional, la empatía y la conducta prosocial. Los resultados del trabajo investigativo muestran un alto grado de asimilación en la población intervenida, que se traduce en cambios sutiles de comportamiento con una afectación ampliamente significativa para la convivencia, del mismo modo es posible caracterizar las herramientas TIC en situaciones específicas según su efectividad y aplicabilidad, encontrando una clara ventaja en aquellas actividades de alta interacción audiovisual como los videojuegos, sobre otras como las encuestas virtuales.

Palabras Clave: Resolución de conflictos, Herramientas virtuales, TIC, Empatía

Abstract

The purpose of this research was the implementation of didactic sequences mediated by ICT, using digital tools to strengthen integrative competence in peaceful conflict resolution, in second grade students of the Luis Enríquez Educational Institution of the Municipality of Soacha Cundinamarca. The methodology used belongs to the qualitative paradigm and contemplates a population of 12 students, four from each of the second-grade groups of the institution, with the same number of women and men, they underwent a series of scheduled activities within the classroom. class with a duration of six hours distributed in three sessions, focused on strengthening favorable aspects to avoid or resolve conflicts peacefully from emotional self-awareness, empathy, and prosocial behavior. The results of the investigative work show a high degree of assimilation in the intervened population, which translates into subtle changes in behavior with a highly significant affectation for coexistence, in the same way it is possible to characterize ICT tools in specific situations according to their effectiveness and applicability. , finding a clear advantage in those activities with high audiovisual interaction such as video games, over others such as virtual surveys

Keywords: Conflict resolution, Virtual tools, ICT, Empat

CONTENIDO

Introducción	13
Capítulo 1. Planteamiento y Formulación del Problema	15
Planteamiento:.....	15
Formulación	19
Antecedentes del Problema.....	20
Internacionales	20
Nacionales.....	22
Justificación	28
Objetivos	30
Objetivo General.....	30
Objetivos Específicos.....	30
Constructos	31
Secuencias didácticas para el aprendizaje:	31
Capítulo 2. Marco de referencia.....	36
Marco Contextual.....	38
Marco Normativo.....	40
Ley General de Educación y Código de Infancia y Adolescencia.....	43
Ley 1620 de 2013.....	44

	7
Marco Teórico.....	46
Marco Conceptual.....	53
Capítulo 3. Metodología	58
Tipo de Investigación.....	59
Investigación Acción Pedagógica.....	62
Participantes.....	66
Categorías de Estudio	68
Manejo de Conflictos.....	70
Tendencias Culturales en la Resolución de Conflictos.....	71
Plataformas Digitales como Herramientas Pedagógicas.....	72
Pedagogía del Instrumento Acorde con la Edad de los Participantes.....	72
Secuencias Didácticas en Medios Virtuales	¡Error! Marcador no definido.
Efectividad del Ejercicio.....	73
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	74
Técnica Diario de Campo-Instrumento: Valoración Comportamental.....	74
Técnica Trabajo en Clase-Instrumento: Secuencias Didácticas	75
Técnica de Fortalecimiento Teórico- Herramienta: Videojuegos Educativos	76
Técnica Encuesta- Instrumento: Prueba Final	77
Valoración de Instrumentos por Expertos: Objetividad, Validez y Confiabilidad	78
Ruta de Investigación.....	79

Primero Fase de Deconstrucción: Valoración Inicial	79
Segunda Fase Reconstrucción: Diseño e Implementación	79
Tercera Fase: Evaluación de la práctica reconstruida.....	80
Técnicas de Análisis de la Información	80
Capítulo 4. Intervención Pedagógica o Innovación TIC, Institucional u Otra.....	81
Fase I: Deconstrucción.....	84
Evidencias de la Fase I.....	85
Fase II: Reconstrucción.....	87
Desarrollo de la sesión 1. Desarrollando la Empatía.	88
Evidencias del Videojuego Educativo número 1.	90
Desarrollo de la Sesión 2. Comprendiendo las emociones	92
Desarrollo de la Sesión 3. Evitando y resolviendo problemas pacíficamente	95
Videojuego número 4.....	96
Fase III: Evaluación de la Practica Reconstruida	99
Modelo de Análisis de Efectividad.	99
Capítulo 5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones	104
Análisis de Resultados Fase I: Deconstrucción	107
Apuntes de diario de campo Fase 1.	112
Análisis de Resultados Fase II: Reconstrucción.	115
Análisis de diario de campo tema 1:	118

Análisis de diario de campo tema 2.....	119
Análisis de diario de campo tema 3.....	119
Análisis de la Fase III: Evaluación de la Practica Reconstruida.....	121
Resultados de Diario de Campo: Fase 4.....	122
Conclusiones.....	124
Recomendaciones.....	125
Bibliografía.....	127
Anexos.....	143

TABLAS

Tabla 1. Constitucionalidad de los derechos de los niños, niñas y adolescentes	42
Tabla 2. Leyes específicas	43
Tabla 3. Categorías o Variables de estudio.....	68
Tabla 4. Proceso de la Investigación.....	81
Tabla 5. Rubrica para Análisis de Eficiencia del Ejercicio.	100

FIGURAS

Figura 1. Fases de la IAP	64
Figura 2. Evidencia Actividad Número 1	85
Figura 3. Creación de juego en Learning App	150
Figura 4. Proceso de inscripción para elaboración de videojuegos	151
Figura 5. Inicio de Videojuego 3	151
Figura 6. Inicio videojuego 4	152
Figura 7. Inicio videojuego 4	152
Figura 8. video animado para estudio de caso	153
Figura 9. Evidencia 1, Juego número 1.....	90
Figura 10. Evidencia 2, Juego 1.....	91
Figura 11. Videojuego Educativo número 2	94
Figura 12. Evidencia videojuego número 3	95
Figura 13. Evidencia video complementario	98
Figura 14. Fase evaluativa	100
Figura 15. Pertinencia de las herramientas TIC.....	102
Figura 16. Numero de amigos.....	107
Figura 17. Respuesta a la agresión verbal.....	108
Figura 18. Respuesta a la destrucción de la propiedad	109
Figura 19. Respuesta a la agresión Física	110
Figura 20. Respuesta a la indeterminación	111
Figura 21. Respuesta al hurto.....	112
Figura 22. Filtración de resultados por genero	114

Figura 23. Valoración de herramientas TIC	116
Figura 24. Respuestas a la actividad número 5.....	121
Figura 25. Caracterización previa al ejercicio	122

Introducción

Uno de los retos más grandes del siglo XXI a nivel de educación ha sido la integración al sistema tradicional de las herramientas tecnológicas, la adaptación de los modelos educativos y el cambio a las necesidades surgidas en la sociedad debido a este desarrollo, el cual trajo consigo diversas maneras de aprender, que permiten responder a la globalización de saberes y retos que plantea la sociedad.

Este desarrollo tecnológico tuvo un punto de incremento masivo debido a la aparición de la pandemia causada por el Covid en el año 2019, que obligó a los países a tomar medidas de confinamiento y proponer estrategias o métodos que le permitieran a los individuos continuar desde sus hogares, con aspectos de su vida cotidiana, como el trabajo y la educación.

En el ámbito educativo, se fortalece el proceso de enseñanza - aprendizaje de forma virtual, por esta razón se mejoran y aparecen plataformas que permiten la comunicación entre grupos de personas y la interacción de espacios de aprendizajes como: **Zoom, Google Meet, Microsoft Teams**, entre otras, las cuales tienen como objetivo principal permitir que por medio de estos ambientes, didácticos e innovadores, los estudiantes puedan ser recursivos y autónomos para adquirir conocimientos, teniendo en cuenta sus gustos, ritmos y estilos de aprendizajes.

Anterior a todo este desarrollo tecnológico y hasta la actualidad la formación integral del sujeto ha sido prioridad, para establecer relaciones armónicas que permitan una sana convivencia; sin embargo, se evidencia la existencia de ambientes conflictivos que impactan de manera negativa las dinámicas sociales y comunicativas de las personas. Estas situaciones se dan por diferentes factores que van desde la crianza hasta el desarrollo de la personalidad y carácter de los individuos para hacer frente a estas.

De esto, que se hagan propuestas académicas sobre la formación en competencias

integradoras y ciudadanas que involucran habilidades de resolución pacíficas de conflictos, entendiéndose como las estrategias que tienen los individuos para lograr mediar una situación conflictiva, en la cual se involucran procesos a nivel cognitivo como: la comunicación, la negociación y la resolución pacífica de problemas y emocional como la empatía, el respeto, la tolerancia, entre otros.

Por lo anterior se realiza la propuesta de integrar el uso de herramientas digitales, para resolver pacíficamente conflictos, a través de secuencias didácticas, centradas en la planeación, comunicación y evaluación de los estudiantes, que permita una retroalimentación inmediata y un aprendizaje cooperativo. Impactando de manera positiva a los estudiantes no solo en las aulas de clase, si no en los diferentes entornos en los que se desenvuelva.

A continuación, se desarrolla una propuesta basada en secuencias didácticas mediadas por las TIC, cuya intención radica en el mejoramiento de las bases teóricas aplicables sobre la resolución pacífica de conflictos dentro del aula de clase de niños de segundo de primaria, con un modelo de intervención acción pedagógica, que inicia con el planteamiento, justificación teórica de sus componentes epistemológicos, contextuales y legales; continúa con la descripción y aplicación metodológica en cumplimiento de los objetivos planteados ,finalizando con el análisis de los resultados.

Capítulo 1. Planteamiento y Formulación del Problema

Planteamiento:

Se conoce la importancia de la educación para la formación personal e integral del ser humano del mismo modo que se puede evidenciar como la tecnología hace cada vez más influencia en las dinámicas educativas y de aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, en los contextos educativos no solo se presentan situaciones de enseñanza y/o aprendizaje de conocimientos teóricos si no también se generan habilidades sociales y comunicativas que afianzan las relaciones interpersonales de los individuos.

Por ello, las situaciones de conflicto o de “violencia escolar definida como comportamiento intencional agresivo” ” (Bárrig & Alarcón, 2017), que se produce con continuidad es una problemática que ha existido previamente a la pandemia y según las estadísticas compartidas por la UNESCO (2018) “1 de cada 3 adolescentes ha sufrido violencia escolar” y uno de los factores que más la causa es la diferencia socioeconómica y cultura , en Colombia las cifras de violencia escolar compartidas por el informe de la ONG Bullying sin fronteras’ estableció la existencia de 2.981 casos de bullying para el periodo comprendido entre octubre de 2017 y octubre de 2018 (Uniciencia, 2019), cifra que se afirma puede ser más alta debido a que las víctimas muchas veces no denuncia a sus agresores ya sea por miedo u otros factores, sin embargo, esta cifra es lo suficientemente alta como para posicionar a Colombia en uno de los países con más alto índice de violencia escolar (Barrig & Alarcon, 2017).

La institución Educativa Luis Henríquez, no es ajena a esta situación, ya que se evidenció

en el año 2019 y 2020 un alto índice de poca tolerancia y respeto hacia los demás en situaciones que implican tomar decisiones, como por ejemplo cuando se debe tomar posturas frente algún tema, la interacción en los juegos, entre otros, ocasionando conflictos en el aula que repercuten en entornos extraescolares.

Las anteriores cifras evidencian la problemática de violencia escolar no solo a nivel mundial que ya ha sido catalogada por la ONU (Organización Mundial De La Salud) como un problema de salud pública por sus consecuencias físicas y psicológicas, cabe aclarar que aunque las cifras más altas de bullying se presentan en los adolescentes, en los niños también se pueden observar este tipo de comportamiento, el cual surge del aprendizaje del medio y el desconocimiento del manejo adecuado de sus emociones y los conflictos entre pares.

En lo que respecta a problemáticas de convivencia y violencia escolar en Colombia, esta se presenta en la mayoría de instituciones del país; en la institución Luis Henríquez de Soacha, esto no es una excepción, de manera general la comunidad educativa cuenta con una población de 1074 estudiantes comprendidos desde el grado preescolar a décimo, en temas socioeconómicos, de los acudientes solo un 37% de la comunidad cuenta con un trabajo formal, un 15% realiza actividades formales y un 48% se dedica a la informalidad, perteneciendo a los estratos 1,2 y 3 categorizado por el Sisben, a nivel sociocultural se presenta una comunidad diversa donde se destacan grupos desplazados por el conflicto armado, migrantes y comunidades indígenas, estas diferencias culturales y socioeconómicas según lo establecido por la UNESCO son una de las fuentes más comunes de generación de conflictos sobre todo si no se tienen las herramientas para el manejo de estos, debido a la escasa formación en manejo emocional, comunicación y habilidades sociales de los niños, en este caso, se evidencia en los educandos de grado segundo, los cuales comprenden las edades entre 7 y 8 años, quienes no saben cómo

resolver conflictos de forma pacífica, ya que, frente a cualquier situación que les genere molestia responde con insultos y hasta con agresiones físicas, lo cual muestra que a pesar de su corta edad pueden manifestar conductas agresivas y violentas, este tipo de situaciones y comportamiento puede estar relacionado a factores: como el desconocimiento de estrategias de manejo de conflictos tales como el dialogo, un bajo desarrollo de competencias comunicativas ,un bajo control emocional o de impulsos , entre otros.

Con base a lo anterior y a la necesidad de formar a los ciudadanos en competencias que les permitan una sana convivencia, las escuelas como centros de formación por excelencia han implementado nuevas estrategias para el aprendizaje significativo, formación en valores y desarrollo de competencias utilizando las secuencias didácticas definidas según Tobón, Carretero & García (2010) como “conjuntos articulados de actividades de aprendizaje y evaluación que, con la mediación de un docente, buscan el logro de determinadas metas educativas, considerando una serie de recursos”, estos recursos como su nombre lo indica son un conjunto de herramientas, técnicas o métodos que mejoran el proceso de aprendizaje, estas técnicas han variado de acuerdo a nuevos descubrimientos a nivel de educación y la aparición de nuevas herramientas tecnológicas que se pueden vincular a los procesos de aprendizaje de manera efectiva, estas herramientas virtuales de aprendizaje debido a la situación de confinamiento y periodo de pandemia mostraron un impacto positivo en el proceso de enseñanza surgiendo así un nuevo termino llamado *e-learning* que hace referencia a la enseñanza online y de esto la creación de actividades virtuales, la cual según Gorospe (2005) es una plataforma que reúne grandes características para el desarrollo de procesos educativos por medio de secuencias didácticas, en los cuales se puede incluir la formación de competencias para la resolución de conflictos en los estudiantes.

Por lo anterior, el proyecto de investigación se basa en generar una estrategia pedagógica que impacten en los educandos de grado segundo de la Institución Educativa Luis Henríquez, usando herramientas digitales, basada en aprendizajes por secuencias didácticas, donde puedan experimentar, aprender, analizar y relacionar situaciones cotidianas, que les permitan tomar control de sus emociones y por ende cambiar la visión de la resolución de los conflictos, tomándolos como una situación positiva, que suceden en la normalidad en las relaciones con los demás.

Formulación

¿Cómo fortalecer la competencia integradora en resolución pacífica de conflictos por medio del uso de herramientas digitales como estrategia pedagógica basada en el aprendizaje de secuencias didácticas en los estudiantes de segundo de primaria de la Institución Educativa Luis Henríquez de Soacha?

Antecedentes del Problema

Frente a la problemática planteada sobre el uso de medios virtuales como estrategia pedagógica para la educación en la competencia integradora de resolución pacífica de conflictos, se encuentra que el tema ha sido abordado desde diversas perspectivas, sin embargo, se encontraron diversos estudios que se pueden servir como punto de referencia para la construcción de antecedentes la temática planteada así:

Internacionales

A nivel internacional se encuentran los siguientes artículos y trabajos de grado organizados en orden cronológico desde el más antiguo al más reciente, de la siguiente manera:

Un primer trabajo fue realizado en la universidad de Sinaloa de México por Carillo en el año 2016 Titulado “Resolución de conflictos: hacia una cultura de paz en niños de primaria”, el objetivo de este fue observar y analizar los factores que causan la violencia en los niños, para esto se utilizó un método descriptivo en una muestra de 33 niños de sexto grado A con la aplicación de un cuestionario auto elaborado donde se puntuaban factores de conflicto y de convivencia, posteriormente se llevó a cabo la aplicación de dinámicas para la mejora de la convivencia estudiantil, en los resultados se evidencia una presencia menor al 15% de conductas violentas en esta muestra, además de cambio en las conductas o comportamiento presentados en ausencia de un docente o una figura de autoridad. Este trabajo es de utilidad para la presente propuesta debido a que permite evidenciar la variable de resolución de conflictos en la población de niños, así como la respuesta de estos después de la implementación de espacios de aprendizaje para la mejora de la convivencia estudiantil.

Un segundo trabajo para tener en cuenta es realizado por Farhang (2020), titulado.

“Researcher and writer in Children and youth cinema” o El efecto de las películas y del cine en los niños y los adolescentes, realizado en el país de Irán bajo la metodología de intervención acción pedagógica, en las aulas educativas de colegios oficiales dicho país. El estudio tiene como objetivo principal demostrar el efecto de propagación del conocimiento del material audiovisual en forma de secuencias de corta duración en las que se expone un tema específico.

Dentro de los principales hallazgos, se detecta un amplio potencial del material utilizado como medio de transmisión del conocimiento, donde no solamente se comprende lo revelado de manera explícita en el contenido de los videos, sino que la clase se muestra interesada en participar en los debates posteriores analizando las situaciones y los personajes con muy mejores resultados que los esperados y aun cuando el análisis subjetivo contradecía los principios de acciones correctas o incorrectas según los estándares sociales, los participantes se mostraban abiertos al diálogo, aceptando argumentos contrarios a su postura inicial con mucha disposición; de tal forma que el cine y en general todo el material audiovisual es ideal para trabajar sesiones de clase, con una disposición favorable hacia los temas que conllevan reflexión social.

En tercer lugar, Ponce & Arrollo (2022), realizan un proceso de investigación acción pedagógica en Portoviejo Ecuador, con el objetivo de determinar la eficiencia de las herramientas TIC dentro del proceso de aprendizaje en el aula utilizando secuencias lúdicas. La metodología de naturaleza cualitativa se desarrolla bajo técnicas de observación y entrevista a una muestra significativa de la población total; como resultado del ejercicio se concluye que las tecnologías de la información y las comunicaciones constituyen una importante fuente de herramientas para fortalecer los procesos de aprendizaje dentro del sistema Estudiante-maestro-familia.

Finalmente, en cuarto lugar Rivero & Gutiérrez (2022), realizan un estudio de caso en el

que se analiza la forma en que niños de ocho años de edad, obtienen conocimientos mediante la participación en videojuegos en línea, a través de la observación de juegos de otros jugadores y la interacción con la comunidad; la metodología es de tipo cualitativo y explora diferentes enfoques del ejercicio donde en primera medida resalta la capacidad de aprendizaje mediado por la virtualidad desde la observación, los participantes rápidamente aprendían técnicas, teorías y memorizaban escenarios únicamente con la observación.

Del mismo modo, la aplicación del ejercicio mediante la práctica evidenciaba muy buenos niveles de aprendizaje, sin embargo, el ejercicio llama la atención sobre todo en la capacidad de asimilación y fortalecimiento cognitivo desde la coexistencia con otras personas de intereses similares relacionadas mediante foros y plataformas en las que comparten sus experiencias. Por lo anterior, se demuestra que los videojuegos tienen un potencial muy amplio en el ámbito educativo, no solamente en el aspecto motivacional, sino que se postula como una estrategia válida para fortalecer la interacción y creación de conocimiento en torno a una actividad específica.

Nacionales

A nivel nacional, se encontró los siguientes trabajos:

Un primer trabajo llevado a cabo en la Fundación Universitaria Los Libertadores en Bogotá, por Botía et al. (2016), este trabajo fue titulado “Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje que aporte a la resolución de conflictos en los estudiantes del grado 408 jornada tarde del CEDID San Pablo Bosa”, el objetivo de este fue mejorar las relaciones interpersonales por medio de la resolución de conflictos en la población de estudiantes, para esto se diseñó e implementó un ambiente virtual de aprendizaje mediante un diseño de tipo cualitativo y la utilización de la investigación acción participativa en una muestra de 20 niños en edades

comprendidas entre 9 y 11 años pertenecientes a la institución , los resultados permitieron evidenciar que las herramientas didácticas utilizadas por la plataforma virtual permite un adecuado proceso de enseñanza sin importar el estilo y ritmo de aprendizaje del niño y también genera motivación y autonomía en su proceso educativo del estudiante. Este trabajo es importante para la presente propuesta debido a que brinda información sobre el uso de ambiente virtuales como herramientas educativas adecuadas para la formación en población infantil.

Un segundo trabajo realizado por Villanueva et al (2017) “Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como recurso didáctico promotor de convivencia escolar” en el año 2017, cuyo objetivo fue fomentar los valores para una sana convivencia escolar por medio del uso de las tecnologías de información y la comunicación (TIC) , se utilizó una metodología de tipo empírico – analítico de corte descriptivo en los alumnos del grado octavo de la institución pública “Los Pinos” de la ciudad de Barranquilla en una muestra de 32 estudiantes en edades comprendidos entre 13 y 15 años en los cuales se aplicaron dos cuestionario tipo Likert antes y después de la implementación de estrategias didácticas a los estudiantes y docentes a cargo de los mismo, la cual consistió en un blog virtual con 5 talleres relacionados con la convivencia escolar, los principales resultados fue la disminución de casos de conflictos después de la implementación de estrategias didácticas basada en el uso de las TICS. Este trabajo es importante para la presente propuesta ya que permite evidenciar la utilización de recursos virtuales y las TIC como herramientas de aprendizaje sobre la convivencia estudiantil.

Un tercer trabajo llevado a cabo en la universidad de la Sabana por Casallas & Otros (2017) titulado “Implementación de una plataforma educativa mediada por las TIC para el fortalecimiento de la resolución de conflictos para un buen vivir”, este tuvo como objetivo implementar una plataforma educativa que buscaba que los estudiantes comprendan el conflicto

y desarrollen mecanismos de resolución en el aula, para ello se llevó a cabo un estudio con metodología cualitativa con tres fases de aplicación las cuales consistieron en diagnóstico de la problemática, implementación de la plataforma y conclusión, siendo la población objetivo los estudiantes de grado séptimo de los colegios Charry y Tomás Cipriano de Mosquera en Engativá Bogotá, los hallazgos evidenciaron que uno de los causales de los conflictos en esta población son las agresiones o insultos verbales que posteriormente pueden pasar a agresiones físicas, hay un reconocimiento del conflicto como algo negativo y del diálogo como una herramienta útil para la resolución de este; los resultados fueron que a través de la implementación de la plataforma se logró la sensibilización frente al acoso escolar y las situaciones de conflicto así mismo se estableció que los ambientes virtuales facilitan la integración de los estudiantes. Este trabajo es importante para la presente propuesta debido a que en él se puede evidenciar mucha información acerca de las variables que son conflicto escolar, formación en manejo del conflicto, el uso de herramientas virtuales y la implementación de estrategias para mejorar la convivencia escolar en niños.

Un cuarto trabajo realizado para la universidad la Gran Colombia por Angarita, Gómez y Rodríguez en el año 2018, este trabajo se titula “Estrategia Pedagógica TIC para Prevenir la Violencia y Fortalecer Competencias Ciudadanas desde las Emociones. Estudio de Caso: Primera Infancia Colegio La Estancia San Isidro Labrador, Bogotá 2018.”. El objetivo de este fue proponer una estrategia pedagógica TIC basada en el enfoque socio-crítico como medio para prevenir la violencia y fortalecer las competencias ciudadanas para ello se implementó un estudio de tipo cualitativo etnográfico con estudio de caso, para ello se llevó a cabo observación sistemáticas, entrevistas a profundidad (a los docentes) y posteriormente la aplicación de un taller a cuatro grupos de niños pertenecientes al grado preescolar jornada de la tarde del colegio

San Isidro Labrador, un total de 100 estudiantes 51 niños y 49 niñas, los talleres abordaron temas de comunicación , competencias ciudadanas e inteligencia emocional en los resultados se logró evidenciar un bajo nivel en las competencias presentadas en los talleres por parte de los niños, sobre todo en los aspectos de comunicación , atención, manejo de emociones y trabajo en equipo, lo cual se atribuye a su corta edad y en cuanto a los docentes estos tienen conocimientos básicos y competencias que le permiten el manejo de situaciones conflictivas en el aula, sin embargo a un nivel básico. Este trabajo es importante para la presente propuesta porque contiene información significativa sobre distintas variables relacionadas con la resolución de conflictos, la implementación de talleres en población infantil y el uso de herramientas virtuales como herramientas de aprendizaje.

Y un quinto trabajo es realizado por Acuña et al. (2019), en la Institución Libertador Simón Bolívar en la ciudad de Tunja Boyacá, titulado: “Experiencias didácticas, un medio de acercamiento a la lectura” donde se proponen estrategias didácticas mediadas por las TIC, en niños de primaria, con el propósito de mejorar sus habilidades lectoras; ante un grupo de estudiantes que en su totalidad manifiestan cierto grado de apatía por la lectura.

Las actividades realizadas evidencian avances significativos en la motivación hacia la lectura, que si bien no desencadenan en un gusto espontaneo por la literatura, permiten observar un cambio positivo durante la realización del proceso de lectura animada; que entre otras cosas reconfigura conceptos despectivos hacia las lecturas de ciertos intervalos de tiempo dedicados a esta, que inicialmente se consideraban como excesivos.

Regionales

A nivel regional se encontró los siguientes trabajos:

Un primer trabajo a nivel regional llevado a cabo por Bazurdo (2020) para la Universidad

Libre de Colombia titulado “Modelo de gestión educativa para la prevención y resolución de conflictos escolares en el grado cuarto de educación primaria de la I.E las Villas de Soacha” Publicado en el año 2016, cuyo principal objetivo fue establecer las características que debe tener un modelo de gestión educativa que aporte a la prevención y resolución de conflictos escolares que se presentan en el aula de clase y fue llevado a cabo en la población de niños que cursan el grado cuarto en dicha Institución, la metodología fue de tipo cuantitativo por medio de la acción-investigación y el estudio exploratorio los instrumentos utilizados fueron la encuesta y los cuestionarios y la muestra fueron 40 estudiantes de grado cuarto, 4 docentes y 35 padres de familia , los principales resultados fueron: una cultura orientada al castigo como método de resolución de conflictos, un porcentaje significativo del 48% de encuestados que consideran que el padre no tiene un papel fundamental a la hora de tratar con los conflictos, un 84% de los niños afirma estar expuesto a una situación de conflicto todos los días, de esto que se propusiera un modelo de gestión educativa con los siguientes puntos: educación para la democracia y la solidaridad, papel del educador en la resolución del conflicto, mecanismos de dialogo , etc. El presente trabajo es importante y se relaciona con la propuesta debido a que contiene información relevante sobre los modelos de gestión.

Un segundo trabajo llevado a cabo por Salavarieta (2017) Titulado “Desarrollo e implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en la solución de conflictos en el aula” tuvo como objetivo analizar el fortalecimiento de las competencias para la resolución del conflicto posteriormente a la implementación de un objeto virtual de aprendizaje (OVA) en los estudiantes de grado 5° en el colegio Bellavista de Soacha , para esto se utilizó una metodología cualitativa de tipo etnográfica mediante herramientas como entrevista y observación directa a una población de 33 niños así

como la implementación del OVA en la plataformas virtuales, los principales resultados mostraron una mejor conceptualización sobre el autoestima , mejoras en el manejo y utilización de las tics como herramientas de aprendizaje y respuestas positivas frente a la estrategia virtual de aprendizaje y apropiación de conocimientos para la resolución de conflictos. Este trabajo es importante para la propuesta en virtud de que en él se puede evidenciar la utilización de una herramienta virtual para la formación o capacitación en solución de conflictos en una muestra similar a la de la propuesta.

Un tercer trabajo realizado en Fundación Universitaria Compensar por Morales, Jiménez & Chaparro y titulado “Virtualización de Contenidos del Grado segundo en el Liceo Howard Gardner Soacha desde una Perspectiva Administrativa, Social y Económica” publicado en el año 2020, su principal objetivo fue evaluar la implementación de un prototipo para la virtualización de contenido pedagógico en la institución, con el fin de mejorar los proceso de aprendizaje y reducir factores negativos como la deserción estudiantil, para esto se lleva a cabo un estudio de tipo descriptivo en una muestra de 160 personas para caracterizar la población de padres ,educadores y directivos, posteriormente se lleva a cabo la implementación de aprendizaje virtual a través de la plataformas virtuales a los estudiantes de segundo de primaria y se hace una encuesta a los cuidadores sobre el proceso, los principales resultados fueron: una efectividad alta en la virtualización de contenidos para el aprendizaje y también es un mecanismo rentable para la institución la utilización de este tipo de plataformas para la formación en conocimientos académicos. Este trabajo se relaciona con la propuesta debido a que en este se evidencia el proceso de virtualización de contenido, es decir cómo se transforma el contenido temático de una materia a un espacio virtual de aprendizaje.

Justificación

La violencia y el conflicto son situaciones negativas que pueden afectar el proceso de aprendizaje y es común que se presente en contextos escolares debido a las diferencias personales, el hacinamiento y otros factores que influyen en la formación de conflictos los cuales se agravan debido al desconocimiento o la falta de competencias por parte del educador y de los mismos estudiantes para manejar este tipo de situaciones. Por tal razón, es necesario tener las herramientas o estrategias adecuadas para que los contextos escolares sean espacios de convivencia sana y paz, donde se aprenda a manejar las situaciones de conflicto y las nuevas generaciones se formen con una escala clara de valores y principios que puedan reflejarse en los contextos educativos, en el ámbito familiar y en la sociedad; partiendo de esto las escuelas tienen la obligación de buscar estrategias que garanticen esta formación integral y el manejo de situaciones conflictivas.

Por lo anterior, es importante plantear propuestas, estudios o investigaciones que en primera instancia permitan generar información significativa y actualizada sobre la problemática de los conflictos, ya que el desconocimiento de los factores que influyen en este, así como las posibles consecuencias de esto no solo en contextos educativos, impide crear estrategias adecuadas para la prevención de estos y también la dificultad para adecuar la formación a nuevas herramientas o espacios de aprendizaje como los virtuales, a través de este trabajo también se busca de manera indirecta motivar a los profesionales de distintas áreas de estudio a generar información interdisciplinaria para el apoyo a los procesos de aprendizaje de los estudiantes ya sean de tipo teóricos, prácticos o de relaciones sociales.

El presente proyecto responde a la línea de investigación de comunicación política y cambio social el cual abarca los recursos digitales aplicados al proceso educativo, la presente

propuesta se desarrolla en el campo de diseño, elaboración y evaluación de recursos educativos digitales, debido a que se tiene por objetivo desarrollar investigación en el uso de herramientas, materiales innovadores, tecnologías de la información y comunicación en materia de educación ,formación y desarrollo de competencias.

Este proyecto le apuesta a la generación de conocimientos y el apoyo a la comunidad por medio del fortalecimiento del manejo pacifico de conflicto mediante el uso de herramientas digitales, basadas en el aprendizaje por secuencias, donde los estudiantes serán los principales beneficiados y posteriormente podrán llevar este conocimiento a su comunidad y sociedad, también se cumple con el deber profesional de aportar a través de la formación al crecimiento de la sociedad y a la consolidación de nuevos saberes que permitan a los interesados (estado , instituciones públicas o privadas , fundaciones , otros profesionales) tomar decisiones positivas que favorezcan a las comunidades.

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la competencia integradora en resolución pacífica de conflictos por medio del uso de herramientas digitales como estrategia pedagógica basada en el aprendizaje de secuencias didácticas en los estudiantes de segundo de primaria de la institución educativa Luis Henríquez de Soacha.

Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de conocimientos relacionado con el conflicto y su manejo en los educandos de segundo de primaria de la institución educativa Luis Henríquez de Soacha.
- Diseñar actividades encaminadas al manejo de la resolución pacífica de conflictos por medio de la implementación de secuencias didácticas, en medios virtuales.
- Implementar la actividades y secuencias didácticas planteadas para el manejo y resolución pacífica de conflictos en los educandos de grado segundo.
- Evaluar las fortalezas, los avances, los desempeños y las oportunidades de mejora de los estudiantes por medio del uso de secuencias didáctica en medios virtuales durante el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Supuestos y Constructos

Supuestos:

La implementación de secuencias didácticas mediante herramientas digitales permite a los estudiantes de la Institución Educativa Luis Henríquez el desarrollo de competencias para la resolución y el manejo del conflicto escolar.

Al desarrollar las competencias integradoras en los estudiantes también se está fortaleciendo el componente de las competencias ciudadanas, lo que se verá evidenciado en una mejor convivencia y relaciones interpersonales en todos sus contextos.

Supongo que la utilización de herramientas virtuales como se facilitan los procesos de aprendizaje, desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes del grado segundo.

A través del uso de las herramientas digitales los estudiantes se motivarán a la realización de las actividades y responderá de forma positiva a los aprendizajes compartidos.

Las secuencias didácticas no solo ayudaran a los estudiantes en la formación de sus competencias, sino que también les brindaran a los docentes herramientas que pueden acoplar a su enseñanza.

Constructos

Secuencias didácticas para el aprendizaje:

Según Moreira (2012) estas son:

“Secuencias de enseñanza potencialmente facilitadoras de aprendizaje significativo, de temas específicos de conocimiento conceptual o procedimental, que pueden estimular la investigación aplicada en la enseñanza diaria de las clases”.

Competencia integradora:

Según Montoya (2008) estas son:

“Competencias más amplias y abarcadoras que, en la práctica, articulan los conocimientos y las competencias cognitivas, emocionales y comunicativas, estas a nivel social incluyen convivencia y paz, participación y responsabilidad democrática y por último Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias”

Resolución de conflictos

Según Octaviano Domínguez (2001):

“Tener experiencia en el manejo de conflictos, se requiere conocer sus causas, el momento de su evolución en un proceso, los factores que lo atenúen o incrementen, así también, se debe ser capaz de prevenirlos, identificar con anticipación el campo y los elementos de un conflicto en ciernes, atenuar sus consecuencias y solucionar con el menor daño posible aquel que se encuentre en franca evolución. Así también de poder estimar el impacto de sus efectos en el individuo y sus dimensiones sociales como la familia, el área laboral y la comunidad”.

Estándares de ciudadanía

Según el ministerio de educación nacional –MEN (2004) estos son:

“Son los criterios claros y públicos para establecer los niveles básicos de calidad de educación de los que deben gozar todos los niños y jóvenes del país, fundamentados en lo indispensable y con intenciones retadoras pero posibles de alcanzar”, para el grado de primero a segundo, los estándares son los siguientes:

Convivencia y paz

“Comprendo la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por mí mismo y por los demás, y los practico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.).

Participación y responsabilidad democrática

“Participo en mi contexto cercano (con mi familia y compañeros), en la construcción de acuerdos básicos sobre normas para el logro de metas comunes y las cumplo”

Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

“Identifico y respeto las diferencias y semejanzas entre los demás y yo, y rechazo situaciones de exclusión o discriminación en mi familia, con mis amigas y amigos y en mi salón”

Estrategias pedagógicas:

Según Bravo (2008)

“Constituyen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se alcanzan conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación”.

Alcances y Limitaciones

Alcances

- La presente propuesta se va a llevar a cabo en el grado segundo de primaria de la institución educativa Luis Henríquez de Soacha en el año 2022 primer semestre.
- Realizar una exploración sobre el estado de la competencia integradora, es decir sobre la resolución pacífica de conflictos en los estudiantes de grado segundo de la institución (40 estudiantes aproximadamente).
- Fortalecer la competencia integradora, conocimientos y/o habilidades para la sana convivencia a través del aprendizaje basado en secuencias didácticas con la mediación de las TIC.
- Involucrar al personal docente en el proceso de enseñanza aprendizaje, para que estos, desde su experiencia y guía aporten al proceso de los estudiantes.
- Se evaluará los resultados y el impacto de la implementación de las secuencias didácticas por medio de herramientas digitales para el desarrollo de las competencias integradora y la resolución pacífica del conflicto.

Limitaciones

Entre las posibles limitaciones para el desarrollo de la siguiente propuesta se encuentran:

- Compromiso y acompañamiento de los padres de familia en el proceso de enseñanza. Aprendizaje.
- La dificultad para acceder a los recursos tecnológicos o conectividad debido a situaciones particulares del contexto.

- El desconocimiento de la utilización de las herramientas digitales.
- A nivel personal podría verse comprometido el desempeño debido a factores como la atención o la motivación para participar en las actividades propuestas.

Capítulo 2. Marco de referencia

Según lo establecido por American Psychological Association, el marco de referencia se constituye como la estructura teórica fundamental de toda investigación, donde se establece el contenido teórico a relacionar durante su desarrollo, abarcando cada una de las facciones del tema principal en su ecosistema, reglamentación y antecedentes de su producción intelectual (Bornstein, 2021).

En ese orden, el ecosistema o entorno del objeto de estudio se define principalmente por factores sociales, económicos, políticos y geográficos, dentro de los cuales se desenvuelven las interacciones que determinan las tendencias y comportamientos que singularizan determinados fenómenos. Para el caso de las ciencias sociales, el contexto es determinado por el modo en el que la sociedad hace uso de su territorialidad, es decir, de la manera en que las personas utilizan el territorio para establecer sus relaciones. (Martín F. , 2020)

Por otra parte, es indispensable identificar el marco legal que regula el proceder de las personas según sus libertades, derechos y responsabilidades, partiendo de la organización estatal positivizada en la constitución política de cada país, hasta llegar a las normas locales que intervienen en el contexto del planteamiento del problema, que además de establecer el nivel de responsabilidad de las instituciones y la sociedad civil en el desarrollo de los eventos delimitados dentro de un campo determinado, dota a las instituciones de diferentes niveles y tipos de autoridad.

Además de lo anterior, el marco de referencia expone aquellos documentos previos obtenidos como resultado de otras investigaciones, que guarden cierta coherencia con el tema abordado y que logren establecer bases teóricas alrededor del tema central; este marco teórico refleja todos aquellos argumentos que dan forma a la antítesis, que rodean el eje central de la

investigación y que aportan opciones lógicas para relacionar los resultados de la investigación.

Cómo último eslabón del marco del marco referencial se incluyen todos aquellos elementos que definen el comportamiento de los componentes conocidos del objeto de estudio y que logran concretar una ubicación conceptual lógica en los elementos que se abordarán en el desarrollo metodológico del cumplimiento de los objetivos planteados (Intriago, Rivadeneira, & Zambrano, 2022).

Ahora bien, la construcción teórica alrededor de cualquier tema de investigación relacionado con la niñez del municipio de Soacha Cundinamarca debe considerar las implicaciones de una sociedad ubicada en la periferia de la capital de la república de Colombia, donde las condiciones de pobreza de la mayoría de la población y los altos índices de informalidad, necesidades básicas insatisfechas y delincuencia, hacen de esta comunidad un epicentro de conflictos interpersonales que se manifiestan en una parte significativa de las personas desde edad temprana y dotan al sistema educativo de un alto grado de responsabilidad en su labor misional de educar a ciudadanos íntegros (Arias et al, 2021).

Por consiguiente, la relación del sistema normativo frente a la temática abordada toma como punto de partida el hecho de que constitucionalmente los derechos de los niños y niñas que constituyen el objeto de estudio, prevalecen sobre los derechos de los demás, primeramente en su colectividad como estudiantes y también desde su individualidad; debido a la vulnerabilidad concerniente a su etapa de crecimiento que es agudizada por una percepción mayoritaria de abandono por parte del Estado y numerosos casos de agravantes como la pobreza, el desplazamiento forzado, pertenecer a minorías étnicas, residencia en sectores con altos niveles de violencia, entre otros.

En este sentido, la construcción teórica se desenvuelve en un campo de acción

intersectorial propio de las relaciones sociales en condiciones desfavorables, que van desde la limitación al acceso de las tecnologías de la información y las comunicaciones, hasta la convivencia en entornos violentos; donde la resolución de conflictos debe abordarse como prioridad en la generación de conocimiento y el uso de medios virtuales son al mismo tiempo un desafío y una oportunidad de amplio potencial para el fortalecimiento de las competencias interpersonales para los estudiantes y de nuevas técnicas para el ejercicio de la docencia bajo circunstancias adversas, que a pesar de su falta de idoneidad son relativamente comunes en todo el territorio nacional (Guevara & Herrera, 2022).

Finalmente, el marco de referencia se cierra con una amplia gama de conceptos que rodean temas principales como la resolución pacífica de conflictos, el uso de herramientas virtuales para el aprendizaje de niños y niñas, el papel del Estado en la construcción social, la estrategia integradora en las aulas de clase tanto presenciales como virtuales, estrategias pedagógicas para la paz, entre otros relacionados.

Marco Contextual

Como se ha referido anteriormente, el ecosistema de contenedor de los fenómenos de estudio determina en gran parte los resultados y el desarrollo de la investigación, razón por la cual es prioritario el análisis del contexto geográfico, cultural y político de todo estudio referido a las ciencias sociales; al respecto Gamboa & Herrera (2022) se refieren al marco contextual como la identificación del universo cognitivo de los individuos involucrados.

Este universo cognitivo bien puede comprenderse como la construcción mental de la percepción de una realidad definida por las circunstancias objetivas que rodean el pensamiento individual y cuyos rasgos comunes entre varios individuos constituyen el pensamiento colectivo, lo cual se traduce en la comprensión social de la realidad o la realidad social desde el punto de

vista de la comunidad.

En ese orden de ideas, la definición del contexto de la realidad vivida por los estudiantes de segundo de primaria de la Institución Educativa Luis Henriquez del municipio de Soacha Cundinamarca inicia con la identificación de las características geográficas y poblacionales del territorio, seguido de la caracterización social comprendida por campos relevantes como la salud, la economía y por supuesto la educación. Del mismo modo, se hace indispensable contemplar temas como el ambiente de estudio y la satisfacción de las necesidades básicas, dentro de las cuales el acceso a la conectividad a internet entra en discusión (Alvarez, 2019).

Soacha es un municipio de primera categoría según la categorización otorgada por la ley 617 del 2000, determinado por sus ingresos corrientes de libre destinación y una población total superior a los 800.000 habitantes de los cuales el 99,44% son población urbana y el 1,22% son población étnica conformada en su mayoría por afrocolombianos e indígenas. La población cuenta con una cantidad de ingresos per cápita inferior a los \$700.000, que lo convierten en uno de los municipios más pobres del departamento y del nivel nacional en comparación con otros municipios mayormente urbanos (DANE, 2022).

En términos de cobertura en servicios públicos, el municipio cuenta con amplia cobertura de alcantarillado, agua y electricidad, no obstante, la cobertura de internet de banda ancha sólo llega a cubrir al 19.3% de la población total, constituyendo una falencia imperativa para el uso de la virtualidad en el sistema educativo, que no obstante sus limitaciones logra mantener tasas bajas de repitencia y deserción escolar en sector oficial, en comparación con el nivel nacional y departamental, esta tendencia se mantienen en la calidad de educación, en la que e mantienen promedios superiores al 50% de aprobación en los resultados de las pruebas saber 11.

En ese mismo orden, el sector de la salud padece de un amplio contraste, puesto que a

pesar de que la cobertura en vacunación pentavalente en menores de un año es de apenas el 66.7%, constituyéndose entre las más bajas a nivel nacional y su tasa de fecundidad por cada mil mujeres en edad fértil llega a 60,21, superando en cerca de 10 puntos los niveles anuales y departamentales, la tasa de mortalidad en menores de un año y tasa de mortalidad en maternas se mantiene niveles positivos por debajo del promedio

Cerrando la caracterización municipal, el panorama de la seguridad es preocupante, puesto que cuenta con más de 58.471 personas desplazadas por la violencia; la tasa de hurtos llega a 593 por cada 100.000 habitantes y los homicidios llegan a una tasa de 30 por cada 100.000 habitantes, cifras que se ubican negativamente entre los primeros lugares del nivel departamental y nacional. Por otro lado, la tasa de denuncias por violencia intrafamiliar llega a más de 138 por cada 100.000 habitantes, por encima del promedio departamental (DANE, 2022)

Ahora bien, la Institución Educativa Luis Henríquez, resalta dentro de su misión el acople con el plan de desarrollo municipal enfocado en fortalecer el desarrollo del talento humano para lograr un alto nivel de competencias sociales, laborales, productivas, empresariales y profesionales en la comunidad; contando con políticas y objetivos misionales encaminados al cumplimiento del sistema de gestión de calidad, del mismo modo que una visión encaminada a la participación de la institución dentro de los procesos de desarrollo civil, contemplando temas como la construcción social, la participación cívica y la inclusión en temas relacionados con tecnologías de la información y las telecomunicaciones.

Marco Normativo

El marco normativo o marco legal, representa el ámbito legislativo dentro del que se desarrollan las actividades humanas relacionadas con el tema de estudio, generalmente inicia con la identificación del sistema político expuesto en los primeros artículos de la constitución y se

desarrolla desde las leyes generales hasta los decretos, normas y jurisprudencia en algunos casos específicos. Ahora bien, en el entorno concreto del sistema educativo desde un punto de vista constructivista, Vera (2021) expone que la legislación relacionada con el sistema educativo tiene como máximo reto promover la igualdad de condiciones, tanto en cada uno de los grados como en los diferentes escenarios geográficos dentro de un mismo Estado.

En ese orden, es preciso establecer una relación entre los derechos fundamentales de la población objetivo, las normativas específicas y la problemática en torno a la desigualdad social y educativa en cada uno de los diferentes escenarios que, a pesar de limitarse a establecer un contexto determinado, este cumpla la función de identificar la problemática abordada dentro del sistema legislativo, así como su existencia dentro de la agenda legislativa nacional.

El contexto legal o normativo que rodea el fenómeno de estudio dentro de la presente investigación, parte de lo general a lo específico siendo las concesiones internacionales un punto de partida importante para tener en cuenta al momento de contemplar las consideraciones que cimientan las leyes nacionales. Dentro de esta contextualización legal destaca la Declaración Universal de los Derechos Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas, que ha sido adoptadas por la legislación nacional.

Sin embargo, para los efectos de aplicación de la normativa se parte de que la carta magna de la República de Colombia es la norma de normas y toda la legislación y jurisprudencia, que representan la parte más específica de la normativa, actúan bajo su cobertura jerárquica, de tal forma que se imposibilita cualquier acción legisladora o judicial que contradiga o evada, los artículos en ella dispuestos (Trujillo, 2019). La Constitución Política, parte de los derechos fundamentales, dentro de los cuales se especifica que los derechos de los niños y niñas prevalecen sobre los demás y es responsabilidad de todos los ciudadanos velar por el

cumplimiento de estos (C.P, 1991, Art.44).

Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás (C.P, 1991, Art.44).

Adicionalmente se presentan los siguientes artículos que fundamentan la legislación relacionada con la educación infantil:

Tabla 1. Constitucionalidad de los derechos de los niños, niñas y adolescentes

Artículo 27	El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.
Artículo 67	La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social.
Artículo 70	El Estado debe promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

Artículo 71	La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura.
-------------	--

Bajo este contexto, se evidencia una base teóricamente correcta en relación con la responsabilidad del Estado y la ciudadanía frente a las necesidades de las personas en edad escolar, así como las facultades y deberes de las instituciones al servicio de su educación, dentro de los cuales destaca el énfasis del desarrollo a escala humana al enfatizar en la cultura, las relaciones personales y la identidad nacional.

De otro lado, la prioridad mencionada en el artículo 44, implica que el respeto por la dignidad humana y la solidaridad deben ser de extrema aplicabilidad para los niños, teniendo como veedores a los demás ciudadanos, estableciendo prioridad sobre su propio bienestar y asumiendo la responsabilidad colectiva de todos los adultos. De esta manera, la conjunción constitucional en el sistema educativo es especificado por la ley general de educación.

Ley General de Educación y Código de Infancia y Adolescencia.

Las leyes principales que reglamentan los artículos señalados son principalmente las siguientes:

Tabla 2. Leyes específicas

Ley 115 de 1994	Ley General de Educación
Ley 1098 de 2006	Por la cual se Expide el Código de Infancia y Adolescencia
Decreto No. 4840 de 2007	Reglamenta la Ley 1098 de 2006
Ley 1878 de 2018	Por la cual se modifican algunos artículos de la Ley 1098 de 2006

La ley general de educación, que reglamenta todo lo relacionado con el sistema de enseñanza en Colombia, señala la importancia de la educación artística como área fundamental del conocimiento y establece su enseñanza como obligatoria desde el grado preescolar (niños y niñas de 4 a 5 años) hasta el undécimo grado (último grado de bachillerato), además de señalarla como fundamental en el proceso de fortalecimiento de la cultura ciudadana (Congreso de la República de Colombia, 1994, Art 38)

Las demás leyes y decretos mencionados establecen claridad en los lineamientos y el sumo cuidado necesario para trabajar en la formación educativa de niños, niñas y adolescentes, como responsabilidad imperativa ante los deberes de los ciudadanos (Congreso de la República de Colombia, 2006).

Ley 1620 de 2013

Ahora bien, en términos concretos de la legislación alrededor de la resolución de conflictos, el referente legal en la Ley 1620 del 15 de marzo de 2013, “*Por la cual se crea 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*” (MinEducación, 2013). Esta ley funciona en concordancia con la ley general de educación y busca a participación ciudadana en la construcción de un ambiente educativo saludable para la construcción social, mayormente por parte de la comunidad escolar, pero con incidencia en toda la sociedad civil, como actor fundamental en todos los procesos, debido a la labor constitucional antes expuesta en su responsabilidad protectora de la infancia y adolescencia, con especial énfasis en la prevención de la violencia escolar y el embarazo en adolescentes.

Como principios teórico de ley anteriormente referenciada, se establecen la importancia

de las competencias ciudadanas como herramientas humanas indispensables para el cumplimiento del papel de cada persona dentro de una democracia, mientras que en su contraparte se definen afecciones recurrentes en el ambiente académico como el acoso o bullying, tanto en espacios físicos como virtuales, como formas de intimidación y acciones que ejercen maltrato de cualquier tipo, durante un periodo de tiempo prolongado.

La ley 1620 no solamente contempla las conductas abusivas entre estudiantes, sino que prevé la existencia de relaciones perjudiciales también dentro del profesorado, con la posibilidad de que el docente sea sujeto maltratador o receptor de acoso, entre iguales o con estudiantes. Por ende, el sistema de convivencia escolar (objeto de la ley) se crea en todos los niveles de la estructura escolar, integrando a toda la comunidad desde el ministerio de educación nacional, hasta los padres de familia y los estudiantes como sujetos activos de cambio, mediante representación y por medio de la organización grupal.

En esta misma línea, la ley positiviza la participación de diferentes actores, tales como el ministerio de salud y protección social, el ministerio de cultura, las personerías de todos los niveles administrativos y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar ICBF, que a pesar de no considerarse como propios del sistema educativo, cumplen funciones relevantes en relación al objeto de la Ley y la articulación de sus labores misionales resulta indispensable para la construcción de un sistema libre de maltrato en el ambiente escolar y para la resolución pacífica de conflictos que pudieran presentarse.

En retrospectiva, es posible afirmar que para la construcción de un Estado social de derecho en el que prevalezca el respeto por la dignidad humana y la solidaridad, se hace necesario que los valores y principios de los más jóvenes, sean promovidos y salvaguardados por un sistema de gobierno que integre al sistema educativo y todas aquellas instituciones que tengan

en su esencia el cuidado o la implementación de principios relacionados con los derechos humanos, la cultura o la salud Pública, desde la concepción de que todas y cada una de las personas conllevan la responsabilidad de ser veedores del proceso (López, 2018).

Marco Teórico

El marco teórico engloba todos aquellos postulados construidos alrededor del tema de investigación que influyeran de forma directa el objeto de estudio y que tengan incidencia en el tema de estudio o en el entorno directo, generando precedentes con el potencial de replicarse o abordando temas que guarden similitudes. El marco teórico se basa en teorías anteriormente probadas que proporcionen pautas o generalidades que puedan encajar en el desarrollo de la investigación.

Según Domínguez (2020), todas las ideas planteadas en el marco teórico deben gozar de una amplia aceptación académica y generalmente no relacionan aquellos supuestos que sean cuestionados o se muestren con vacíos argumentales; por el contrario, todas las teorías que se interrelacionen en torno al objeto de estudio llevarán una secuencia lógica natural y su conexión espontánea será la razón de su inclusión, de modo que todos los temas expuestos estarán interrelacionados en el sistema literario de la producción científica.

Además de lo anterior, en todo el estudio realizado, el marco teórico cimienta las bases literarias sobre las que se generará el marco conceptual, de modo que los documentos expuestos deben ser suficientes para que las ideas principales en la conceptualización y el rumbo teórico que esta tome, permanezca dentro de los márgenes previamente establecidas, proporcionando una estructura que permita tener una idea robusta y suficientemente amplia para que al momento de concretar los temas que desarrollen los objetivos y sustenten la metodología, no existan vacíos teóricos (Domínguez, 2020).

Para este caso en particular, es necesario establecer las bases teóricas en cuatro temas principales, el primero referente al aprendizaje basado en secuencias, el segundo hacia las competencias integradoras, el tercero respecto a al potencial de los medios virtuales dentro del ambiente de aprendizaje y convivencia escolar y el cuarto sobre la resolución de conflictos en el aula de clase.

Las secuencias didácticas estudiadas desde el modelo pedagógico instaurado en los últimos años, reta a diseñar modelos que fomenten el desarrollo de competencias de aprendizaje abordando cada situación desde el reconocimiento y planteamiento del problema. Lo anterior requiere que los estudiantes sean conscientes de que los recursos con los que cuentan deben ser utilizados según su naturaleza para resolver cada ramificación del problema, por lo que el concepto de competitividad dependerá de la existencia y complejidad del problema, por una parte, y por otra de las capacidades demostradas para resolverlo (González & García, 2019).

Ahora bien, las secuencias didácticas constan de una serie de fases que definen su naturaleza. La fase inicial consta de la introducción al tema y el diagnóstico inicial; en la introducción se identifica tanto el punto de partida como el objetivo final del proceso de aprendizaje, estableciendo además los temas a tratar, del mismo modo que la aplicabilidad de estos y la motivaciones naturales en los aprendices, mientras que el diagnóstico mostrará el nivel en el que se sitúan los alumnos, de tal forma que se definen los temas de partida y los niveles de dificultad de las primeras actividades.

En ese mismo orden, la segunda etapa del proceso es el desarrollo de la unidad, que por su naturaleza representa la fase en la que se empleará una mayor proporción de tiempo, dado que se plantearán y ejecutarán las actividades que de tal forma que la secuencia se adapte a las necesidades, problemáticas y situaciones particulares que puedan presentarse; todas enfocadas en

promover el desarrollo de la interacción social, la especialización y la potencialización de las capacidades autónomas. Las actividades necesarias para completar esta fase parten de la enseñanza de conceptos procedimientos y técnicas que se consolidarán mediante la práctica asistida para finalmente ser asimiladas, interiorizadas, replicadas y modificadas según el criterio del aprendiz (Pérez & Meneses, 2021).

En tercer lugar, se presentarán las etapas de autoevaluación y coevaluación, donde se estudiarán las situaciones planteadas desde un punto de vista comunitario en escenarios de interacción, socialización e interpretación. Esta fase generará interacción grupal, que concientiza a cada individuo de sus logros en el proceso, puesto que al relacionar los logros e identificar las fortalezas del reto de la clase, se generará conciencia autoevaluativa y apreciativa, aún sin la objetivación mediante calificaciones.

Cómo último eslabón del tema del aprendizaje basado en secuencias se presenta la fase de transferencia y generalización, en la cual el conocimiento adquirido se procesa y estructura de tal forma que sea aplicable a diversas situaciones que, a pesar de conservar ciertas características, sean replicables en un amplio rango social. Lo anterior será evidente en la medida que el alumno tenga la capacidad de construir conocimientos relacionados, prestar más atención que la demostrada el inicio del proceso hacia los aspectos sociales y fomentar la participación e interacciones (Talaván & Lertola, 2022).

En correspondencia a lo anterior, el segundo tema concerniente es la competencia integradora, que es tratada por diversos autores, está estrechamente relacionada con las demás competencias sociales, desarrollando efectos similares a la conducta prosocial; sin embargo su estudio no es propia de los niños sino que incluye a los maestros y se define como un conjunto de aptitudes que logran generar un impacto positivo en la comunicación, atención y colaboración

de los estudiantes hacia el desarrollo de la clase (Asenjo, 2015).

En el sentido estricto y contextualizado, la palabra competencia hace referencia a todas aquellas características necesarias para que el individuo ejecute una tarea y en el caso concreto del desarrollo de la clase para niños de segundo primaria, el ejecutor evidentemente es el maestro y las competencias relacionadas son en su mayoría competencias sociales relacionadas con la pedagogía, psicología, expresión oral, entre otras.

El primer elemento que define la competencia es su adjudicación a la persona y no a los medios u objetos utilizados para un fin determinado que, para este caso específico, el uso de las herramientas digitales es el medio para el fortalecimiento de una competencia humana y no un agente poseedor de competencias. En segundo lugar, es necesario aclarar que cada competencia pertenece al desarrollo de una labor en particular, de modo que se puede ser competente en muchos ámbitos, pero el ser competente en alguna situación o labor no determina la competencia en otros ni la desestima (Shmatkov. et al, 2022).

Por otra parte, el ser competente implícitamente significa contar con determinadas habilidades, de modo que el fortalecimiento de estas determina el nivel de competencia. En ese mismo orden se establece que cada competencia y las habilidades que la conforman funcionan mediante el uso de los saberes de la persona; por ejemplo para el caso de las competencias ciudadanas, estas resultan frágiles si no se tiene conocimiento de los derechos fundamentales consagrados en la constitución, mientras que si se tiene un conocimiento suficiente del tema, las competencias ciudadanas serán el resultado de la interiorización de los derechos fundamentales iniciando por la solidaridad y el respeto por la dignidad humana (Elizalde & Cisneros, 2022).

Ahora bien, las competencias integradoras abarcan un nivel más amplio que las demás, dado que abarcan competencias ciudadanas, comunicativas o emocionales y cognitivas, además de los

conocimientos necesarios para desarrollarlas correctamente.

Un ejemplo de competencia integradora es la capacidad de decidir moralmente, puesto que, dentro del orden justo de los acontecimientos, la moralidad tiene la particularidad de contemplar el punto de vista de cada una de las partes involucradas y armonizar los intereses de cada uno con el sentido de la justicia y de la equidad. Por lo anterior, las competencias integradoras se valen de las competencias sociales más elementales para ejercer actitudes más profundas como la fraternización, el respeto por el cuerpo, el fortalecimiento familiar y la correcta concepción de la libertad (Mazo & Restrepo, 2022).

En resumen, la competencia integradora tiene dos escenarios principales para su desarrollo, el primero es la familia, donde se forman los principios y la personalidad y el segundo escenario es la escuela, que es donde se da una interacción con mayor número de iguales y se manifiestan relaciones interpersonales profundas. Además, la escuela es el lugar de integración de numerosos actores que representa la sociedad en un conjunto mucho más amplio del vivido dentro del hogar de tal modo que las competencias ciudadanas se desarrollan a modo de necesidad comunitaria y se usan como insumo de las competencias integradoras que aporten a la comunidad.

En tercera medida, es necesario referenciar el potencial de las herramientas digitales dentro de los procesos de aprendizaje y socialización dentro de las aulas de clase. Existe una variedad importante de plataformas Microsoft Teams o Google Classroom, que posibilitan la enseñanza virtual desde la mediación de las TIC en ambientes de no limitados por la presencia física (Rivadulla, 2015).

La esencia sobre el origen de las herramientas digitales, radica en la teoría constructivista, que concibe el conocimiento como una estructuración interna de cada individuo

sobre sus percepciones del entorno vivido donde los docentes promotores de la explicación de los entornos y no escritores de sus doctrinas en la mente de los aprendices. Esta nueva concepción estructural del aprendizaje limita la imagen del maestro impartidor de conocimiento, que concibe a los alumnos como receptáculos de la teoría impartida, de modo que el conocimiento es pensado como un insumo inmaterial transmitible y redefine al estudiante como gestor de su propio aprendizaje y al instructor como colaborador y motivador externo.

El desarrollo de actividades virtuales sobre la concepción mencionada, permite que su utilización dote de habilidades a todos los integrantes del aula de clase para el aprendizaje de distintas cátedras, en un ambiente de colaboración y aprendizaje bilateral en el que las opiniones de los estudiantes quedan registradas; esta dinámica de interacción, no solamente muestra el avance en la construcción del conocimiento de cada participante, sino que además genera una dinámica de autoaprendizaje, puesto que no obstante la asignación de actividades por parte del maestro, la naturaleza de la plataforma ubicará al estudiante en una posición de exploración desde el momento en el que empieza a revisar el sistema de actividades programadas.

Otra de las virtudes de la estructura de las herramientas virtuales, es la posibilidad de concebirse como una red social cuya opción de compartir opiniones de forma abierta, no solamente se presta para el desarrollo de la clase, sino que muestra un espacio importante para la coexistencia de competencias sociales y potencialmente el fortalecimiento y desarrollo de la competencia integradora (Evgenievich, et al, 2021).

En cuarto orden, es necesario abordar el tema de la resolución de conflictos, que se desarrollan por medio de diferentes manifestaciones que van desde el acoso y maltrato entre estudiantes, hasta conductas rebeldes hacia el docente en determinadas circunstancias en su respectiva medida afectan negativamente el ambiente escolar y que bajo la definición objetiva el

conflicto en un enfrentamiento entre dos o más partes por la consecución de un objetivo físico o simbólico.

Esta concepción aplica en el aula de clase en muchas ocasiones por la disputa de la atención de los compañeros o del tutor y en la gran mayoría de las ocasiones los desacuerdos se generan por la disputa de un lugar dentro del imaginativo social definido por la singularidad de cada uno. Estas circunstancias a pesar de su complejidad revelan el camino para combatir los conflictos entre estudiantes inicia desde la expresión de sus ideales y constructos mentales desde un ambiente de respeto por la opinión y por los imaginativos de los demás.

La resolución de conflictos escolares históricamente ha tenido dos grandes paradigmas, que son el constructivo y el coercitivo; el método constructivo busca la mediación entre las partes, proponiendo la aceptación de las partes como corresponsables del conflicto, mientras que el método coercitivo aplica castigos y sanciones a las partes propiciadoras del conflicto. A pesar de la obvia favorabilidad teórica actual hacia el paradigma constructivista, los escenarios físicos escolares y la capacidad real dentro del sistema de educación pública en Colombia dificultan la intervención idealizada por parte del personal docente, en gran medida por limitación en la planta física y la proporción de alumnos por cada docente (Cuevas, et al, 2021).

En cuanto al sistema coercitivo, se aplica actualmente en la medida que se instaure algún tipo de sanción hacia un comportamiento nocivo o conflictivo por parte del estudiante como las malas calificaciones o la suspensión de privilegios, sean naturales o previamente adquiridos como la participación en actividades lúdicas o estímulos de diferentes características.

En esa misma línea, el paradigma constructivo se construye desde la creación de un ambiente socialmente óptimo para el desarrollo social, que principalmente evite la generación de conflictos relacionados con cualquier forma de agresión unilateral, acoso, discriminación o

rechazo. Si bien, es inevitable la generación de conflictos independientemente del ambiente construido, la solución de estos desde un punto de vista constructivista apela a la concertación verbal y la promoción de la interacción controlada de los sujetos directamente involucrados en el conflicto, apelando a las virtudes de la naturaleza humana que para la gran mayoría de las situaciones generadas entre la población infantil, predice un acercamiento emocional directamente proporcional al tiempo compartido (Hernández, 2021).

Por lo anterior, el sistema educativo adolece de una combinación de un modelo que demanda ejercer el constructivismo en tiempos insuficiente y que permite ciertas coerciones mediáticas socialmente aceptadas como los llamados de atención, la reprobación de asignaturas relacionadas con el comportamiento y otras prácticas no concuerdan con la teoría mediática y tampoco representan una situación que lleve los involucrados a replantearse su comportamiento.

En ese orden, la teoría de la resolución de conflictos en el aula de clase plantea la creación de estrategias que busquen mejorar el ambiente escolar por sobre la resolución de un conflicto determinado, además el sistema no presenta señales de cambio hacia la creación de espacios físicos y la contratación de personal suficiente, por lo que es necesario desarrollar estrategias alternativas que como el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (Gutiérrez et al., 2022).

Marco Conceptual

Respecto al marco conceptual, Berga & Barberà (2022) lo definen como el apartado teórico que determina los conceptos explícitos y concretos del tema de investigación; este expresa la información necesaria para que la metodología, resultados y conclusiones de la investigación no necesiten referentes teóricos externos al documento para su correcta comprensión, sino que cada referencia necesaria se encuentre debidamente conceptualizada.

Adicionalmente el marco conceptual toma los postulados expuestos dentro del marco teórico profundizando solamente en los estrictamente relacionados con la investigación, abordando explícitamente las teorías aplicables a la metodología y si es el caso, expone la incompatibilidad o impertinencia de otros postulados existentes no aplicados.

Se entiende por competencias sociales a todas aquellas conductas que doten de capacidades para la interacción dentro de un contexto específico de interacciones humanas. Dentro de estas competencias existen una serie de conductas que determinan la sociabilidad, como lo son la cooperación, la confortación, compartir, el trabajo grupal, los cumplidos o valorar la opinión de los demás.

Las competencias sociales, tienen una influencia bilateral ante aspectos familiares, académicos, comunitarios, afectivos y comportamentales que determinan el nivel de aceptación grupal, desempeño escolar y en general todos los ámbitos sociales a los que se expone el ser humano desde temprana edad. La identificación de las competencias sociales, no necesariamente se desarrolla en ambientes de convivencia y han sido clasificadas de formas diversas según los diferentes estudios realizados, que tienen en cuenta principalmente señales comportamentales verbales y no verbales. Los comportamientos más estudiados han sido aquellos que se desarrollan en entornos compartidos en el uso de la expresión oral, donde los sujetos manifiestan sus intereses (Gracia et al., 2022).

Por otro lado, la determinación de capacidades sociales en entornos solitarios no exceptúa la posibilidad de evidenciar competencias interpersonales, dado que existen acciones que evidencian el interés desde los implicados en el desarrollo de acciones conjuntas, cuando se realizan acciones motivadas por encuentros posteriores o que beneficien a otras personas.

En cualquier caso, se ha identificado que las competencias sociales son evidenciadas en

comportamientos altruistas, de donde se desprende la teoría del comportamiento prosocial que se destaca por buscar la aceptación del bienestar de receptor, aunque el resultado de las acciones prosociales en ocasiones provoca sentimientos de inferioridad o dependencia por parte del receptor, estas son claramente favorables para el emisor. Uno de los rasgos más importantes del comportamiento prosocial es el desapego al reconocimiento como benefactor, lo cual desemboca en el desarrollo de capacidades orientadas a la reciprocidad, la convivencia armónica y el bienestar de la comunidad (Duarte, 2021).

En esa misma línea, se ha determinado que uno de los beneficios más importantes de las competencias sociales es la replicabilidad, de las conductas. Cuando una persona con habilidades sociales interactúa activamente dentro de un grupo determinado, las conductas son replicadas tanto de forma consiente como inconsciente: de manera consiente se da en la medida en que los miembros de la comunidad ven consecuencias deseables derivadas de las conductas positivas e inconscientemente cuando la influencia de quienes practican la conducta prosocial, lleva a que los demás deseen interactuar con ellos y por inercia comportamental, copien ciertos rasgos sociales de sus semejantes (Moreno, 2020).

Ahora bien, el hecho de que todos los seres humanos nazcan con la capacidad genética para sentir compasión, generosidad y tener actitudes positivas, no niega el impacto de la sociedad y la territorialidad en el desarrollo de la conducta, de tal manera que las personas sometidas a maltrato, desprotección, violencia o necesidades básicas insatisfechas presentan cierta resistencia al aprendizaje de conductas positivas.

No obstante, a pesar de que las circunstancias negativas representan un reto para la promoción de las competencias sociales, estas no son un condicionante determinante o un obstáculo inamovible, de tal manera que es totalmente factible implementar estrategias efectivas

para fomentar la creación o desarrollo de habilidades sociales aún en entornos de extrema violencia, maltrato o abandono (Rivera, et al, 2021).

Según lo establecido anteriormente, las conductas sociales positivas afectan a todos los individuos, sin embargo, las personas de menor edad son las más moldeables y receptivas a los cambios y las condiciones que se quieran implementar; lo que deriva en que los niños y niñas son un grupo de estudio ideal para la implementación de competencias sociales.

Esta promoción de competencias interpersonales evidencia una fuerte necesidad en todo tipo de entornos, ya que se ha evidenciado en múltiples estudios, que los niños y niñas con características prosociales mantienen escucha activa, buscan la solución de conflictos de forma asertiva, controlan sus impulsos, siguen las normas de conducta, son solidarios, trabajan en equipo, practican la empatía y la generosidad. Todo esto conlleva a que su desarrollo académico sea mucho más eficiente y que el entorno escolar se torne positivo en todos los sentidos, además de fortalecer las relaciones humanas y una correcta autoimagen (Shmatkov et al., 2022).

Por otra parte, los escenarios de interacción virtual han ganado una marcada importancia durante los últimos días por el impacto de la pandemia por coronavirus SarsCov-2, obligando al sistema educativo mundial a migrar de la presencialidad a las plataformas digitales. La transformación del sistema ha provocado un amplio impacto en todo el sistema escolar, iniciando por el personal docente, que ha tenido que valerse de herramientas y diferentes plataformas, para responder a imperativa necesidad generalizada (Roig et al., 2021).

Esta nueva realidad, ha permitido explorar un escenario desconocido para muchos, en el que la convivencia no deja de ser un reto y los desafíos del docente se transforman de los conflictos generados por la interacción física a los derivados del uso de las plataformas. Estos nuevos conflictos a pesar de que cambian de medio y de forma de manifestarse, mantienen

ciertos rasgos y a pesar de que no se posibilita el maltrato físico entre estudiantes, los hechos de acoso continúan presentándose en el desarrollo de las actividades.

Por consiguiente, el desarrollo de los acontecimientos a demandado que la labor mediática y constructivista de los profesores evolucione de la misma medida que ha evolucionado la catedra y que se trabajen las herramientas digitales como medio de acción para lograrlos. Si bien es evidente que el regreso a la presencialidad mengua en cierta medida la necesidad imperante de las plataformas digitales, el desarrollo de los acontecimientos ha dejado la experiencia de nuevas herramientas que no solamente fortalecen el sistema didáctico de enseñanza, sino que abren un panorama importante a las oportunidades de mejorar la convivencia escolar.

Capítulo 3. Metodología

La metodología se define tradicionalmente como la serie de pasos organizados de forma lógica, que llevan a alcanzar los objetivos del trabajo de investigación; la finalidad de la metodología es resolver las necesidades de la investigación, de tal forma que su ejecución comprenda la integridad del proceso necesario para responder de forma óptima al planteamiento del problema, desde el método de identificación de la población o fenómeno objeto de estudio, hasta la parametrización para la interpretación de los resultados (Perico et al., 2022).

Tradicionalmente la metodología de investigación se rige por dos grandes paradigmas: El cualitativo y el cuantitativo. El modelo cuantitativo se caracteriza por centrar el proceso en mediciones numéricas, utilizando la recolección y análisis de datos, generalmente primarios, para comprobar la hipótesis establecida inicialmente, mediante procedimientos estadísticos que permitan contrastar los cálculos obtenidos con una base de medición previamente establecida.

Por otra parte, el modelo cualitativo, parte de la comprensión holística del objeto de estudio en su entorno natural, considerando la necesidad de estudiar la totalidad, por encima de la singularidad de las partes. Este enfoque se dinamiza en su desarrollo, permitiendo adaptar el procedimiento según la conveniencia del ejercicio académico, sin perder los objetivos trazados; para el análisis de resultados se interpretan las variables que intervienen en el proceso sin descomponerlas en factores numéricos, medirlas o delimitarlas necesariamente (Cortés & Iglesias, 2004).

La evolución de los paradigmas dominantes en la investigación ha permitido la expansión del estudio del comportamiento de patrones numéricos a modelos cada vez más complejos de intersección en el análisis de variables para el caso de lo cuantitativo y nuevas tendencias como la Investigación, Acción, Participación (IAP) o Investigación Documental en lo

referente a investigación cualitativa, muestran que los paradigmas cualitativo y cuantitativo, siguen representando la base metodológica fundamental de la investigación en la actualidad, dado que su evolución no ha significado una pérdida de vigencia sino un enriquecimiento y expansión de su esencia.

Tipo de Investigación

La investigación realizada es en esencia de tipo aplicada, en un escenario social mediante la mediación de las tecnologías de la información y las comunicaciones; puesto que se orienta a mejorar una conducta dentro de un grupo social mediante la implementación de procedimientos validados teóricamente y cuyo propósito radica en su ejecución (Lozada, 2014).

Ahora bien, el presente estudio se desarrolla dentro de los límites del método cualitativo, del cual se derivan diversos enfoques que comprenden los fenómenos de estudio desde el ámbito circunstancial, comparativo, teórico, experimental y el análisis de experiencias vividas que se conjugan en investigación aplicada, puesto que su objetivo primordial radica en un análisis de experiencias sociales dentro de las que el investigador puede ser un observador pasivo, como en el caso del enfoque centrado en la persona, o un ente activo como la investigación acción participación o la investigación acción pedagógica o investigación en la aulas que representa este estudio en particular.

El modelo metodológico para desarrollar corresponde al cualitativo, debido a que las condiciones del estudio abordado necesitan que la metodología trascienda de la recolección de datos numéricos a la interpretación holística propia de la aplicación de las ciencias sociales, en una situación tan relevante como la búsqueda de la resolución de conflictos de forma pacífica y el fomento de conductas positivas en estudiantes de educación primaria, que conviven en entornos de violencia y condiciones socioeconómicas adversas

Adicionalmente a lo mencionado sobre el modelo cualitativo en la introducción al desarrollo metodológico, es importante señalar que este paradigma es ampliamente aplicado en el estudios de intervención social y en general en todos aquellos casos que impliquen el análisis de la conducta humana, ya que tanto por la singularidad de las personas involucradas, como por el modelo comportamental de una fracción determinada de la sociedad, la cuantificación de datos no responde de forma armónica a los objetivos. En consecuencia, es pertinente realizar un modelo de estudio que pueda argumentar la pertinencia de las TIC para el mejoramiento de las relaciones en el aula de clase y cumplir la labor misional institucional de formar personas en valores desde su niñez.

Vidich y Lyman (1994), consideran que hasta los años 1600, la investigación cualitativa se basa en el análisis de las conductas humanas principalmente con el objetivo bélico de establecer las rutinas y costumbres de pueblos enemigos, que derivaran en posibles debilidades que proporcionararan alguna ventaja para la guerra, los métodos en ese entonces se basaban en la observación, la infiltración, el interrogatorio y en algunas ocasiones en el estudio de la literatura propia de los pueblos abordados.

En ese orden, desde los años 1600, hasta mediados del siglo XIX, se da lugar a la etapa de la investigación etnográfica colonial, donde los mayores logros del quehacer científico se deben a la intervención y documentación de los colonizadores en las regiones recientemente descubiertas, si bien hay un marcado énfasis en la geología, también hay un marcado interés por la documentación de las formas de vida de las sociedades colonizadas, en las que se destaca la religión, y la economía, pero que en conjunto discriminan de forma positiva cualquier motivación ajena a la generación de información (Vidanovic & Osorio, 2018).

Ahora bien, a partir de 1910 el desarrollo histórico de la investigación cualitativa es

evidente en el avance de las ciencias sociales, siendo la Escuela de Chicago, la primer corriente científica en evidenciar el uso de este naciente paradigma al estudiar el comportamiento y evolución de los asentamientos de migrantes a principios del siglo pasado, sin embargo, hasta los años cincuenta la importancia de dichos estudios se adjudicaba a cada investigación en particular y no a su metodología, aunque cada proyecto emergente se apoyaba teóricamente en los anteriores.

Fue hasta 1960 cuando los métodos empleados para las investigaciones más exitosas de las ciencias sociales se empezaron a sistematizar y comprenderse una corriente metodología con una importancia similar al análisis cuantitativo de variables, introduciendo conceptos como etno-metodología, la teoría crítica, y el feminismo, acompañados del fuerte trasfondo modernista que radicaba en su significado y que enriquecía la dinámica de las ciencias sociales a un ritmo sin precedentes; que impulsa a todas las áreas del conocimiento a enriquecer el análisis cuantitativo, con la opinión de expertos o con apreciaciones de los involucrados, según el caso.

Los años 70s y 80s aportaron en reconocimiento de la investigación cualitativa como uno de los dos pilares fundamentales de metodología de la investigación, y a pesar de que no se evidencian aportes relevantes en su evolución; su aplicación se hizo cada vez más frecuente, al punto que desde los años 90 hasta la actualidad, se ha elevado la producción científica de carácter cualitativo, desarrollando subcategorías y métodos de implementación en todos los campos del desarrollo, siendo cada día más importante dentro de las instituciones educativas (Sussi, 2018).

Por otra parte, la epistemología como estudio del conocimiento científico, reconoce al paradigma cualitativo como herramienta de análisis para sus objetivos por encima de considerarlo como objeto de estudio, de esta forma el modelo de investigación es usado para

determinar la validez epistemológica de cualquier fenómeno estudiado debido a que su desarrollo permite al investigador determinar la validez de una teoría o la rigurosidad de una metodología, de manera que se puede considerar como generación de nuevo conocimiento, comprobación de hipótesis o análisis valedero en cualquier campo del conocimiento pero con una incidencia mayoritaria en lo relacionado con las ciencias sociales.

No obstante, el bucle paradójico que plantea la epistemología del enfoque cuantitativo se desenvuelve al desde lo cuantificable, que a pesar de parecer una contradicción, tuvo que ser considerada en sus inicios para llegar a posicionarse como paradigma de la metodología investigativa. Esta comprobación se basa en el cumplimiento de los dos principios fundamentales del conocimiento científico, que son: el reconocimiento de la comunidad científica como valedero, lo cual ha se expuesto anteriormente y en segunda medida que cumpla los principios de replicación e irrefutabilidad.

En cuanto a la replicación efectiva del método, este mostró una infalibilidad al revelar resultados comprobables al aplicarse en diferentes escenarios, cuando la variabilidad de las condiciones subjetivas del entorno mostraba resultados distintos en los diferentes entornos, pero verdaderos en cuanto a la relación con la subjetividad de los objetos de estudio. Por otro lado, la irrefutabilidad o prevalencia de su argumento frente a los postulados contrarios ha sido ampliamente probada, dado que los cuestionamientos que cuentan con bases argumentativas sólidas solamente han generado la ampliación y diversificación de los diferentes métodos, pero en ningún caso se ha llegado a poner en duda la fiabilidad de los resultados cualitativos (Cerrón, 2019).

Investigación Acción Pedagógica

La investigación acción pedagógica, a pesar de haber sido utilizada en investigaciones

previas al siglo XXI, es definida específicamente por Restrepo (2002), como una variante de la investigación acción, que supone comprender la enseñanza desde la investigación desde el ejercicio docente, donde el maestro investigador, no tiene como propósito resolver una situación concreta, sino reflexionar en su ejercicio profesional, planificando las estrategias para abordar una o varias tipologías e introducir mejoras progresivas que enriquezcan su ejercicio docente en pro del bienestar de sus estudiantes.

Este modelo de investigación no se limita al desarrollo de las clases dentro del aula, puesto que engloba las circunstancias que rodean la vida diaria de la comunidad estudiada y no se define como una aplicación de las facultades docentes para el mejoramiento de las habilidades de los alumnos, sino que considera el ejercicio del profesorado como un aspecto a evaluar y reformar, por lo que necesariamente requiere de la participación de pares, que dispongan de voluntad, tiempo y condiciones laborales favorables para desarrollar la investigación

Específicamente para el caso de la Investigación Acción Pedagógica o cualquier modelo de intervención desarrollado en un ambiente cotidiano para el investigador o escenario en el que interactúe constantemente el investigador, la descripción del entorno y sus dinámicas sociales, generalmente no se expresan en el desarrollo metodológico, sino que de forma natural se expresan con detalle en apartados teóricos previos. De esta manera la etapa diagnóstica de la deconstrucción, omite la descripción del entorno y se enfoca en información que contextualice conductas directamente relacionadas con el tema de la investigación, como modelos comportamentales, información primaria suministrada por los actores principales que fundamente la holística de la problemática y la estructura comparativa del análisis de datos para establecer un diagnóstico social

En ese mismo orden, los instrumentos de recolección no dependen de un modelo

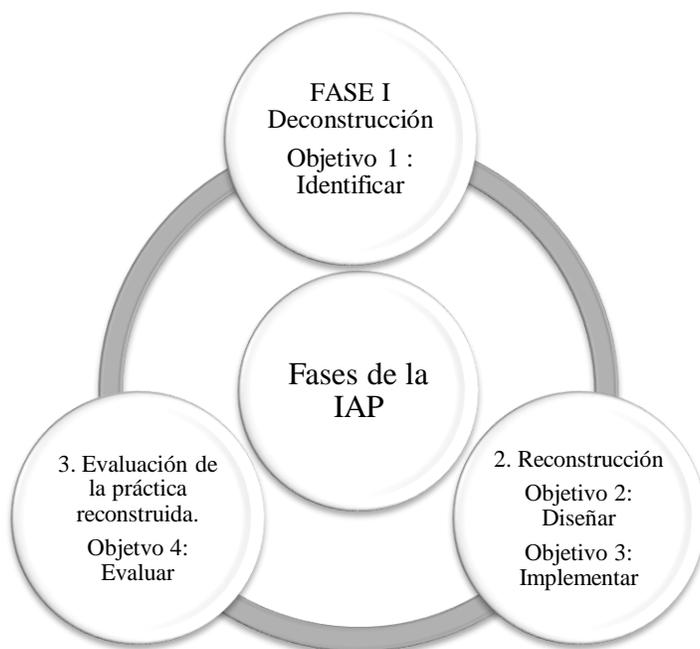
genérico, si bien es indispensable que la base diseñada se sustente con rigor científico en experiencias previas cuya información expresada sea correcta, se requiere que las características de estos respondan a la realidad de los sujetos estudiados, de modo que no se incurra en inconsistencias propias de la descontextualización cultural.

Ahora bien, Restrepo (2002) define claramente tres fases en el proceso de investigación acción, estas son:

- a) Fase de Deconstrucción
- b) Fase de Reconstrucción
- c) Fase de Evaluación de la práctica reconstruida.

Figura 1.

Fases de la IAP



La fase de deconstrucción se refiere al análisis de la población objetivo, mediante un diagnóstico inicial observación sistemática en lo referente a su interacción frente a los comportamientos puntuales presentados en aspectos a estudiar, que para este caso son aquellos

referentes a los conflictos, y aquellos relacionados como las características de los escenarios y los comportamientos previos a los acontecimientos. El modelo de estudio de la deconstrucción se refiere a la descomposición de los acontecimientos en patrones comportamentales, tendencias y evolución del comportamiento desde el análisis de acontecimientos del pasado y del presente en la búsqueda de replantear los supuestos establecidos al inicio del ejercicio y corregirlos según el cuestionamiento continuo de los mismos y su adecuación a las nuevas respuestas.

La naturaleza de la Intervención Acción Educativa, enriquece sus resultados en la medida que la deconstrucción permita la modificación y adecuación de teorías comportamentales previamente establecidas, para dar lugar a la renovación periódica del análisis de información bajo la ausencia de la necesidad de sostener una hipótesis previas; de esta manera el resultado final de la deconstrucción gozará de un filtro robusto de consideraciones contrarias circunstanciales, debido a que a información prevaleciente habrá sido ratificada en diversas ocasiones.

En consecuencia, la segunda fase corresponde al proceso de reconstrucción; articulado al segundo objetivo que corresponde al diseño y el tercero que pertenece a la implementación, los cuales dependen de la rigurosidad de la deconstrucción y de la capacidad de sopesar la información del proceso, para que los nuevos constructos contengan un análisis actualizado, argumentado y soportado por la experiencia del observador. Lo anterior no implica que la reconstrucción desintegre las ideas previas a la observación o los primeros hallazgos del proceso, sino que estos han sido sometidos a criterios de veracidad y han demostrado firmeza o adaptación consecuente.

En última instancia, la fase de evaluación se desarrolla bajo la premisa del cuarto objetivo específico, bajo la mirada intacta del investigados y el sometimiento temporal posterior a la

realización de las actividades programadas, para que mediante la continuación de la elaboración del diario de campo sea posible determinar el impacto de las actividades en el ecosistema de estudio con la suficiente permanencia dentro de este para que la evidencia de las actividades realizadas pueda medirse de forma espontánea.

Participantes

Los participantes en un proceso de investigación cualitativa son aquellos sujetos activos participes dentro del experimento social. La selección de los participantes dentro del proceso investigativo es una de las etapas más relevantes de la investigación, dado que, dependiendo de la elección, los resultados serán óptimos o sesgados por características particulares no óptimas para el proceso; el grupo de estudio será ideal en la medida que estos representen la totalidad del grupo, en características como la edad, el género y las condiciones sociales (Salas, 2020).

Una consideración adicional a tener en cuenta para la selección de los participantes es el grado de compromiso con la investigación, que generalmente no se expresa por la inclinación evidente de los posibles participantes hacia las características propias del desarrollo de la investigación, sino que además de la disponibilidad, hace referencia al interés de los sujetos por los resultados de la investigación que podrían favorecer sus intereses personales o sociales (Belcazar, 2003).

En ese orden de ideas, los estudiantes seleccionados para conformar el grupo focal de la investigación son: 12 estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Luis Enríquez del municipio de Soacha Cundinamarca, discriminados de la siguiente manera; cuatro estudiantes de cada uno de los tres cursos, dos niños y dos niñas por curso, elegidos bajo criterios de diversidad, representatividad y participación voluntaria.

No obstante, la necesidad del cumplimiento de los requerimientos antes mencionados, los estudiantes serán seleccionados sin tener en cuenta aspectos como las calificaciones, el grado socioeconómico, la empatía o la pasividad; puesto que el objetivo de la experiencia de la Intervención Acción Pedagógica que se busca ejecutar requiere la representatividad grupal de los estudiantes seleccionados por lo que la diversidad es un factor prioritario, por lo cual los criterios bajo los cuales se selecciona la muestra son los siguientes:

Accesibilidad: Para la investigación fueron elegidos estudiantes a cargo del investigador, en una relación profesor- alumno, de tal manera que las actividades pudieran desarrollarse sin contratiempos, como parte del fortalecimiento a la labor docente, dentro de la planta física de la institución.

Disposición: Los estudiantes del grado a trabajar, muestran gran interés en las actividades relacionadas con la interacción y e muestran entusiastas frente a la posibilidad de participar.

Factores externos predispuestos: Tal como se menciona en la contextualización del proyecto de investigación, la mayoría de los estudiantes de la institución seleccionada crecen en ambientes de violencia y necesidades básicas insatisfechas, por lo que se muestran propensos a resolver los conflictos de forma agresiva.

Necesidad manifiesta: Por las condiciones anteriormente mencionadas, el ambiente de convivencia institucional se torna complicado y la resolución pacífica de conflictos es vista como una debilidad, por lo cual la población elegida para participar manifiesta la necesidad de implementar estrategias para mitigar las falencias mencionadas.

Si bien los participantes elegidos conforman un grupo focal de participación modesta, los resultados del estudio reflejan en gran parte las condiciones de todos los estudiantes de primaria

de la institución y de todos los niños de edades similares en el municipio, del mismo modo que para otras regiones con características socioeconómicas y culturales similares.

Categorías de Estudio

Las categorías de investigación representan la caracterización de los temas que rigen los objetivos de la investigación, en su conceptualización y aplicación de los métodos de investigación. Los temas de estudio que representan los campos abordados directamente por la investigación se presentan de manera implícita dentro de los objetivos y se desarrollan mediante la asignación de variables o tendencias que desarrollen los planteamientos de la investigación en la ejecución del desarrollo metodológico; la claridad en las categorías de estudio permite definir claramente el curso de la investigación (Caballero & Fernández, 2020).

Teniendo en cuenta la información anterior, se relacionan las categorías identificadas en el siguiente **cuadro**:

Tabla 3. Categorías

Objetivos Específicos	Competencias	Categorías	Subcategorías	Indicadores	Instrumentos	Estrategia por objetivo específico
Identificar el nivel de conocimientos relacionado con el conflicto y su manejo en los educandos de segundo de primaria de la institución educativa Luis Henríquez de Soacha.	Se reconoce el nivel de conocimientos en características y manejo de conflicto en los estudiantes del grado segundo de la institución abordada	-Conocimiento en el manejo de conflictos -Tendencias culturales en la resolución de conflictos	Resolución de conflictos Aprobación social	Resultados concretos observación directa del entorno	Diario de campo	Observar rigurosamente el comportamiento de los estudiantes ante situaciones conflictivas en su generación, confrontación y resolución
Diseñar actividades encaminadas al manejo de la resolución pacífica de conflictos por medio de la implementación	La actividad diseñada se constituye como proceso de secuencias didácticas que conllevan a la resolución satisfactoria de	-Utilización de plataformas como herramientas pedagógicas -Pedagogía del instrumento acorde con la	Plataformas visuales Conocimientos informáticos elementales Asimilación del contenido	Secuencia didácticas debidamente diseñada y funcional en plataformas virtuales, acorde a la edad de los	Secuencia Didáctica Instrumentos de diseño de juegos y actividades online.	Trasformar los instrumentos teóricos para la resolución de conflictos en juegos didácticos usando

n de secuencias didácticas, en medios virtuales.	conflictos de forma pacífica.	edad de los participantes		participantes		medios como: -eAdventure - wordwall - Code.org
Implementar la actividades y secuencias didácticas planteadas para el manejo y resolución pacífica de conflictos en los educandos de grado segundo.	Se evidencia la adquisición de habilidades y conocimiento relacionado con la resolución pacífica de conflictos	Secuencias didácticas en medios virtuales	Secuencias didácticas	Actividades virtuales sobre resolución de conflictos correctamente ejecutadas	Serie de videojuegos educativos	Desarrollar secuencias didácticas educativas a manera de videojuegos, para instaurar las actitudes correctas al momento de afrontar conflictos y buscar su resolución pacífica
Evaluar las fortalezas, los avances, los desempeños y las oportunidades de mejora de los estudiantes por medio del uso de secuencias didáctica en medios virtuales durante el proceso de enseñanza-aprendizaje	Se logra identificar de forma clara los avances del grupo focal en relación con la resolución pacífica de conflictos, del mismo modo que se determina la eficiencia de la actividad aplicada y sus oportunidades de mejora	Evaluación de resultados Efectividad de la aplicación de las secuencias didácticas	Evaluación Análisis de resultados	La comparativa entre la fase diagnóstica y la secuencia de control final, muestra el grado de eficiencia de la actividad realizada para el desarrollo de competencias en resolución pacífica de conflictos	Valoración virtual interactiva de opción múltiple	Se realiza un contraste entre los resultados de la actividad inicial diagnóstica y el cuestionario interactivo final, de tal forma que los resultados muestren la efectividad del ejercicio

En retrospectiva, es posible identificar siete categorías de estudio involucradas en la Investigación, que inicial con los conocimientos en resolución de conflictos y las tendencias culturales como factor de desencadenante social; al respecto Pérez (2015), relaciona dichas categorías bajo la premisa del sistema educativo por sí mismo, no cuenta con las herramientas necesarias para capacitar a los niños y niñas en la resolución de conflictos, puesto que ellos absorben los aspectos culturales de su entorno desarrollando los conocimientos y competencias en resolución de conflictos dependiendo de la realidad de su entorno.

Un segundo segmento categórico engloba las herramientas pedagógicas bajo la

medicación de las TIC como una estrategia a disposición de la sociedad para la educación y formación en cualquier tipo de conocimiento; adicionalmente, se aprovecha la eficacia y motivación que genera el uso de la tecnología para afianzar las actividades, potencializando sus bondades teóricas bajo la utilización de secuencias didácticas especialmente diseñadas para la finalidad requerida (Fombella, 2018).

Como ultimo subgrupo, se contemplan las categorías de estudio relacionadas con la evaluación del ejercicio; que son el análisis de resultados y la evaluación sobre la eficiencia en la aplicación del ejercicio de investigación mencionados por (Osuna, 2020), que engloban la retrospección evaluativa y la pertinencia de los resultados obtenidos dentro del ejercicio académico, como la fracción del legado dispuesto para los proyectos futuros. Las categorías identificadas son las siguientes:

Manejo de Conflictos

Para Albalandejo (2011), el manejo de los conflictos dentro de la educación infantil, en los primeros años de escolaridad define la existencia o mitigación de la violencia escolar, que cada día cobra más importancia a nivel internacional. El desarrollo de la violencia escolar es percibido desde tres enfoques distintos, que configuran los ángulos necesarios para su análisis holístico: La violencia observada, la violencia vivida y la violencia realizada; todos con un grado importante de afectación en el entorno estudiantil y con repercusiones directas en el rendimiento académico, las relaciones familiares y el desarrollo interpersonal.

Bajo la premisa anterior, es evidente que, por cada caso de violencia realizada o vivida, se hace partícipe a todo el grupo de un caso de violencia observada, haciendo que las consecuencias de los actos del causante determinen en gran medida los comportamientos posteriores del grupo en general; para aquellos casos en los que se le brinda suficiente atención al

hecho y el causante es amonestado y atendido con el acompañamiento de sus acudientes, el comportamiento de los observadores se tornará más pacífico en ocasiones futuras y más violento en los casos donde no se manifieste suficiente atención al hecho ocurrido.

En ese orden de ideas, es elemental para los docentes y familias educar a los niños en evitar posibles conflictos y en caso de que se presenten resolverlos de la una forma pacífica, sin embargo, en caso de que se presenten situaciones violentas, la capacidad de resolución de conflictos se define como la capacidad de violencia de tal forma que tanto observadores como involucrados se vean motivados a evitar actos posteriores de violencia. Para el caso de las autoridades del aula y el hogar el manejo de conflictos es la capacidad de motivar a los estudiantes a resolver las situaciones conflictivas de forma pacífica, solicitando la mediación para administrar tenciones que sobrepasen su capacidad de control.

Tendencias Culturales en la Resolución de Conflictos.

Como se evidencia en el desarrollo del marco contextual, el entorno de convivencia de los participantes está compuesto por diversos factores adversos como la pobreza, el maltrato, necesidades básicas insatisfechas y un ambiente de inseguridad en las calles, que frente a la imagen de insuficiencia de las fuerzas policiales propone una cultura de autodefensa, donde de atañe culpabilidad a las víctimas de delitos por no tomar la medidas de seguridad y auto cuidado, tato de sus elementos personales como de su integridad física (Infobae, 2021).

Esta cultura amoldada por la familiaridad hacia la delincuencia en las calles provoca una imagen heroica hacia quienes hacen uso de la fuerza para defenderse de sus agresores, que a su vez promueve que los padres de familia inciten a sus hijos a “no dejarse”, haciendo alusión a responder de forma violenta a una agresión verbal o física, provocando una distorsión entre una reacción correcta o incorrecta para los niños y niñas al momento de resolver un conflicto. Este

tipo de rasgos culturales se presenta como uno de los principales obstáculos a superar para el cumplimiento de los objetivos del ejercicio.

Plataformas Digitales como Herramientas Pedagógicas

El desarrollo actual de las tecnologías de la información y las comunicaciones evoluciona a una escala sin precedentes, proyectando un cambio paradigmático en el sistema de educación que genera oportunidades para el acceso a la educación y herramientas para el desarrollo educativo, tanto para estudiantes como para docentes a niveles impensables hace apenas dos décadas.

Este fenómeno, al ser analizado por centros de estudio reconocidos de varias universidades, dan como resultado la previsión de un escenario educativo global conectado, que cada día percibe una menor necesidad de la presencia física en las aulas de clase; teoría que es respaldada por las empresas tecnológicas, que cada vez invierten más recursos en el desarrollo de aulas virtuales y compiten a una escala similar a las redes sociales por el dominio del escenario educativo dentro de sus plataformas.

El panorama descrito, es positivo desde la mayoría de los puntos de vista, debido a que la gran oferta de insumos y servicios de tecnología de punta ha logrado disminuir de forma contundente las brechas históricas entre las clases sociales, que marcaban una diferencia significativa dentro del sistema educativo mundial. En ese orden, el escenario educativo tiene como principal demanda hacia sus docentes una mejora continua e la naturalización del desarrollo de las clases con la incrementación gradual del uso de las TIC (Suarez, 2018).

Pedagogía del Instrumento Acorde con la Edad de los Participantes

Los instrumentos de obtención de información se contienen características adecuadas a las habilidades propias de la edad de los participantes, las competencias básicas definidas para el

grado específico de acuerdo con los estándares establecidos por el ministerio de educación nacional tomando como referencia el límite inferior de los indicadores, para tener en cuenta posibles falencias en lectoescritura o análisis de información (MEN, 2006).

Herramientas Virtuales

El uso de secuencias didácticas se consolida cada día como uno de los apoyos pedagógicos más eficientes para la enseñanza dentro de la educación infantil; las secuencias tienen la virtud de buscar finalidades u objetivos parciales en cada actividad, que al final configuren el desarrollo integral del tema abordado; la esencia de la enseñanza secuencial radica en aceptar la evolución del estudio como un proceso constante, que si bien hace parte de otras esferas de la educación más elevadas, delimita un estudio de caso específico bajo la especificación de actividades individuales que a pesar parecer desconectadas en algunas ocasiones, están diseñadas para abordar cada una de las partes de un todo.

Una cantidad significativa de estudios que utilizan secuencias didácticas, demuestran su efectividad en investigaciones exploratorias y experimentales en estudiantes de primaria, haciéndose cada día mas notorio el dominio de la mediación de las tecnologías de la información y las comunicaciones como alternativa al uso de medios concretos; dicho cambio parcial en la implementación de la tecnología no solamente mantiene la eficiencia característica de las secuencias didácticas, sino que muestra mejoras significativas en el aspecto motivacional, mostrando más interés por la implementación de materiales audiovisuales o utilización de software que el demostrado por los materiales concretos, a pesar de que estos ya mostraban niveles favorables en la motivación de los aprendices (Tevera et al., 2016).

Efectividad del Ejercicio.

Esta última categoría engloba la evaluación de los resultados y la eficiencia en la

aplicación de las secuencias didácticas, cuya revisión se constituye como argumento para determinar el grado de éxito del ejercicio; los aspectos más relevantes en la investigación no se determinan por los resultados brutos en el desempeño de las actividades, puesto que para un modelo de intervención de tipo cualitativo como lo es la acción pedagógica, la funcionalidad de la investigación se consolidará en la medida que el ejercicio muestre aspectos de mejora que puedan ser aplicados por el investigador y demás docentes involucrados directa o indirectamente en el proyecto; teniendo en cuenta que no se busca únicamente medir la mejora demostrada por los estudiantes, sino demostrar los cambios pertinentes a realizar por parte de los pedagogos en pro del mejoramiento continuo del ejercicio docente.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

Las técnicas buscan identificar las principales falencias o virtudes de los estudiantes en la resolución pacífica de conflictos, implementar criterios de empatía y responsabilidad en los estudiantes, implementar el uso de buenas prácticas en la construcción de la paz, aplicar las habilidades de conducta prosocial y competencia integradora en el desarrollo de juegos de rol y finalmente evaluar la evolución de competencias sociales en una secuencia didáctica final que mida los resultados de las decisiones tomadas por los estudiantes en determinada situación conflictiva imaginaria; todo lo anterior mediado mediante el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

Técnica Diario de Campo-Instrumento: Valoración Comportamental

El diario de campo es por norma general el instrumento predilecto en la investigación de carácter cualitativo, mediante este se lleva el registro comportamental de los participantes, desde su clasificación, pasando por el análisis de su evolución comportamental, interacción social y evaluación de resultados. El diario de campo se adapta a la investigación en la medida de las

necesidades, propósito y subjetividad del investigador de tal forma que los resultados obtenidos de este expresan de forma óptima el proceso del ejercicio realizado (Cisneros, 2022).

Wesely (2021) define la inclusión del diario de campo en el ámbito educativo como la herramienta que posibilita la práctica educativa más allá de los salones de clase, generando un impacto diferenciador en relación con los temas desarrollados, y propiciando formas de interpretación holística de las situaciones estudiadas. Del mismo modo Luna et al., (2022) define el diario de campo como:

El procedimiento de elaborar un diario de campo está centrado en la persona que aprende, donde el estudiante desarrolla una capacidad reflexiva y proactiva, basándose en la información que el docente le proporciona, y al mismo tiempo obteniendo una retroalimentación de su proceso de desempeño en los distintos aspectos involucrados, ya sean cognitivos, actitudinales o en la evaluación de sus procedimientos o técnicas, con la finalidad de mejorar su desempeño, resaltando los aspectos positivos y mejorando los negativos.

Técnica Trabajo en Clase-Instrumento: Secuencias Didácticas

Las secuencias didácticas constituyen la conformación de una serie de actividades curriculares, que persiguen la asimilación de un tema por parte de los estudiantes; una de las principales características de estas, es su linealidad, que se traduce en el trabajo sobre un mismo tema central; no teniendo la posibilidad de ampliarse a conjugación de varios temas que no guarden concordancia puesto que responde a los cuestionamientos y caracterización individuales de cada situación en particular, para el caso de niños y niñas, la pedagogía y la didáctica en la aplicación de secuencias didácticas, motiva a responder con veracidad y propicia un ambiente de calma que favorece la investigación (Díaz J. , 2017).

Al respecto Díaz (2013) afirma lo siguiente:

Las secuencias didácticas constituyen una posibilidad de trabajar hacia enfoques centrados en el aprendizaje, permiten al docente pensar desde la situación de los alumnos, le obligan a analizar tanto las experiencias previas de los estudiantes, como asumir el reto de articular elementos conceptuales con aspectos de la realidad, lo que los constructivistas prefieren denominar auténtico y que ha sido una preocupación permanente del pensamiento didáctico, desde sus orígenes y muy enfatizado tanto por los autores del movimiento escuela activa, como por quienes desde la pedagogía pragmática construyeron las primeras propuestas curriculares a principios del siglo XX.

Técnica de Fortalecimiento Teórico- Herramienta: Videojuegos Educativos

La popularidad de los videojuegos no ha parado de aumentar entre la población joven desde la década de los ochenta, volviéndose cada día mas exequible y aceptada dentro de la población infantil; esta situación a generado diversas opiniones polarizadas entre los teóricos que apoyan y los que rechazan los videojuegos dentro del ambiente educativo. Independientemente de la polaridad mencionada, la existencia de los videojuegos y su afinidad con los estudiantes es innegable, por lo que, a pesar de las posibles consecuencias negativas en su práctica cotidiana, presentan un potencial innegable al implementarse en la educación, en términos de motivación (Cuevas, Gabarda, & Cánovas, 2022).

En relación con el uso potencial de los videojuegos dentro del sistema educativo, bien sean comerciales o educativos, López et al., (2022), agregan lo siguiente:

Distintas corrientes pedagógicas o metodológicas inciden en la necesidad de dar respuestas a todo el alumnado que está escolarizado en un aula o escuela, sean cuales sean sus condiciones y características personales. La producción y la investigación en

torno a los videojuegos no ha quedado al margen de este contexto, y proliferan las líneas de investigación más representativas en este ámbito; las que indagan en el impacto de los videojuegos en el aprendizaje, y en los efectos que ejercen en las habilidades procedimentales y actitudinales del alumnado. En los últimos años, también se entiende cómo estos recursos pueden contribuir de forma positiva al aprendizaje del alumnado con condiciones personales que no tienen una presencia mayoritaria en los centros escolares. Por lo anterior, el uso de videojuegos se constituye como una herramienta de alto potencial para el desarrollo de cualquier tema escolar y se proyecta dentro del sistema educativo como una plataforma con un uso cada vez más frecuente por parte de la comunidad escolar en general.

Técnica Encuesta- Instrumento: Prueba Final

La encuesta es el medio de recolección de información por excelencia y es aplicada dentro del sistema escolar de forma masiva en medio de talleres y evaluaciones, que si bien tienen características diferenciadoras no pierden la naturaleza como encuestas o cuestionarios; para la evaluación del desempeño o la recolección de información relacionada con opiniones, respuestas a situaciones y valoración de las actividades, la encuesta es el medio predilecto sin importar el medio por el que se realice (Pacheco & Cordova, 2022).

Las encuestas, tanto en investigación cuantitativa como cualitativa se desarrollan de forma abundante a lo largo de la historia del conocimiento científico, dotando de información primaria las bases de datos en todo tipo de estudios relacionados con la opinión, la perspectiva, la realidad o cualquier información que pueda brindar el conglomerado social, bien sea de forma masiva o desde grupos focales.

La encuesta enfocada en términos evaluativos de la investigación cualitativa permite al

investigador comparar su percepción holística con la percepción de la población objetivo o con los criterios de grupos de valor, de esta manera no solamente se legitima la labor realizada al destacar coincidencias, sino que se posibilita la obtención una visión mas amplia y compleja de la situación, que no es posible al limitarse a la observación.

Valoración de Instrumentos por Expertos: Objetividad, Validez y Confiabilidad

Todos los instrumentos serán obtenidos de investigaciones previas en temas directamente relacionados que demuestren efectividad, rigor científico y veracidad en los resultados que sean empleados, con el margen de adaptabilidad que permite el modelo cualitativo, pero conservando las características que dotan de validez a cada modelo en específico.

El instrumento de valoración de conductas prosociales que lleven a evitar los conflictos y en su defecto a resolverlos de forma pacífica aplicadas en las actividades uno y cuatro descritas anteriormente, son obtenidas de las conclusiones del análisis teórico realizado por Duarte (2021), quien positiviza el contenido extraído de nueve investigaciones anteriores, que explican las características de la conducta prosocial.

Por otra parte, las preguntas de selección múltiple manejadas en las actividades dos y tres, responden principalmente a la metodología usada por Polo & Bermeo (2020), quienes citan a Girard & Koch (1996), como teóricos pioneros en la pedagogía para la resolución pacífica de conflictos y quienes son frecuentemente citados en experiencias exitosas, estos exponen cuatro procesos fundamentales que aplican según la naturaleza del conflicto, esto son la negociación, la conciliación, el acuerdo y el arbitraje, que se ven reflejados en diferentes investigaciones posteriores y distintas guías avaladas por el Ministerio de Educación Nacional. Finalmente, la actividad número cinco es un compilado de los temas tratados en las anteriores y por lo tanto usa

las mismas fuentes.

Ruta de Investigación

Primero Fase de Deconstrucción: Valoración Inicial

Los objetivos correspondientes a esta primera fase son: Identificar el nivel de conocimientos en medios virtuales. Esta fase busca organizar los elementos teóricos relacionados con la resolución pacífica de conflictos y expresarlos mediante estrategias pedagógicas que puedan reflejarse en actividades que positivicen la adquisición de conocimientos en el manejo de emociones, conductas prosociales y la resolución pacífica de conflictos.

Adicionalmente, se incluirán encuestas de opción múltiple dentro en el ejercicio, que pretenden determinar el estado inicial comportamental del grupo focal abordado frente a situaciones que puedan evitar conflictos o generarlos en cuyo caso se aplique una resolución de tipo pacífico o violento. Esta fase no carece de retroalimentación debido a que pretende generar una imagen general del panorama de los participantes en pro de la deconstrucción del panorama planteado inicialmente.

Segunda Fase Reconstrucción: Diseño e Implementación

En esta etapa del desarrollo de la investigación se plantean los procesos a desarrollar, mediante secuencias didácticas que aborden los temas relacionados con el manejo de emociones, la inteligencia emocional y las demás características sociales que llevan a la resolución pacífica de conflictos.

La finalidad de cumplir el tercer objetivo de la investigación que es Implementar la actividades y secuencias didácticas planteadas para el manejo y resolución pacífica de conflictos en los educandos de grado segundo, como base para la reconstrucción holística de la situación. La reconstrucción se realizará partiendo de los primeros resultados evidenciados en el diario de

campo y la aplicación de las encuestas a los participantes.

De esta forma el conocimiento práctico llevará a repensar la realidad de las condiciones y necesidades de los estudiantes de segunda primaria, relativas a sus necesidades cognitivas y emocionales que los lleven a ser constructores de paz mediante la resolución pacífica de conflictos.

Tercera Fase: Evaluación de la práctica reconstruida

Finalmente se evaluará a actividad de acuerdo con los criterios previamente establecidos en la planificación, buscando calificar la experiencia bajo criterios de generación de valor social, aportes significativos a la práctica docente encaminada a la resolución pacífica de conflictos.

Técnicas de Análisis de la Información

El análisis de la información se desarrollará en dos etapas, correspondientes a los datos recolectados en la propuesta de intervención educativa; la primera etapa contempla el desarrollo de del inicio y la culminación de las actividades de la secuencia didáctica, que muestran los conocimientos previos del grupo focal en la resolución pacífica de conflictos y los resultados finales del ejercicio según sus repuestas en la fase final, estos datos se analizaran mediante herramientas de análisis cualitativo como mapas de relación de repuestas, coherencia y calificación objetiva de las repuestas.

La segunda etapa concerniente al análisis de los resultados del diario de campo y las secuencias didácticas implementadas mediante videojuegos. Se desarrollará mediante el uso de análisis retrospectivo de la actividad como como conjunto, llevada a cabo según los resultados de la evaluación retrospectiva.

Capítulo 4. Intervención Pedagógica o Innovación TIC, Institucional u Otra

Este capítulo contiene la información integral sobre el proceso de ejecución de la intervención pedagógica realizada en los estudiantes del grado segundo de la Institución educativa Luis Henríquez del Municipio de Soacha Cundinamarca; en este se explica paso a paso el proceso que llevaron a cabo los estudiantes junto con la docente para desarrollar la competencia integradora de resolución pacífica de conflictos mediante una secuencia didáctica que contienen una serie de actividades que explotan las herramientas virtuales como medios de obtención de conocimiento.

El desarrollo de los objetivos desde la intervención acción pedagógica partiendo de valoración y el diseño de una secuencia didáctica, desarrollando las fases previstas en interacción con el grupo focal representativo direccionado con el propósito de la investigación. Esta intervención se desarrolló en cuatro fases estructuradas desde la naturaleza del modelo pedagógico en armonía con los objetivos específicos. En relación con el proceso de intervención acción de intervención acción pedagógica, Benitez (2016) menciona lo siguiente:

Desde este punto de vista, el desarrollo de una postura y prácticas reflexivas más extendidas, constantes e instrumentadas, son la clave en la mejora de la intervención en el aula y fuera de ella; por lo tanto, un principio y esperanza para salir, de forma progresiva, de la situación del punto muerto a la que nos conducen nuestros pensamientos de corte técnico-instrumental para hacer frente al nuevo paradigma lingüístico de las reformas escolares del siglo XXI es: formar a los estudiantes en la convicción y capacidades necesarias para contribuir a la construcción de una sociedad más justa e incluyente.

Por lo anterior, el ejercicio se desarrolló buscando estrategias que permitieran la interacción natural con los estudiantes, utilizando los medios tecnológicos que mayor impacto

pudiesen generar en cuanto a niveles de motivación y aceptación dentro del aula.

El proceso de la investigación junto con su relación frente a las competencias y las tecnologías utilizadas se resume en la siguiente tabla:

Tabla 4.

Proceso de la Investigación

Objetivos Específicos	Competencias	Categorías y variables	Estrategias Pedagógicas	Indicadores	Instrumentos	TIC Utilizadas
<p>Objetivo específico 1</p> <p>Identificar el nivel de conocimientos relacionado con el conflicto y su manejo en los educandos de segundo de primaria de la institución educativa Luis Henríquez de Soacha.</p>	<p><i>Conducta Prosocial:</i> “Factor de protección moderador de la agresividad y como una disposición que favorece la adaptación y las habilidades sociales” (Correa, 2017)</p>	<p><i>Manejo de Conflictos</i> “Responder de maneras constructivas ante las desavenencias entre sus compañeros” (Chaux, 2002)</p>	<p>Serie de secuencias didácticas mediadas por las TIC; enfocadas en la recolección de información mediante métodos cualitativos</p>	<p>Resultados concretos actitudinales, de observación directa del entorno y respuestas específicas</p>	<p>Valoración Inicial Diario de Campo</p>	<p>-Formularios de Google</p>
<p>Objetivo específico 2</p> <p>Diseñar actividades encaminadas al manejo de la resolución pacífica de conflictos por medio de la implementación de secuencias didácticas, en medios virtuales.</p>	<p><i>Uso de las TIC para el aprendizaje</i> “manera eficaz de lograr interacción entre los diferentes sujetos que aprenden con lo cual se optimizan los recursos, como el uso de las TIC, el cual ha introducido cambios en los hábitos y costumbres de los estudiantes lo que presupone la organización y desarrollo de un nuevo modelo en la educación” (Vargas, 2015)</p>	<p><i>Habilidades Informáticas</i> “formación y desarrollo de habilidades, por parte de los estudiantes, que posibiliten la resolución de problemas del ámbito escolar, profesional o de la vida práctica, teniendo en cuenta los recursos que brindan los diferentes lenguajes de programación” (Díaz, Fierro, & Muñoz, 2018)</p>	<p>Actividades didácticas sobre herramientas informáticas que demanden el uso de las competencias informáticas de los educandos.</p>	<p>Fluidez en el desarrollo de las actividades usando los medios informáticos según el nivel requerido para desarrollar labores académicas en coherencia con la edad de los aprendices</p>	<p>Videojuegos educativos Diario de Campo</p>	<p>LearningApps.org Wordwall</p>

<p>Objetivo específico 3</p> <p>Implementar la actividades y secuencias didácticas planteadas para el manejo y resolución pacífica de conflictos en los educandos de grado segundo.</p>	<p><i>Competencia Integradora</i></p> <p>“Aquellas competencias más amplias y abarcadoras que, en la práctica, articulan los conocimientos y las competencias cognitivas, emocionales y comunicativas” (Ruiz & Chau, 2018)</p>	<p><i>Inteligencia Emocional</i></p> <p>“capacidad para reconocer los sentimientos y manejarlos adecuadamente, y se considera esencial para vivir relaciones personales positivas y maduras” (Mollá, Soto, & Martínez, 2015)</p>	<p>Estudios de caso abordados mediante videos cortos animados y videojuegos educativos</p>	<p>Los participantes reconocen la aplicación de la teoría de resolución pacífica de conflictos en situaciones hipotéticas planteadas y sin capaces de aplicar sus conocimientos en actividades mediadas por las TIC</p>	<p>Secuencias didácticas</p> <p>Diario de Campo</p>	<p>YouTube</p> <p>LearningApps.org</p> <p>Wordwall</p>
<p>Objetivo específico 4</p> <p>Evaluar las fortalezas, los avances, los desempeños y las oportunidades de mejora de los estudiantes por medio del uso de secuencias didáctica en medios virtuales durante el proceso de enseñanza-aprendizaje</p>	<p><i>Competencia Evaluativa</i></p> <p>“Una evaluación continua y procesual para el desarrollo integral del discente, que sea, a la vez crítica, reflexiva y democrática. Además, dado que el proceso de recogida de la información es complejo y lleno de matices esto implica, a su vez, conseguir una rica variedad de evidencia” (Sanahuja & Lucía, 2018)</p>	<p><i>Interiorización teórica de la resolución pacífica de conflictos</i></p> <p>“Los estudiantes evalúan la situación conflictiva y toman decisiones teóricamente acordes con los postulados de resolución pacífica de conflictos” (Díaz, Rojas, & Romero, 2005)</p>	<p>Modelos de medición el cumplimiento de las actividades mediante estándares evaluativos y rúbrica de estandarización de las actividades por participante</p>	<p>Se establecen parámetros de cumplimiento de las actividades en diferentes aspectos que permitan contemplar la holística del ejercicio.</p>	<p>Valoración Final</p>	<p>Kahoot</p>

Fase I: Deconstrucción

La primera fase de la intervención, en armonía con el proceso de investigación acción pedagógica desarrollado por Restrepo (2002), buscaba el cumplimiento del primer objetivo de la investigación, que es identificar el conocimiento en resolución pacífica de conflictos de los estudiantes, apoyada en la teoría de la conducta prosocial desarrollada en Europa a finales del siglo XX e implementada en niños por Duarte (2021), para obtener un diagnóstico inicial y proceder a realizar actividades que replantean la idea sobre resolución de conflictos de los participantes, con la finalidad de sopesar los argumentos existentes y reconsiderar su validez, sino de en esta etapa de desarrollo de la investigación es necesario indagar sobre las concepciones cognitivas previamente adquiridas, para enfocar los esfuerzos en aquellas consideradas como nocivas o indeseables con mayor presencia dentro del grupo focal.

La primera actividad para desarrollar, parte de un cuestionario de concepciones mentales comportamentales de los participantes, basado principalmente en el estudio desarrollado por Rivero y Gutiérrez (2022), en el que se indaga el comportamiento de los niños participantes ante circunstancias conflictivas que incluyen violencia, acoso y diversas formas de maltrato entre iguales, dinamizado en forma de cuestionario de la plataforma Google.

Además de la caracterización de género, número de amigos y la práctica de una disciplina extracurricular como el deporte o la música, cada una de las preguntas corresponde a cierta actitud frente a una situación específica incluyendo, reacciones violentas en contra del agresor, guardar silencio ante el maltrato, buscar ayuda en el docente u otro adulto responsable, entre otras opciones que constituyen los comportamientos más comunes dentro de las características y edad promedio de los participantes, es decir, estudiantes de primaria entre los siete y ocho años de edad.

Los temas específicos de las preguntas contienen la posible respuesta ante la burla o insultos de un compañero, la destrucción de sus útiles escolares o evidencias de trabajo, la agresión física, el rechazo, el hurto o destrucción de objetos personales. Del mismo modo, las posibles respuestas incluyen la agresión física, repuestas equivalentes o vengativas, denunciar la conducta ante la autoridad, alejarse del escenario en el que se presenta a agresión, entablar el dialogo e intentar establecer acuerdos razonables o no tomar ninguna acción al respecto

Para conseguir el primer objetivo, se utilizan dos herramientas de recolección de información; el diario de campo y un cuestionario de Google

Evidencias de la Fase I.

La actividad número uno está disponible en el siguiente enlace:

<https://forms.gle/AcRvWmJxoVxam4xp8>

Figura 2. Evidencia Actividad Número 1

The screenshot shows a Google Form interface. At the top, there's a navigation bar with 'Preguntas', 'Respuestas' (with a count of 12), and 'Configuración'. The main content area is titled 'Ejercicio 1' and contains the following text: 'Primera Actividad: Con esta actividad iniciamos una secuencia de ejercicios que nos llevará a examinar nuestro comportamiento para llegar a ser constructores de paz'. Below this is a required text field for 'Correo electrónico' with a validation message 'Correo electrónico válido' and a note 'Este formulario recopila correos electrónicos. Cambiar la configuración'. The bottom part of the form shows a question 'Yo soy' with a radio button option for 'Niño' and a partial emoji selection.

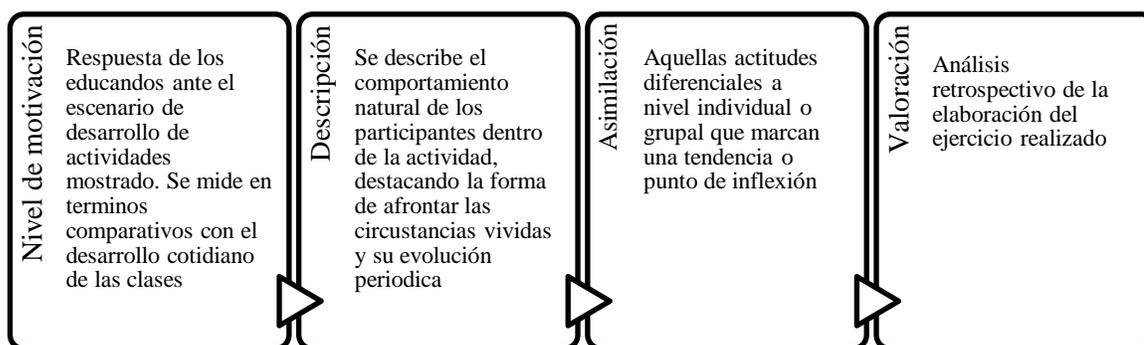
En la figura 1, se evidencia el encabezado del formulario de recolección de datos de la

primera actividad desde el perfil de administrador, en la parte superior es posible observar el número de participantes que contestaron las preguntas y la descripción de la actividad.

Para la realización de la fase diagnóstica el cuestionario implementado fundamenta su trazabilidad en el uso del diario de campo, según se ha explicado anteriormente; este diario de campo se diseña teniendo en cuenta aportes teóricos como el de (Lisvona, 2017) que utiliza su cotidianidad para aportar a la construcción de conocimiento desde la descripción y análisis de situaciones en primera instancia corrientes, pero que al procesarlas logran arrojar datos de suma importancia.

Para el caso pertinente el diario de campo se aplicó como método de análisis holístico de cada actividad, puesto que su naturaleza radica en la descripción tanto de la situación estudiada como de su entorno e interacciones, el diario de campo trasciende los límites de la planeación metodológica permitiendo que las circunstancias previas y posteriores enriquezcan de contexto la implementación.

El formato dispuesto para la elaboración del diario de campo sigue el siguiente orden:



La ilustración de elaboración propia, topa los cuatro temas principales descritos en el

diario de campo, sin embargo, este no se limita a emitir juicios o a calificar las dinámicas sino que analiza el contexto con total libertad y por lo tanto permite abrir las fronteras de la interpretación de los hechos.

Fase II: Reconstrucción

Una vez obtenida la información sobre la valoración comportamental inicial de los participantes, se procedió a crear una secuencia didáctica que abarca los objetivos dos y tres de la investigación, esto es, el diseño y la implementación; el diseño, puesto que al atender a las necesidades evidenciadas en los estudiantes por actitudes comportamentales, el modelo de investigación que se basa en el paradigma cualitativo, permitió enfocar los esfuerzos hacia las actividades y medios que más tuviesen impacto potencial en los niños.

En un primer momento se planificaron los subtemas necesarios para desarrollar el tema de resolución pacífica de conflictos, dentro de los cuales se encuentran los establecidos en el marco teórico de la investigación, tales como la competencia integradora, la inteligencia emocional, el conocimiento de las emociones y la conducta prosocial. El desarrollo de cada subtema contaba con el establecimiento de tiempos, actividades y recursos con amplia aplicación de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

Una vez establecido el modelo de desarrollo se prosiguió a la estructuración de los temas dentro de plataformas de diseño de videojuegos que permitieran interacción con un nivel de complejidad en la programación acorde con los conocimientos básicos y cuyo desarrollo fuese motivante y adecuada para ser usada con los estudiantes de segundo de primaria.

El diseño central de secuencias didácticas es el siguiente:

<https://read.bookcreator.com/HIEXmR1arSXBt2IYD503zE1OKHg1/sH-tcP5nTWmwyUoB5IKtrw>

Una vez concretado el diseño y en armonía con lo descrito por Restrepo (2002), el proceso de reconstrucción se armonizó con el tercer objetivo de la investigación, que pretendía implementar las actividades diseñadas mediante las TIC en los participantes seleccionados. Las herramientas son videojuegos de elaboración propia, creado sobre la plataforma Learningapps.org, y Wallword, que, mediante una interacción simple, permite crear minijuegos de diversos tipos. Las sesiones desarrolladas se describen a continuación

Desarrollo de la sesión 1. Desarrollando la Empatía.

El día destinado a desarrollar la primera sesión del curso 201 de la Institución Educativa Luis Enríquez, bajo la dirección de la maestra Liliana Acosta, recibió a cuatro invitados del curso 202 dos niños y dos niñas, del mismo modo que cuatro invitados del curso 203, previa autorización y consentimiento de los padres y maestros que junto con los cuatro estudiantes del curso anfitrión conformaban el grupo focal.

Para la ejecución de lo planteado se contaba con equipos de cómputo suficientes, facilitados por la institución, para que cada uno de estos, tuviese la posibilidad de realizar la actividad sin contratiempos; al inicio de la primera sesión se les explicó a los participantes el significado práctico de la empatía, las características del videojuego educativo y la forma de su ejecución. A todos los estudiantes se les facilita el enlace del video donde, al ingresar inmediatamente se encuentran con la presentación videojuego, que intuitivamente les permite iniciar la interacción

El primer videojuego tiene dos funciones que son medir y redireccionar las concepciones previas de comportamiento según la teoría de la inteligencia emocional en niños de primaria (Farhang, 2020). La medición de los patrones de inteligencia emocional tuvo lugar en la primera ronda que cada participante realizó, pues a pesar de que se trataba de una competencia de

carreras, el tiempo de respuesta no afecta el desempeño de los jugadores, de tal forma que cuando cada participante se enfrente a las preguntas, no se verá presionado por el tiempo y podrá plasmar su opinión honesta frente a la situación planteada, las repuestas de la primera oportunidad serán anotadas en el diario de campo del investigador.

Cada participante tendrá la posibilidad de repetir el juego, por lo que sus intentos posteriores al primero no constituirán un medio de recolección de información, sino la oportunidad de adquirir conceptos de la teoría de la inteligencia emocional a través de un medio llamativo cuya motivación es ganar en una carrera virtual de caballos. Cada participante podrá repetir el ejercicio las veces que sea necesario hasta obtener un puntaje perfecto, para que con el acompañamiento del docente pueda comprender los conceptos, su importancia y los argumentos que rodean su veracidad.

El videojuego consta únicamente de cinco preguntas; la primera referente a situaciones de acoso y violencia de un compañero hacia sus semejantes, la segunda sobre su actitud frente a la falta de integración de uno de sus compañeros de curso, la tercera trae a colación una situación en la que una persona está llorando con el propósito de medir los niveles de empatía, la cuarta pregunta indaga sobre la actitud frente a la falta de motricidad y aptitudes físicas de una persona y finalmente la quinta pregunta cuestiona la actitud de los participantes frente a un compañero con problemas de aprendizaje.

Para este caso se tomó la plantilla de carrera de caballos, en la que los estudiantes pueden practicar de forma individual o en contra de la simulación realizada por la misma aplicación o en contra de sus compañeros; el sistema de avance consta de preguntas de selección múltiple con única respuesta referenciada con imágenes ilustrativas; cuando el sistema detecta una repuesta acertada, el caballo del jugados avanzará en la carrera, mientras que si la respuesta es errónea

perderá distancia ante los demás corredores.

Con lo anterior se busca recolectar información sobre los preceptos culturales y competencias sociales de los estudiantes, además de exponerlos a situaciones que permitan expresar su opinión y argumentarla frente al cuestionamiento del docente investigador. Una vez recopilada la información del pensamiento y punto de vista de los participantes, se procede a buscar argumentos de cada respuesta y rebatir las respuestas como misión primaria de la etapa de deconstrucción.

Evidencias del Videojuego Educativo número 1.

El videojuego educativo se muestra en el siguiente enlace:

<https://learningapps.org/display?v=ps5vzw0pj22>

Figura 3. Evidencia 1, Juego número 1.



La figura se muestra el tablero inicial del juego; los estudiantes pueden elegir entre jugar solos o en grupo, pero la esencia de la actividad se mantiene a pesar de la opción seleccionada, el título del juego hace referencia a aprender a construir un ambiente de paz, en concordancia con

las directrices del ministerio de educación nacional.

Figura 4.

Evidencia 2, Juego 1.



La figura anterior evidencia dos preguntas del juego, en la parte superior se observa la

primera en ser emitida por el juego antes de seleccionar la respuesta, mientras que en la parte inferior se evidencia la pregunta número tres con la respuesta correcta seleccionada, de fondo es posible observar cómo avanza el caballo del jugador a medida que selecciona las respuestas correctas. El proceso de creación del videojuego se evidencia en el Anexo número 6.

El cierre del primer tema se realizó una actividad de socialización de experiencias y fortalecimiento de los conceptos estudiados, dentro de la que también se evaluó el ámbito comportamental de los estudiantes. La docente se valió del ambiente de euforia y competitividad generado por el videojuego para realizar preguntas similares a las que aparecían la herramienta y proseguir con explicaciones que involucraban situaciones de la cotidianidad escolar y que permitían a cada miembro del grupo asumir una posición o rol en la situación para luego ser confrontados por la contraparte.

La docente fortalecía los argumentos de cada uno de los que tomaban su el uso de la palabra, primeramente, para experimentar los conceptos claves relacionados y para validar y motivar las opiniones y aportes del grupo, del mismo modo se daba lugar a compartir experiencias y aportar a las opiniones de los compañeros en forma ordenada.

Desarrollo de la Sesión 2. Comprendiendo las emociones

Para la sesión número dos se convocó a los participantes de los cursos 202 y 203, una semana después de la realización de la primera actividad, a que dispusieran de dos horas para realizar la segunda sesión, la cual inició según lo planeado y se avanzó en el desarrollo del videojuego educativo número 2. Cada estudiante contaba con un equipo de cómputo proporcionado por la institución, previamente preparado y con el videojuego abierto.

Previamente al inicio de la ejecución de la actividad didáctica, se desarrolló una exposición de los conceptos que rodean el tema de la empatía, el conocimiento de las emociones

y sentimientos propios, los valores humanos y la importancia de generar un ambiente de paz dentro del ecosistema social.

Una vez socializada la actividad, la familiaridad con la disposición de los comandos fue evidente debido a la popularidad del título Pac-Man, en el cual se inspiró la plataforma utilizada, a diferencia de la primera sesión, esta generó una motivación mucho más perceptible, puesto que los estudiantes no solamente se ocupaban en elegir la respuesta adecuada, sino que el reto de superar los obstáculos del videojuego y obtener un puntaje mayor al de sus compañeros proporcionaba emoción y sana competitividad a la sesión realizada.

(Los videojuegos educativos del 2 al 4, construidos en la plataforma wordwall.net, están disponibles en el siguiente enlace: <https://wordwall.net/es/resource/32412481/reconocimiento-y-control-de-mis-emociones>)). El proceso de inscripción y diseño de estos se relaciona en el Anexo número 7.

Figura 5.*Videojuego Educativo número 2*

La ilustración anterior es una toma de pantalla de la actividad relacionada, se observa un videojuego educativo similar a Pac Man, en la que el jugador debe dirigir al personaje al cubículo con la respuesta correcta a través de un laberinto, con enemigos que se deben evadir, no se alcanza a observar una respuesta errónea en la parte superior del tablero de juego, sin embargo, se puede leer claramente la respuesta correcta y la ruta que debe seguir el personaje.

Al finalizar la ejecución del videojuego por cada participante, se dio lugar a la socialización correspondiente, fortaleciendo los conceptos aprendidos en comparación con situaciones cotidianas, también se aprovechó el espacio para reflexionar sobre la analogía del videojuego y la cotidianidad, en la que no solamente basta con saber las repuestas correctas para ganar, sino que hay que esforzarse en superar los obstáculos que se presentan, para alcanzar las metas.

Desarrollo de la Sesión 3. Evitando y resolviendo problemas pacíficamente

Una semana después de la realización de la segunda actividad, en cumplimiento con desarrollo periódico de la práctica iniciada según la disposición de la institución y de los docentes encargados de los demás grupos del grado segundo de la institución, se llevó a cabo la actividad número 3. En esta sesión, se inicia directamente con la ejecución de los videojuegos planificados, debido a que se constituyen como parte de proceso de fortalecimiento de los conocimientos aprendidos en las dos primeras sesiones.

En sintonía y continuidad con la actividad número dos, se les facilita a los estudiantes el enlace para que puedan acceder al primer videojuego de la jornada que en esta ocasión se trataba de la de una avioneta que debía ser controlada para evadir obstáculos y repuestas incorrectas para atrapar a nube que contenía la información acertada de acuerdo con los temas tratados.

Figura 6.

Evidencia videojuego número 3



En la captura de pantalla anterior, se muestra un videojuego cuyo objetivo es controlar una avioneta para que colisione con la nube que contiene la respuesta correcta y esquive las equivocadas, el jugador cuenta con cuatro “vidas” para elegir la respuesta correcta y a medida que avanza de nivel aumenta la velocidad y por ende la dificultad. Una vez culminada la interacción de todos los participantes, se procede con el siguiente videojuego.

Videojuego número 4.



La ilustración muestra videojuego en cuya dinámica consiste en reventar globos a medida que un tren avanza para que la respuesta correcta que cuelga de estos caiga en el vagón indicado, se observa que el jugador acaba de completar los tres vagones, con la respuesta correcta, por lo que está a punto de subir de nivel.

Posteriormente se procede a fortalecer el refuerzo de los temas tratados por medio de ejemplificaciones verbales y por último la presentación de un corto animado de Disney titulado “The Bridge” en el cual se presenta una situación conflictiva entre cuatro personajes que

pretenden cruzar un puente estrecho. Los primeros dos involucrados (un oso y un alce), al ver que no podían cruzar el puente en direcciones contrarias al mismo tiempo, recurren a la violencia entre ellos y hacia los otros dos personajes (un conejo y un mapache, que aparecen detrás de cada uno de ellos en circunstancias similares), ocasionado que un el lado del largo del puente se desprenda por la acción vengativa de los maltratados y terminen cayendo del puente.

Luego de esto, los personales de menor tamaño se ven en la misma circunstancia iniciales, pero esta vez el mapache baja la cabeza permitiendo que el conejo salte por encima de él y ambos crucen el puente satisfactoriamente. Este material didáctico ha sido ampliamente usado por la comunidad académica relacionada con la educación infantil, para ejemplificar el potencial de la colaboración para la resolución pacífica de conflictos, como lo menciona Díez (2017), entre otros; siendo totalmente aplicable para la reconstrucción de constructos mentales que fortalezcan las competencias emocionales para la resolución pacífica de conflictos en niños de primaria.

Para la intervención se presenta el video a los participantes y al confirmar la recepción positiva de este se vuelve a proyectar pidiéndoles que presten especial atención en las consecuencias de las acciones de los dos grupos de personajes; una vez visto el video por segunda vez se iniciará un “debate” grupal en el que se cuestiona el accionar en cada uno de los personajes, tocando temas polémicos como el accionar correcto o incorrecto de los animales pequeños al derribar el puente colgante de uno de sus soportes laterales, permitiendo que cada uno tome partido y pueda expresar su opinión; pero en todo caso enfocándose en el hecho de que la búsqueda de colaboración entre las partes a pesar de que tengan distintos objetivos (Ejemplificado en las direcciones opuestas en las que transitan los personajes), llevará a que los resultados sean positivos, mientras que las acciones violentas e irrespetuosas derivan en la

afectación negativa para ambas partes.

Se realizó una serie de preguntas que animaban el debate y permitiendo la participación de todos en un ambiente controlado y organizado. El video corto animado utilizado como herramienta digital para la actividad de aprendizaje se encuentra disponible en el siguiente enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=X_AfRk9F9w

Figura 7.

Evidencia video complementario



En la figura 6, se evidencia al salón de clase junto con los ocho estudiantes invitados de los demás grupos de segundo, observando el corto animado como centro de la actividad programada, el desarrollo de actividades complementarias de esta y otras dinámicas relacionadas con la empatía en situaciones potencialmente conflictivas se relaciona en el Anexo número 4

Cabe resaltar que el desarrollo de cada una de las fases de implementación estuvo

acompañada de la herramienta de análisis transversal de la investigación que es el diario de campo, donde se tomaba nota del desarrollo de cada actividad así como del desempeño comportamental de los estudiantes entre una y otra sesión.

Fase III: Evaluación de la Practica Reconstruida

La evaluación de la practica reconstruida tiene lugar en una última sesión presencial, en condiciones similares a las anteriores. Para terminar con las secuencias didácticas, se aplica una encuesta como base para la búsqueda de información verbal por parte de los estudiantes participantes, de características idénticas en esencia a la actividad número uno, con el fin específico de constatar el margen de modificación en las respuestas, al realizar una comparación paralela entre ambas, para determinar la eficiencia en la construcción cognitiva de las actividades dos, tres y cuatro, en los temas que rigen la investigación.

Para esta finalidad, se utilizarán dos plataformas simultaneas, por un lado el investigador tendrá a la mano un formulario de Google idéntico al utilizado en la primera actividad para diligenciarlo a medida que los estudiantes desarrollan un juego didáctico de aplicación móvil Kahoot, que contiene la misma información; el objeto del desarrollo simultaneo no es ocultar que se trata de la mismas preguntas de la actividad número uno, sino que se les explicará a los estudiantes con total transparencia la mecánica a seguir, buscando además del componente comparativo, una evidencia de la motivación al desarrollar la misma actividad en diferentes escenarios mediados por las TIC.

A diferencia de las actividades precias, en esta ocasión las preguntas posteriores no se harán en torno a las repuestas digitadas, sino a la experiencia vivida en la realización del ejercicio desde su inicio, hasta la culminación

Modelo de Análisis de Efectividad.

El análisis de la efectividad del ejercicio se desarrollará con la medición cualitativa de la competencia integradora al inicio y al final del ejercicio mediante la asignación de estándares determinados por una rubrica que combina el modelo de evaluación de inteligencia emocional de Goleman (1998, págs. 30-38) y Duarte (2021).

Figura 8.

Fase evaluativa



La ilustración muestra un collage realizado con capturas de pantalla del desarrollo de la actividad evaluativa, cuyas respuestas verbales se redactaban dentro de un formulario de Google similar al de la primera fase, pero cuya aplicación se dio por medio de la aplicación móvil Kahoot.

El apartado final de la evaluación no se limita a la interpretación de los resultados de la última actividad, sino que se extiende a la interpretación del diario de campo de cada una de las actividades según la siguiente rúbrica:

Tabla 5.

Rubrica para Análisis de Eficiencia del Ejercicio.

Crterios /Competencias	Bajo	Medio Bajo	Medio	Medio Alto	Alto
Lazos afectivos entre iguales	Tiene muy pocas relaciones de amistad en el grupo y estas no	A pesar de no tener un número muy grande de amigos, sus	Suele estar acompañado de un grupo de amigos de	Siempre está acompañado de un grupo de amigos y	Tiene un gran número de amigos y comparte

	son muy estables	amistades perduran en el tiempo	tamaño promedio, pero rara vez comparte con personas fuera de su círculo de amigos	en ocasiones comparte con otros compañeros sin ninguna dificultad	fácilmente con otras personas a su alrededor integrándolas con facilidad
Capacidad de Resiliencia	Se deja abatir por las dificultades cotidianas, resultándole extremadamente difícil superar cualquier tipo de conflicto	Necesita más tiempo del promedio para recuperarse emocionalmente después de cualquier tipo de conflicto	Después de un conflicto se muestra emocionalmente inestable, pero logra recobrar un buen estado anímico en un margen de tiempo aceptable	Muestra gran capacidad de recuperación emocional luego de un conflicto entre iguales y perdona fácilmente	Demuestra gran fortaleza emocional, se recupera rápidamente de los conflictos y ayuda a los demás a superar conflictos
Empatía	Se muestra totalmente indiferente hacia los sentimientos de los demás	Se le dificulta expresar interés hacia los sentimientos de los demás y reconocer sus estados de animo	Muestra interés hacia los sentimientos de sus allegados y reconoce los sentimientos de sus compañeros	Reconoce y muestra interés hacia los sentimientos de los demás	Tiene gran facilidad para ponerse en el lugar de otras personas aún cuando están en su contra. Muestra interés por los sentimientos de los demás.
Resolución Pacífica de Conflictos	Cuando se le presenta conflictos reacciona violentamente, aunque se trate de un asunto menor.	En ocasiones reacciona con violencia ante los conflictos y le cuesta reconciliarse con su contraparte	En alguna ocasión puntual ha llegado a reaccionar violentamente ante circunstancias adversas	No recurre a la violencia cuando se le presentan conflictos, se muestra dispuesto a la conciliación pacífica	Controla muy bien sus emociones, evita la violencia a toda costa; busca ayuda para resolver sus conflictos y actúa como mediado ante las confrontaciones de otros

Por medio de esta rúbrica se midió a cada secuencia, buscando variaciones en sus repuestas, que indiquen el nivel de afectación de la serie de actividades en la resolución de conflictos, que configura el nivel más generalizado del estudio realizados en términos de construcción de competencias emocionales, como el comportamiento prosocial o la competencia integradora.

En segunda medida, el análisis de los resultados debe abordarse desde la experiencia de

las actividades realizadas con especial atención en la mediación de las TIC y en comportamientos particulares del grupo focal. Respecto a las TIC, es importante observar características como el nivel de afinidad con las herramientas, la motivación y el nivel de conocimientos existentes para su utilización.

Por otra parte, el desarrollo de las habilidades sociales para la resolución pacífica de conflictos requiere inquirir en diversos campos del comportamiento humano, bajo los estándares de la pedagogía infantil, prestando atención a señales como los cambios en el nivel de atención, los interrogantes en torno a teorías comportamentales introducidas, argumentos alrededor de las respuestas que apoyen conductas violentas y comportamientos grupales enfocados en la atención de un compañero en partículas.

A pesar de que la investigación se desarrolla de forma abierta a los acontecimientos que surjan en el desarrollo de las secuencias didácticas virtuales y su contenido, es necesario plantear una serie de relaciones potenciales a desarrollarse y que independientemente de su dirección, están destinadas a plasmarse en el diario de campo y de esta manera establecer los criterios en el análisis de resultados:

Respecto a las herramientas TIC, es necesario medir en diversos grados de afectación con indicadores de nivel como: Muy alto = 5, alto = 4, medio = 3, bajo = 2 y muy bajo = 1; sin ánimo de cuantificar la información, sino como estrategia de abreviación para su recolección, de la forma que se ejemplifica a continuación.

Figura 9.

Pertinencia de las herramientas TIC

Herramienta TIC/Indicador comportamental	Cuestionario de Google	Videojuego Educativo de Opción Múltiple	Videojuego Educativo Unidireccional	Video Animado	Aplicación Móvil
Motivación					

Facilidad de ejecución					
Aprendizaje Percibido					
Pertinencia general de la herramienta					

Por ejemplo si en la intersección del cuestionario de Google con el indicador de motivación se le a un valor de 5, significa que el grupo focal mostraba un muy alto grado de interés previo y durante el ejercicio; del mismo modo si en la casilla de intersección entre aplicación móvil y aprendizaje percibido es valor asignado es 1, se interpretaría como un punto mínimo de conceptos aprendidos en la actividad realizada con el uso de dicha herramienta y por lo tanto en la actividad específica relacionada.

A modo de conclusión sobre la intervención pedagógica es posible determinar una dinámica exitosa por parte de los estudiantes, quienes se mostraron interesados en cada una de las actividades, mostrando resultados de cambios comportamentales positivos, que evidencian eficiencia en la actividad, además de motivación y demanda del incremento en el uso de las TIC en el desarrollo de las actividades diarias.

Capítulo 5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones

El componente final de la investigación se divide en tres capítulos concluyentes, cuya diferenciación es crucial para comunicar de forma asertiva los hallazgos del trabajo realizado; en primer lugar, los resultados dentro de una investigación cualitativa hacen referencia a los comportamientos observados dentro del ejercicio, cuya esquematización, categorización y visibilidad, permiten a los interesados entender claramente a los observadores, cual fue la información obtenida; adicionalmente, el análisis de estos resultados constituye la interpretación de la información dentro del contexto holístico del ejercicio, considerando las causas que justifican dichos resultados, la eficiencia del ejercicio y la concordancia o discrepancia con los antecedentes relacionados (Moscoso & Días, 2018).

En segundo lugar, las conclusiones parten del análisis de los resultados, explicando su comportamiento dentro del marco contextual y definiendo la forma en que se cumplen los objetivos planteados; para el caso específico de una metodología de intervención pedagógica, realizada en los términos estipulados por Restrepo (2002), los objetivos tiene obligatorio cumplimiento, debido a su naturaleza de intervención, bajo la cual no se busca un resultado aprobatorio de una postura inicial, sino la exploración de un fenómeno de estudio bajo circunstancias definidas, con el fin de describir el potencial en la implementación de una práctica desarrollada generalmente desde el ejercicio de la docencia.

En tercer lugar, las recomendaciones constituyen un balance general presentado a interesados, sobre puntos estratégicos, enfocados principalmente en la metodología de la investigación; considerando además apartados contextuales, necesidades evidenciadas y oportunidades de nuevas investigaciones.

Teniendo en cuenta la información anterior, en ese mismo orden se vuelve evidente la

relevancia de cada uno de los tres capítulos mencionados; en primera instancia los resultados del presente trabajo investigativo constituyen a la fecha el primer acercamiento regional al tema concreto de resolución pacífica de conflictos en estudios de básica primaria con la mediación de las TIC, generando una perspectiva de las tendencias socioculturales del conjunto de estudiantes de la institución representados por el grupo focal, que además constituyen una referencia para la comunidad regional.

Estos resultados, junto con su análisis e interpretación configuran un precedente en la importancia del uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la búsqueda del desarrollo integral de la comunidad estudiantil, en una necesidad superlativa dentro del contexto social de un municipio afectado por altos índices de violencia. Los datos obtenidos muestran información primaria, contextualizada y argumentada desde el punto de vista de los estudiantes modulada con el único fin de estandarizar su proyección para una mejor comprensión de los lectores, pero captando la esencia fidedigna la experiencia.

Del mismo modo, la importancia de las conclusiones radica principalmente en expresar la forma en que se cumplieron los objetivos, la pertinencia de la metodología empleada y cómo los resultados obtenidos afectan el entorno de la investigación. Particularmente, en el presente caso de estudio se dará a conocer la efectividad del ejercicio desde diversos puntos de vista, el primero a nivel general, permitiendo medir la posibilidad de fomentar la competencia integradora en las aulas de clases para promover la resolución pacífica de conflictos, en segunda instancia desde la labor docente y su incidencia dentro de la actividad social de los aprendices y en tercer lugar desde la implementación de las TIC y su validez como herramientas para la comunicación asertiva de los temas que se busca promover.

En esa misma línea, las conclusiones muestran en síntesis la interpretación

contextualizada del análisis de los datos obtenidos, reflejando aspectos como la argumentación hacia conductas indeseables frente a los conflictos, la motivación hacia los temas que promuevan la convivencia, la comparación en la efectividad de las herramientas TIC utilizadas en diferentes áreas, mostrar si este tipo de actividades cuentan con potencial para mejorar la convivencia escolar al continuar con su implementación, entre otros.

Finalmente, la relevancia de las recomendaciones se sustenta principalmente en el interés del sector académico en sus diferentes niveles, de realizar investigaciones enfocadas en algunos de los temas directamente relacionados, como lo son la mediación de las TIC para la instrucción de temas relacionados con la convivencia escolar; implementación y estudio de la competencia integradora en estudiantes con edades similares, generalidades en la resolución pacífica de conflictos o incidencia de cultural en el comportamiento escolar dentro del municipio y la región (Núñez, 2021)

En cualquiera de las vertientes anteriores se relacionará el potencial de realizar estudios similares o replicarlos en escenarios diferente, además de sugerir aspectos específicos como el uso preferente de una herramienta TIC frente a otra, la pertinencia del modelo metodológico para investigaciones similares y las posibles limitaciones encontradas dentro de los diferentes escenarios que rodean el ejercicio junto con las demás sugerencias que se consideren del interés de la comunidad académica y las particularidades que puedan señalar ventajas para el desarrollo de otros estudios.

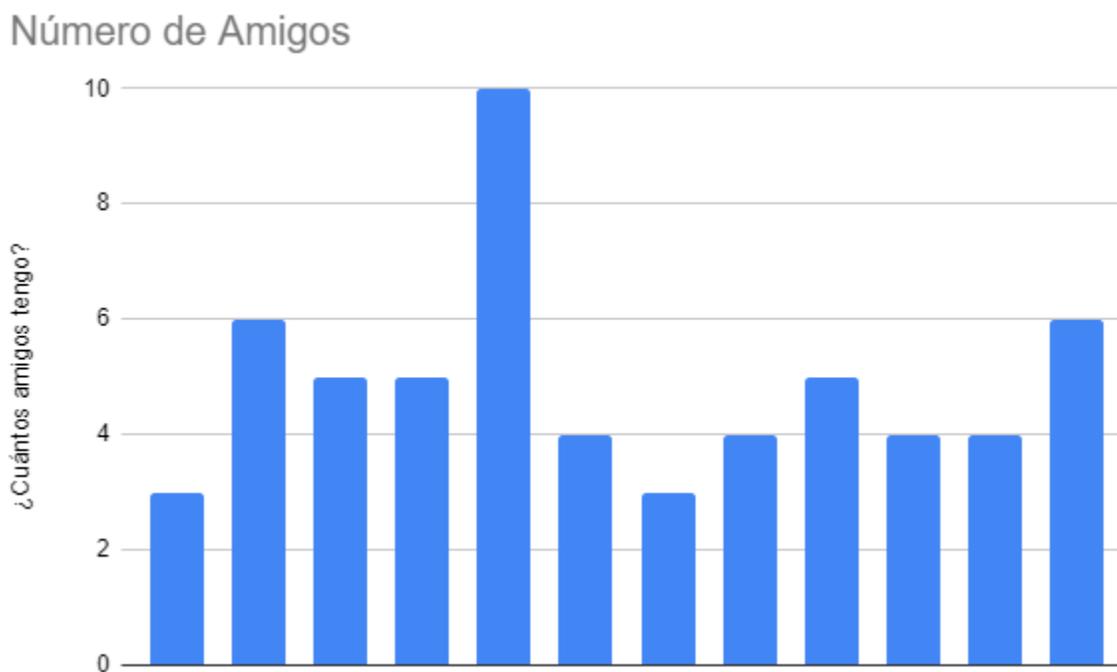
Análisis de Resultados Fase I: Deconstrucción

La primera fase del desarrollo de la investigación genera un autodiagnóstico por parte de los estudiantes participantes, que responde al primer objetivo específico de la investigación, al Identificar el nivel de conocimientos relacionado con el conflicto y su manejo en los educandos de segundo de primaria de la institución educativa Luis Henríquez de Soacha desde la valoración de la conducta y las tendencias comportamentales.

Los resultados de dicha autoevaluación son los siguientes:

Figura 10.

Numero de amigos



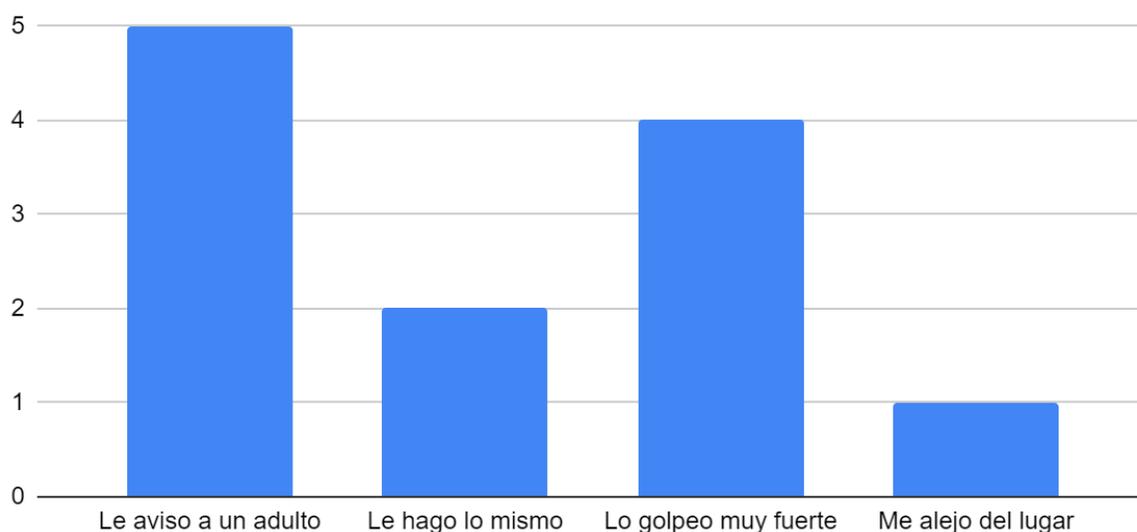
La grafica anterior demuestra homogeneidad relativa, puesto que sólo uno de los participantes supera el total de seis amigos, siendo tres el número de amigos registrados y entre cuatro y cinco la cantidad mencionada más preponderante. La información anterior permite establecer filtros de análisis de la competencia integradora en la resolución pacífica de conflictos,

pero pese a la premisa de que un mayor número de amigos sería directamente proporcional a las habilidades sociales relacionadas no se identifica ningún patrón de respaldo.

Figura 11.

Respuesta a la agresión verbal

Recuento de ¿Qué hago cuando un compañero me dice groserías o se burla de mi?

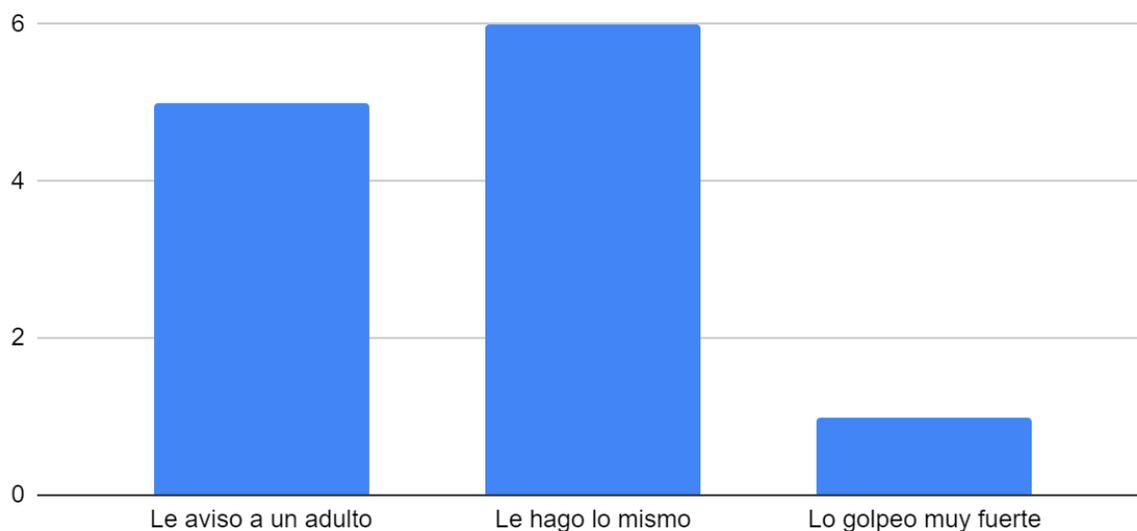


Ante el abuso verbal, los participantes muestran un comportamiento heterogéneo, que al simplificarse en respuestas agresivas y controladas se equiparan al 50%, resultante de sumar las cinco intervenciones que manifiestan denunciar el hecho ante un adulto y la persona que manifestó la actitud de alejarse del lugar en paralelo con los seis participantes cuya respuesta se enmarca en la violencia física o la venganza; sin embargo, al tener en cuenta que alejarse del lugar no es una respuesta válida dentro de los estándares de la resolución de conflictos debido a la evasión de la situación conflictiva que no resuelve el conflicto en ninguna manera, se puede afirmar que el 41,67% de la población tendría una respuesta acorde con el comportamiento asertivo hacia la resolución pacífica de conflictos, mientras que la mayoría restante tomaría actitudes nocivas para el bienestar social.

Figura 12.

Respuesta a la destrucción de la propiedad

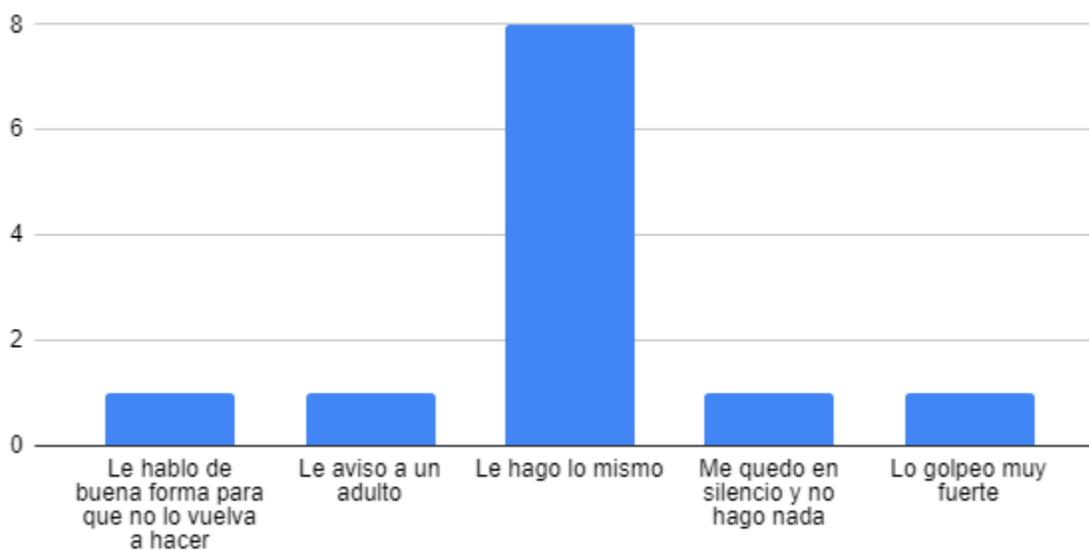
Recuento de ¿Qué hago cuando un compañero me daña mi tarea o mis útiles escolares?



En cuanto al daño a la propiedad, la tendencia inicial guarda una gran similitud a la respuesta del primer interrogante con una respuesta adecuada a la competencia integradora para la resolución pacífica de conflictos de sólo el 42%, mientras que el restante 68% se inclina por repuestas violentas.

Figura 13.*Respuesta a la agresión Física*

Recuento de ¿Qué hago cuando un compañero me golpea?

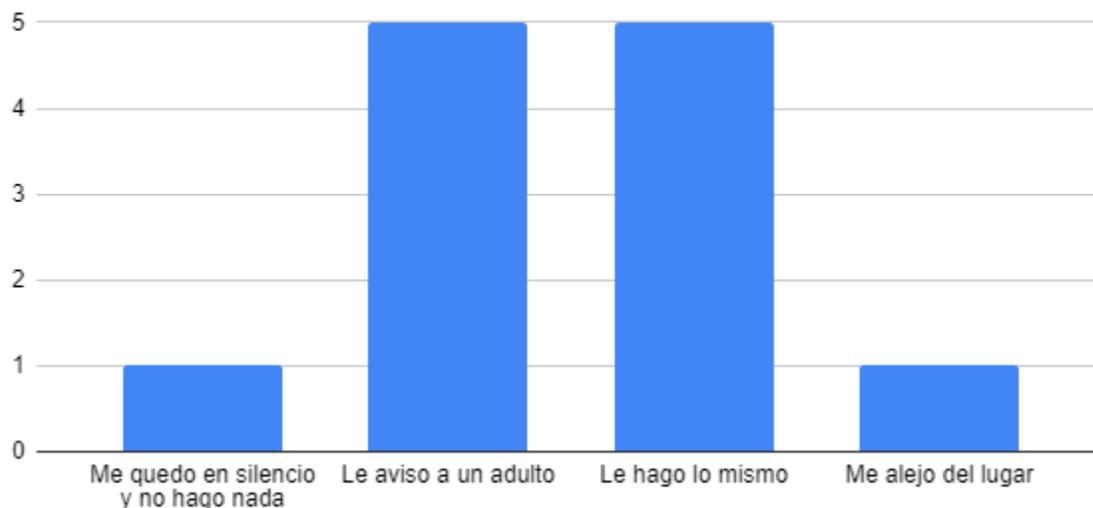


En respuesta a la agresión física, el diagnóstico inicial demuestra que el 67% de los estudiantes respondería con conductas vengativas, mientras que sólo el 17% respondería de forma asertiva, estableciendo de esta manera que el 83% tomarían acciones nocivas para la convivencia pacífica.

Figura 14.

Respuesta a la indeterminación

Recuento de ¿Qué hago cuando un compañero me deja de hablar o ya no quiere compartir conmigo?



Por otra parte, ante la indiferencia no se evidencia ningún intento de acercamiento personal, el 42% de la población avisaría a un adulto mientras que el 58% restante tomaría acciones evasivas, que no solucionarían la situación de ningún modo.

Figura 15.*Respuesta al hurto*

Ante el cuestionamiento sobre una situación de hurto, se presenta un comportamiento bastante peculiar de una respuesta global hacia denunciar el acontecimiento ante una figura de autoridad, lo cual se traduce en un 100% de actitudes asertivas por parte del grupo.

Apuntes de diario de campo Fase 1.

- Las preguntas fueron expuestas a toda la clase junto con los ocho invitados de los demás grupos del grado segundo, sin embargo, únicamente la muestra significativa contesta la encuesta desde la página web elegida.
- Inicialmente, en la exposición de las preguntas los estudiantes no mostraban disposición hacia la expresión de su opinión, sino que buscaban responder la opción “correcta”, cambiando de la respuesta relacionada con denunciar los hechos ante un adulto o acudir al diálogo cuando se les repetía cualquiera de las preguntas. Fue necesario resaltar enfáticamente que no se trataba de una

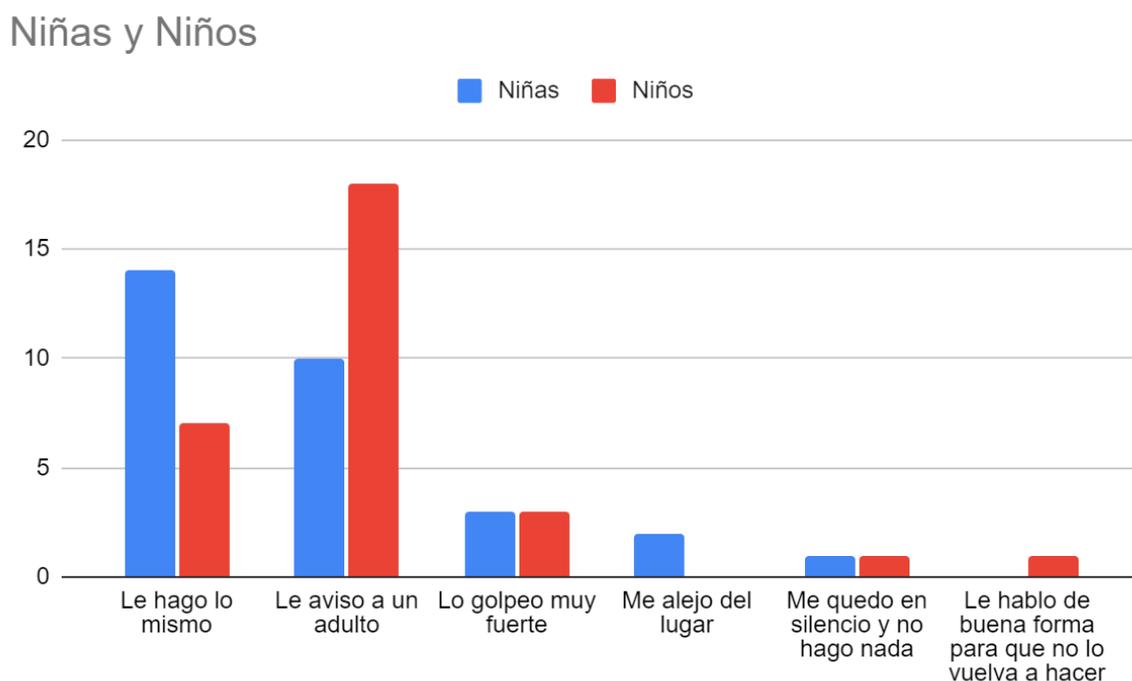
evaluación y que sus respuestas se mantendrían anónimas, además de agradecerles previamente su total sinceridad pidiéndoles que recordaran o recrearan en su mente la situación descrita y escribieran su posible reacción.

- A pesar de tratarse de una actividad en la que se relacionaban con herramientas tecnológicas que requerían el uso de computadores, no fue evidente una motivación adicional a la de cualquier actividad curricular, sino que el ambiente se tornó similar al de una evaluación a pesar de explicar cuál era su naturaleza.
- No obstante lo anterior, el grupo se mostró solidario y al saber que con su participación estaban ayudando a su profesora a desarrollar su tesis de maestría.
- Al preguntarle a los participantes que acudirían hipotéticamente a la venganza o una conducta agresiva en las situaciones planteadas, su respuesta se justificaba en la justicia y la necesidad de impedir un abuso reiterativo hacia su persona.
- La pregunta que se mas tardaron en contestar fue en aquella que se planteaba la situación de indiferencia por parte de unos de sus compañeros, curiosamente ninguno eligió la opción de hablarle de buena manera y ante el cuestionamiento de esta particularidad la mayoría mantenía silencio y el resto daba respuestas poco argumentativas.
- Una de las mayores particularidades de la actividad fue la homogeneidad en la respuesta al cuestionamiento que incluía el hurto de dinero o comida, en la cual todos respondieron que denunciarían el hecho ante un adulto; al pedir la justificación oral de la respuesta el grupo coincidía en que el abusador seguramente tenía hambre y que lo correcto era denunciar dicha conducta, pero no golpearlo o vengarse de la misma manera.

- La discriminación por género en las respuestas arroja la siguiente información:

Figura 16.

Filtración de resultados por genero



Lo anterior muestra homogeneidad en la tendencia de las respuestas, sin embargo, el carácter vengativo de las niñas es del doble que, en los niños para este ejercicio y muestra puntuales, valores que se compensan con la denuncia de la agresión ante la autoridad por parte del género masculino. No obstante, es necesario aclarar que las características de las muestras no son representativas en términos estadísticos, sino diagnósticos en términos cualitativos por lo que no es correcto afirmar que esta conducta sea una tendencia generalizada en ningún nivel de referencia.

Según Peris et al., (2018), las etapas de la educación primaria constituyen un acople fundamental entre el desarrollo socioafectivo y el inicio a las etapas de aprendizaje, donde los

componente biológico y social que distingue el comportamiento entre hombres y mujeres, se forman y adecúan dependiendo de las posturas sociales, que a pesar de, arcar una diferencia muestran una tendencia de comportamiento mucho más aferrada al entorno social que al biológico.

En ese orden, el resultado obtenido con la población del grupo representativo no permite asegurar una tendencia global, sin embargo, no se descarta su importancia para próximas investigaciones, mayormente dirigidas a temas socioculturales.

Análisis de Resultados Fase II: Reconstrucción.

El diseño de una secuencia didáctica depende del contenido de las actividades y medios implícitos en su desarrollo procedimental, lo que conlleva a que la evaluación de eficiencia pase del ámbito descriptivo a la consideración por componentes que para este caso se distribuyen en cada tema desarrollado y que bien pueden definirse por su eficiencia en términos de pertinencia, integridad, compatibilidad con las capacidades de los participantes, claridad en la ejecución y asertividad en el cumplimiento de los objetivos planteados (Fombella, 2018).

La secuencia didáctica desarrollada presentó una variedad de herramientas virtuales válidas para dotar de fluidez el desarrollo de los temas, que no muestra consecuencias negativas en otros aspectos, por lo que en términos generales muestra señales de éxito; si bien es posible evidenciar una serie de comportamientos de los estudiantes involucrados frente a una u otra actividad dependiendo de su naturaleza, cada una de las herramientas utilizadas aporta cierto valor en su implementación y ninguna puede ser catalogada como innecesaria o prescindible, por lo que la mediación de las tecnologías de la información y las comunicaciones dentro del diseño desarrollado cumple con sus funciones a cabalidad.

No obstante, la valoración de cada herramienta TIC utilizada tiene ciertas ventajas y

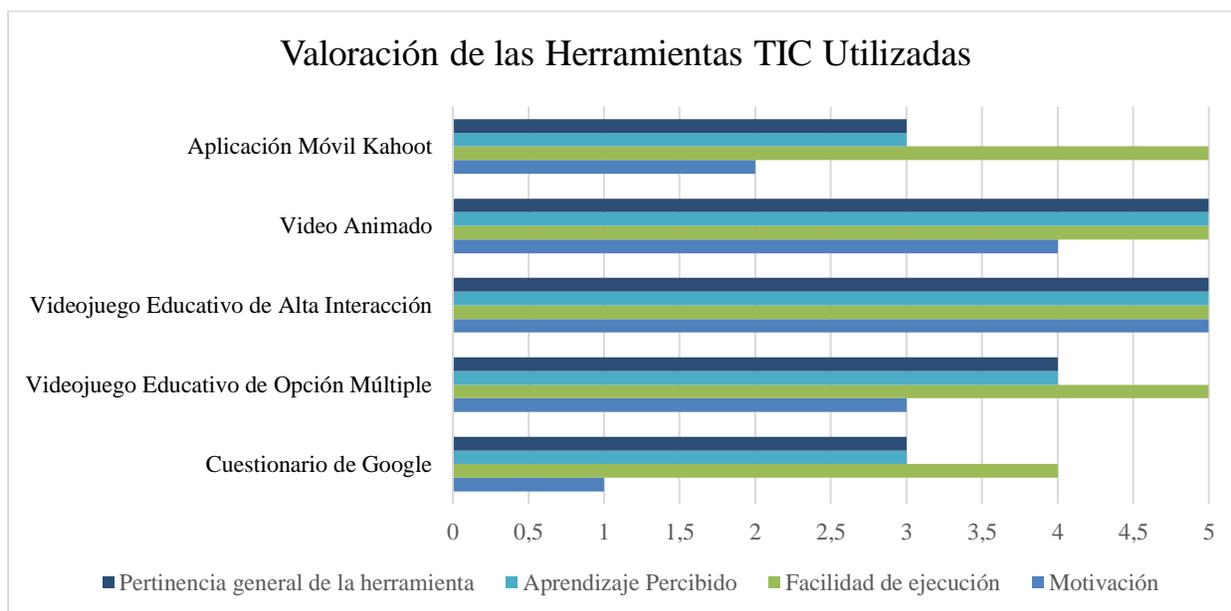
debilidades que vale la pena exponer en la fase de diseño, según la escala de establecida para la evaluación y pertinencia de cada plataforma virtual utilizada. Para la clasificación de los videojuegos educativos, se denotan de alta interacción aquellos que desde su ejecución demandan la aplicación de comandos adicionales a la selección de una respuesta, principalmente relacionados con el movimiento de personaje, y se denotan como videojuegos de baja interacción a aquellos que únicamente muestran una plataforma de selección múltiple que muta entre las decisiones de del jugador como el caso del videojuego número 1; en ese orden, al diseñar los demás videojuegos dentro de una misma plataforma y demandar movimientos y precisión de tiempos serán catalogados como de alta interacción.

La caracterización de la efectividad de las herramientas TIC utilizadas en el diseño y ejecución de las secuencias didácticas en la siguiente:

Figura 17.

Valoración de herramientas TIC

Herramienta TIC/Indicador comportamental	Cuestionario de Google	Videojuego Educativo de Opción Múltiple	Videojuego Educativo de Alta Interacción	Video Animado	Aplicación Móvil Kahoot
Motivación	1	3	5	4	2
Facilidad de ejecución	4	5	5	5	5
Aprendizaje Percibido	3	4	5	5	3
Pertinencia general de la herramienta	3	4	5	5	3



En el gráfico anterior es posible observar cómo el videojuego de alta interacción es la herramienta de más alta efectividad y la base de comparación natural con las demás, seguido por el video animado, el cual difiere únicamente en escasos niveles de motivación previa al inicio de la actividad.

En contraposición, las herramientas que menor impacto positivo generaron en los participantes fueron los cuestionarios, independientemente del medio utilizado.

Por otra parte, el análisis de la implementación de la secuencia didáctica diseñada, al basarse en un modelo cualitativo que busca positivizar la competencia integradora de resolución pacífica de conflictos cuya metodología permite y demanda la repetición de las actividades para la interiorización de conceptos, no puede ser medida en términos de evaluaciones numéricas puesto que serían alteradas hasta la obtención de notas perfectas en un sistema de calificación; sin embargo, la técnica de diario de campo permite definir los resultados por sus cualidades holísticas mediante el establecimiento de términos generales y particulares para cada sesión desarrollada.

Análisis de diario de campo tema 1:

- Los estudiantes se muestran emocionados al manifestarles que se realizará la actividad del videojuego; con niveles más altos que en la realización del cuestionario virtual.
- Las repuestas son rápidamente memorizadas para lograr ganar el juego, la mayoría obtuvieron puntaje perfecto únicamente en el segundo intento, sin embargo, la emoción del juego tiende a menguar el impacto de la reflexión sobre el tema central y la interiorización de los conceptos.
- No obstante, lo anterior, en los diálogos posteriores a la actividad se logra afianzar la teoría básica de la inteligencia emocional.
- Es evidente una mayor disposición de los niños hacia intervenir en situaciones de abuso externo, la tendencia de las repuestas apuntaba a la concepción como juego de rol en el papel de héroe, por lo que las repuestas encaminadas a recatar un compañero del maltrato eran mucho más fáciles de asimilar que aquellas que requerían una respuesta emocional.
- En la mayoría de los casos la retroalimentación del ejercicio se evidenciaba el sesgo de los estudiantes a actuar en favor de la víctima dependiendo de la cercanía social, es decir dependiendo si se trataba de un amigo o de alguien molesto la respuesta presentaba variaciones.
- No se mostraron diferencias en la comparación de las respuestas entre niños y niñas, tanto el juego como en la retroalimentación oral de la actividad.
- Posterior al desarrollo de la actividad, esta se tornó en tema de conversación en más de una ocasión, ejemplificándola y emitiendo juicios de comportamiento

basados en las repuestas estudiadas.

Análisis de diario de campo tema 2.

- Este tipo de juegos en los que la interacción es mayor al simple hecho de relacionar preguntas y repuestas tiene una aceptación muy superior y se consolida como la actividad con mayor motivación durante su aplicación.
- El hecho de que el juego no termine al relacionar las preguntas correctas, sino que combine niveles de dificultad repitiendo la relación, permite que los estudiantes repasen mentalmente las acciones correctas de una forma que resulta natural y competitiva para sumar puntuación.
- Al jugar algunos estudiantes observadores animaban a sus compañeros y gritaban las respuestas correctas por lo que no solamente es provechosa para los jugadores sino también para los observadores.

A la luz de investigaciones como la realizada por (Granizo, 2021):

El primero, la idea de que el conocimiento se construye en interacción con los demás y que, por ello, los educadores debemos cuidar las estructuras de interacción que potenciamos. El segundo, la importancia de entender la educación desde el marco de las competencias, destacando el carácter transferible y de ayuda a la resolución de problemas reales de todo lo que trabajamos en los centros. Y el tercero, el papel clave de una convivencia entendida en positivo, es decir, con la idea de promover climas de confianza que permitan aprender, no solo que intenten apagar o evitar los conflictos.

Análisis de diario de campo tema 3

- Tomando en cuenta la agilidad resultante de la habilidad adquirida mediante la

conurrencia y mecanización de los videojuegos anteriores, el corto periodo de tiempo que tarda la reproducción del video y el nivel de concentración propio de la edad de los participantes al someterlos a una actividad de debate grupal, se toma la decisión de complementar el espacio de debate con la realización de una actividad artística con materiales concretos como la plastilina, encaminada a representar la enseñanza del video con un título y una reflexión.

- Los estudiantes mostraron muy buena disposición, tanto en el desarrollo de los videojuegos como en la visualización del video; más allá de la calidad artística de los trabajos posteriores, se evidencia la interiorización de los contenidos de la actividad.
- En el debate grupal desarrollado los primeros en intervenir sentaron las bases de la reflexión con mayor énfasis en el video animado que en el videojuego, señalando la torpeza de los animales de mayor tamaño y la facilidad para resolver el conflicto con la simple disposición racional de alguno de los implicados.
- En medio de las intervenciones se pudo encontrar relación con las actividades anteriormente desarrolladas, citándolas o simplemente haciendo alusión a las situaciones dispuestas en estas.
- Luego de la realización de esta actividad uno de los estudiantes reaccionó a un caso de matoneo leve en el que uno de los alumnos molestaba a su compañero sobándole la cabeza y al llamarle la atención alegaba que solo lo estaba consintiendo y continuaba con la practica cada cierto tiempo. El estudiante que intervino empezó a aplicar el mismo acto al agresor inicial y cuando este se alteró, lo calmó, le pidió disculpas en frente de todos los compañeros y argumentó que

sólo lo hizo para que se pusiera en los zapatos del compañero a quien él molestaba como se les estaba enseñando.

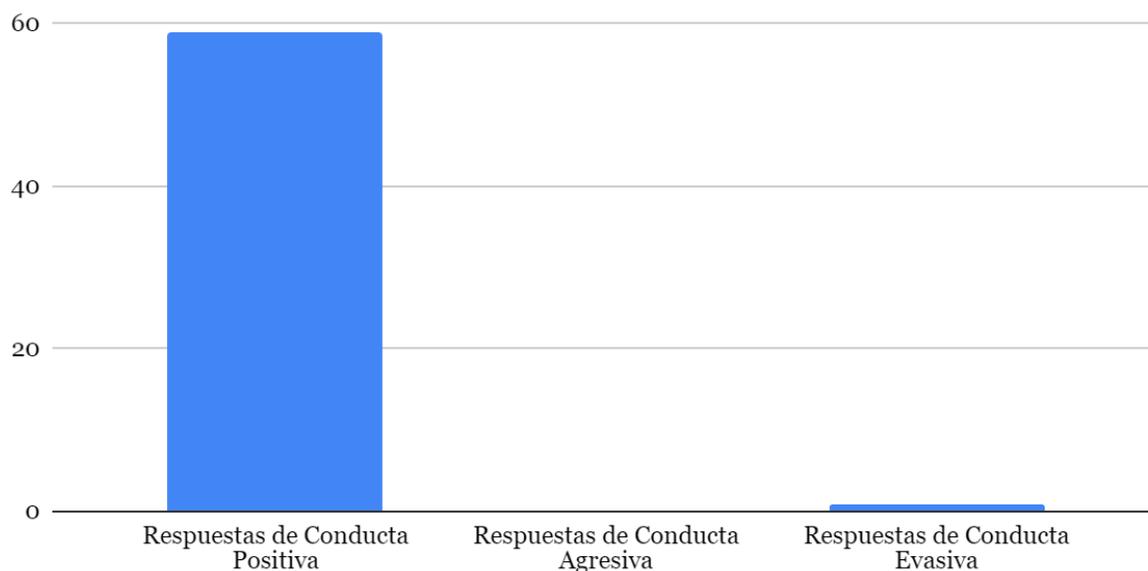
Análisis de la Fase III: Evaluación de la Practica Reconstruida

Los resultados expresados por tipología de respuesta son los siguientes:

Figura 18.

Respuestas a la actividad número 5

Tipología de Respuestas

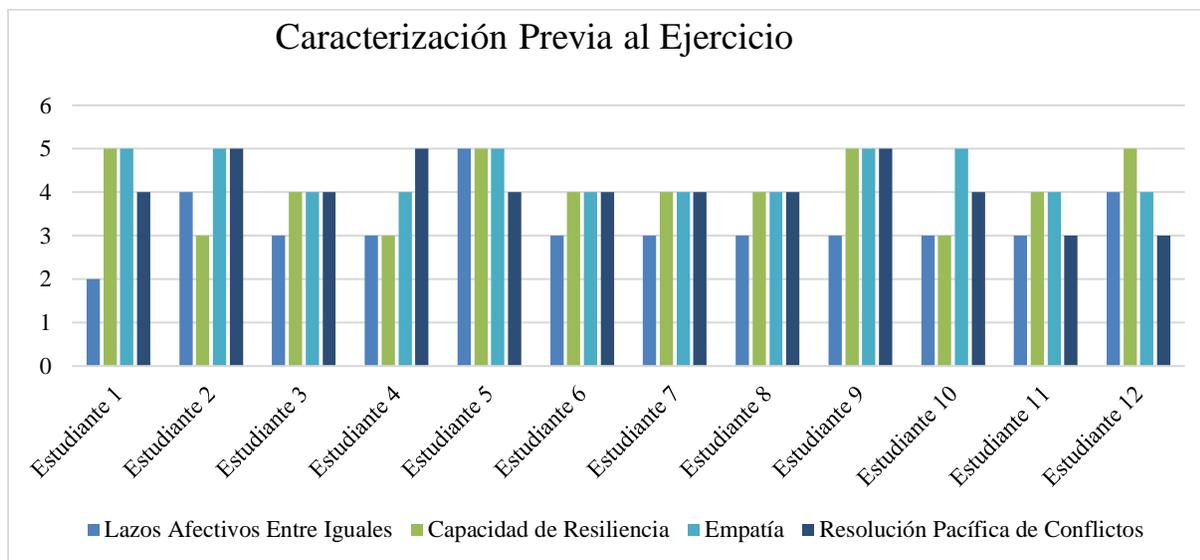


Del total de las respuestas dadas por los 12 estudiantes que conformaban el grupo focal a las cinco preguntas de selección múltiple realizadas, 59 fueron respuestas positivas (98,33%), que corresponden a avisarle al profesor u otro adulto responsable o hablarle de buena forma a la contraparte para que la situación no se repita; solamente se evidencia una respuesta de tipo evasiva(1,67%), dentro de las cuales se incluye alejarse del lugar o no hacer nada al respecto y no se registra ninguna respuesta agresiva, que incluya golpear al agresor o vengarse del mismo.

No obstante, el proceso de caracterización cualitativo llevado a cabo mediante la observación e interacción con el grupo representativo registrado en el diario de campo permitió gestar los siguientes resultados:

Figura 19.

Caracterización previa al ejercicio



Sin embargo, los resultados obtenidos mediante métodos cuantitativos son los siguientes:

Resultados de Diario de Campo: Fase 4

- Como era de esperarse; las alteraciones a las respuestas de caracterización cómo número de amigos y actividades extracurriculares son mínimas, validando la coherencia de los resultados
- La motivación de esta actividad disminuye considerablemente frente a las anteriores, ubicándose cómo la actividad con menos motivación reflejada de las secuencias didácticas realizadas.
- Al igual que en la actividad número uno, la segregación por número de amigos y actividades extracurriculares no arroja ningún tipo de diferenciación en las

respuestas, adicionalmente, tampoco hay ningún tipo de diferenciación por género.

- Lo resultados a la filtración de respuestas según su tipología conductual son evidentemente idealizados por los estudiantes; declarando que incurrirían en ninguna acción agresiva ante las circunstancias planteadas. Al reportar las respuestas se les realizó una serie de cuestionamientos, pidiéndoles que recrearan mentalmente la situación y respondieran con total honestidad si esa fuese su actitud; sin embargo, todos y cada uno mantuvieron su postura argumentando en su mayoría que eso habían aprendido en los días anteriores.
- Si bien se entiende que el resultado del ejercicio fue exitoso, el resultado anterior no fue el esperado y no concuerda con resultados de investigaciones anteriores que midan la conducta prosocial; sin embargo, es necesario resaltar que, al ser una investigación cualitativa, las repuestas objetivas no son una herramienta conclusiva, en cuyo caso reflejarían un resultado idealizado, pero en ningún caso contradictorio o ineficiente.
- A pesar la excesiva idoneidad de las repuestas de la última actividad es necesario resaltar que, en los días posteriores a la aplicación de las actividades, la dinámica de convivencia del grupo muestra cambios positivos reales en disminución de comportamientos agresivos, propiciación del dialogo en situaciones conflictivas y resolución pacífica de conflictos sin la necesidad de intervención externa a los propios estudiantes.

Conclusiones

Una vez desarrollado el proceso investigativo según lo planeado; La realización y el proceso intervención fueron exitosas, cumpliendo el objetivo de implementar actividades que fortalecieran los conocimientos y aplicación de la revolución pacífica de conflictos. La metodología utilizada fue acertada y el grupo focal proporcionó los datos necesarios para concluir exitosamente el proceso de investigación.

La fase diagnóstica desarrollada en la etapa de deconstrucción permitió establecer un parámetro claro para determinar las principales características del grupo en general y de esta manera proceder al diseño de una secuencia didáctica acorde con las necesidades de los estudiantes, por lo que el cuestionario inicial, acompañado de las demás estrategias de integración y valoración desarrolladas dentro del aula de clase cumplieron a cabalidad su función.

El diseño de la secuencia didáctica mediante la elaboración del E-book, llevó a que los estudiantes comprendieran los pasos de la dinámica y desarrollaran interés por las actividades futuras, generando una estructura de avance asertiva para la edad, las capacidades y el contexto en el que se desenvuelven los estudiantes cotidianamente, sobre todo en hecho de enfocar los objetivos del modelo de intervención en una transformación de la conducta y no en la asignación de calificaciones.

En cuanto al proceso de implementación, es posible validar el éxito de la actividad al casarse en la actitud de los participantes, quienes mostraron entusiasmo, disposición e interés por avanzar en el proceso, además de mostrar señales conductuales positivas y de integración, como mostrarse más empáticos y promover el diálogo y la aceptación de las diferencias. El desarrollo de cada una de las actividades principales y complementarias se llevó a cabo de manera fluida y

sin contratiempos, permitiendo que los resultados fueran claros y permitieran una correcta interpretación.

Se encuentra que efectividad en los procesos didácticos mediados por las TIC; sin embargo, las diferencias en términos de motivación entre una herramienta y otra varían significativamente en el siguiente orden de mayor a menor motivación: Videojuego interactivo, video animado, videojuego de preguntas y repuestas, Kahoot, formulario de Google. En contraposición se encuentra que las actividades concretas realizadas paralelamente al proceso de investigación como el modelamiento en plastilina, dibujos y juegos lúdicos se ubicaría en medio del video animado y el videojuego de preguntas y respuestas, no demostrando predominancia de todas las herramientas digitales a las concretas en términos de motivación. Por lo anterior, no se encuentra que las actividades virtuales generen motivación únicamente por su naturaleza sino por su contenido, mostrando que los avances tecnológicos se normalizan cada día más dentro del ámbito escolar.

Otro hallazgo importante es el hecho de que no se encuentran diferencias claras al discriminar a los estudiantes por sexo, actividades extracurriculares y número de amigos; en contraste con otras investigaciones de naturaleza similar, no es posible establecer diferencias notables al sectorizar a los participantes.

Finalmente, es evidente un cambio comportamental del grupo en general, sobre todo por parte de los agentes observadores ante la generación de conflictos, que al proponer el dialogo y la empatía, permitieron evidenciar más de un caso resolución pacífica de conflictos y prevención de conflictos en la cotidianidad.

Recomendaciones

Se recomienda ampliamente la utilización de la primera actividad, relacionada con la

medición de la conducta prosocial, desarrollada en la etapa de deconstrucción, para investigaciones posteriores de carácter cuantitativo, si bien fue exitoso como base comparativa para la presente, tiene un amplio potencial por explorar en términos estadísticos.

Debido a que uno de los hallazgos más evidentes en el desarrollo de la investigación es la preferencia hacia los videojuegos de mayor interacción y dificultad relativa, se recomienda la implementación de videojuegos cada vez más adoptados a las tendencias actuales o dentro de lo posible adaptar los títulos comerciales a los requerimientos de la investigación.

El desarrollo de metodologías basadas en secuencias didácticas muestra un enorme potencial de expansión debido a su versatilidad, es recomendable manejar metodologías intervención acción en trabajos multidisciplinarios puesto que se facilita la adecuación de nuevos contenidos de ser necesarios para expandir o modificar el alcance de la investigación.

Es pertinente considerar como indispensable la confirmación del diario de campo para cualquier proyecto investigativo que involucre modelos de intervención; de esta manera se maximiza el aprovechamiento de la observación facilitando el discernimiento de información relevante.

Bibliografía

- Acuña, L., Ruíz, S., & Uricoechea, M. (2019). Experiencias didácticas, un medio de acercamiento a la lectura. *Educación Y Ciencia*(23), 313-331.
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/10287
- Albaladejo, N. (2011). Evaluación de la violencia escolar en educación infantil y primaria. *Universitat d'Alacant - Universidad de Alicante*.
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/24847/1/Tesis_Albaladejo.pdf
- Angarita Alfonso, W., Gómez Huertas, A. P., & Rodríguez Gúzman, J. P. (2018). Estrategia pedagógica TIC para prevenir la violencia y fortalecer competencias ciudadanas desde las emociones. Estudio de caso: Primera infancia Colegio La Estancia San Isidro Labrador, Bogotá 2018. Disponible en: <https://repository.ugc.edu.co/handle/11396/5429>(s.f.).
- Alvarez, T. (2019). El derecho de acceso a internet en el constitucionalismo español. Tesis doctoral de la Universidad de Leon, 1-763. Obtenido de <https://bci.inap.es/material-el-derecho-de-acceso-internet-en-el-constitucionalismo-esp%C3%B1ol>
- Arias et al, E. (2021). Impacto del programa juntos en las necesidades básicas insatisfechas, pobreza, salud y educación en los beneficiarios de la región Junín. *Socialium: Revista Científica de Ciencias Sociales*, ISSN-e 2706-6053, 5(2), 237-255.
<https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/socialium/article/view/881>
- Asenjo, J. (2015). La competencia europeísta, una competencia integradora. *Bordón: Revista de pedagogía*, ISSN 0210-5934, 67(3), 35-50. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5121657>

- Ballester, L., Orte, C., & Josep, O. (2003). Análisis cualitativo de entrevistas. *Nómadas*, ISSN 0121-7550(18), 140-149. <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105117890013.pdf>
- Barrig, P., & Alarcon, D. (2017). Temperamento y competencia social en niños y niñas preescolares de San Juan de Lurigancho. *Liberabit*, ISSN 1729-4827, 23(1), 75-88. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272017000100006
- Belcazar, F. (2003). Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. *Fundamentos en Humanidades*, Universidad Nacional de San Luis, 2(1), 59-77. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/184/18400804.pdf>
- Berga, Q., & Barberà, E. (2022). Viral learning from the university: a techno-pedagogical model to transcend classroom boundaries in the learning process. *Research in Education and Learning Innovation Archives*. REALIA, ISSN-e 2659-9031(28), 1-15. <https://ojs.uv.es/index.php/realia/article/view/20977>
- Berrocal, E., & Exposito, J. (2011). El proceso de investigación educativa, investigación. acción. Obtenido de Facultad de ciencias de la educación, Universidad Nueva Granada: https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/UNIDAD%20%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf
- Bornstein, R. (2021). Improving what is published: Toward an evidence-based framework for manuscript review. *Scientific Psychology*, American Psychological Association, 1(9), 1-11. doi:10.1037/arc0000076
- Caballero, A., & Fernández, Y. (2020). Enseñanza de la metodología de la investigación en relación con la educación universitaria inclusiva. *Formación para la transformación en universidades inclusivas* ISBN 978-1-951198-26-8, 141-148. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7965320>

- Cerrón, W. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, ISSN 2304-4330, 9(17), 159-168. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7762065>
- Congreso de la República de Colombia. (1994, Art 38). Senado de la República. Obtenido de Ley 715: http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html
- Congreso de la República de Colombia. (2006). Secretaría General de Senado de la República. Obtenido de Ley 1098: https://www.oas.org/dil/esp/Codigo_de_la_Infancia_y_la_Adolescencia_Colombia.pdf
- Cortés, M., & Iglesias, M. (2004). Generalidades sobre Metodología de la Investigación. Colección Material Didactico, Universidad Autónoma del Carmen, ISBN: 968 6624 87 2, 8-24. https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf
- Cuevas, et al, K. (2021). ¿Cómo se construye la convivencia escolar en la educación Montessori? Estudio de caso de una escuela Montessori de Valparaíso, Chile. *Estudios pedagógicos (Valdivia)* On-line version ISSN 0718-0705, 47(2). doi:10.4067/S0718-07052021000200299
- Chaux, E. (2002). Buscando pistas para prevenir la violencia urbana en Colombia. Conflictos y agresión entre niños (as) y adolescentes de Bogotá. *Revista de estudios sociales*, ISSN-e 0123-885X(12), 41-51. doi:10.7440/res12.2002.04
- Cisneros, A. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Dominio de las Ciencias*, ISSN-e 2477-8818, 4-34. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2546>
- Correa, M. (2017). Aproximaciones Epistemológicas y Conceptuales de la Conducta Prosocial. *Zona próxima: revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación*, ISSN 1657-

- 2416(27), 1-21. <https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/8317>
- Cuevas, N., Gabarda, V., & Cánovas, P. (2022). El uso responsable de videojuegos ¿una cuestión familiar o escolar? *Revista colombiana de educación*, 1(84), 6-17.
doi:10.17227/rce.num84-11981
- Díaz, A. (2013). Secuencias de aprendizaje. ¿Un problema del enfoque de competencias o un reencuentro con perspectivas didácticas? *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 17(3), 1-24.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56729527002>
- Díaz, B., Rojas, L., & Romero, S. (2005). Resolución Pacífica de Conflictos y Gestión de Cultura de paz en los medios de comunicación social venezolanos. *Orbis: revista de Ciencias Humanas*, ISSN-e 1856-1594, 1(1), 52-63.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70910106>
- Díaz, J. (2017). Formación de Docentes en el Uso y Apropiación de las Tic. *INNOVA Research Journal*, ISSN-e 2477-9024, 2(9), 18-25. Obtenido de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6128457>
- Díaz, K., Fierro, E., & Muñoz, M. (2018). La enseñanza de la programación. Una experiencia en la formación de profesores de Informática. *Educación*, ISSN-e 2304-4322, 27(53), 73-91.
Obtenido de
<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/20307#:~:text=La%20ense%C3%B1anza%20de%20la%20programaci%C3%B3n%20tiene%2C%20entre%20sus%20objetivos%20esenciales,brindan%20los%20diferentes%20lenguajes%20de>
- Díez, P. (2017). *El puente, un fabuloso corto de animación para aprender a colaborar*. Mahimu.es: <https://muhimu.es/comunidad/puente-corto-animacion-aprender-colaborar/>

- DANE. (2022). Ficha tecnica municipio de Soacha Cundinamarca. Obtenido de Departamento Nacional de Planeación: <https://terridata.dnp.gov.co/index-app.html#/perfiles/25754>
- Dominguez, A. (2020). Marco teórico para la enseñanza de la lectura. En *Lectura y dificultades lectoras en el siglo XXI* ISBN 978-84-18348-54-9 (págs. 105-118).
<https://octaedro.com/libro/lectura-y-dificultades-lectoras-en-el-siglo-xxi/>
- Duarte, J. (2021). La conducta prosocial en niños y niñas de escuelas primarias. *Voces de la Educación*, ISSN 1665-1596, 6(11), 3-33. Obtenido de <https://philpapers.org/rec/CRULCP-3>
- Elizalde, R., & Cisneros, F. (2022). Los principios procesales de las acciones colectivas, un estudio comparado en Europa y Latinoamérica. *Revista Derecho del Estado*, ISSN 0122-9893(51), 73-101. Obtenido de <https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/derest/article/view/7592>
- Evgenievich, et al, E. (2021). Moodle LMS. Positive and Negative Aspects of Using Distance Education in Higher Education Institutions. *Propósitos y representaciones*, ISSN 2307-7999, ISSN-e 2310-4635, 9(3). <https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/1104>
- Farhang, M. (2020). Researcher and writer in Children and youth cinema (El efecto de las películas y del cine en los niños y los adolescentes). *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, 9(2), 23-30. Obtenido de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/18680/El-efecto.pdf?sequence=2>
- Fombella, J. (2018). Ventajas y amenazas del uso de las TIC en el ámbito educativo. *Debates & Prácticas en Educación*, ISSN-e 2529-8879, 2(3), 30-46. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6664959>
- Goleman, D. (1998). *La Practica de la Inteligencia Emocional*. Barcelona: Keirós.
- Gamboa, A., & Herrera, C. (2022). Reflexiones de los profesores en formación en una comunidad virtual de aprendizaje. Un estudio praxeológico. *Folios: revista de la Facultad de*

Humanidades, ISSN 0123-4870(55), 221-240. doi:10.17227/folios.55-11912

Gonzalez, M., & García, C. (2019). Secuencias didácticas desde un enfoque de desarrollo.

IKASTORRATZA. e-Revista de Didáctica ISSN: 1988-5911(22), 43-60. Obtenido de http://www.ehu.es/ikastorratza/22_alea/3.pdf

Gracia, E., Sepúlveda, P., & Mayorga, M. (2022). Las competencias emocionales del alumnado de los Grados de Maestro/a en Educación Infantil y Primaria. *Revista complutense de educación*, ISSN 1130-2496, 33(1), 119-130.

<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/73819>

Guevara, G., & Herrera, J. (2022). El diagnóstico psicopedagógico. e la clasificación del estudiantado a la identificación de barreras para el aprendizaje y la participación. *Revista Electrónica Educare*, ISSN-e 1409-4258, 26(1), 1-21.

<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/14351/23996>

Gutiérrez, A., Pinedo, R., & Gil, C. (2022). Competencias TIC y mediáticas del profesorado.

Convergencia hacia un modelo integrado AMI-TIC. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, ISSN 1134-3478(70), 21-33. Obtenido de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=70&articulo=70-2022-02>

Hernandez, N. (2021). Herramientas que facilitan el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: nuevas oportunidades para el desarrollo de las ecologías digitales de aprendizaje. *Educatio siglo XXI: Revista de la Facultad de Educación*, ISSN-e 1989-466X, 39, 81-100. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7975959&orden=0&info=link>

Infobae. (2021). *Para enseñarles a los ciudadanos a “no dar papaya”, un policía recorrió las calles disfrazado de la fruta en Montería*. Obtenido de

<https://www.infobae.com/america/colombia/2021/08/14/para-ensenarles-a-los-ciudadanos-a-no-dar-papaya-un-policia-recorrio-las-calles-disfrazado-de-la-fruta-en-monteria/>

Intriago, M., Rivadeneira, M., & Zambrano, J. (2022). El aprendizaje significativo en la educación superior. : 593 Digital Publisher CEIT, ISSN-e 2588-0705, 7(1), 418-429.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8292505>

Iregui, A., Melo, L., & Ramos, J. (2006). La educación en Colombia: análisis del marco normativo y de Los indicadores sectoriales. Iregui Revista de Economía del Rosario, ISSN-e: 2145-454X, 9(2). Obtenido de <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/economia/article/view/1110>

López, P. (2018). Obligaciones y responsabilidad civil. Revista chilena de derecho privado, ISSN 0718-0233(31), 321-338. doi:https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-80722018000200321&script=sci_abstract&tlng=p

López, S., Rodríguez, J., Vidal, M., & Castro, M. (2022). Contribuciones y efectos de los videojuegos en la atención a la diversidad. *Revista colombiana de educación*, 1(84), 34-49. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/12742/10542>

Luna, G., Nava, A., & Martinez, D. (2022). El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información. *Revista Zincografía*(11), 245-264. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8450710>

Martínez, D. (2020). La mediación como estrategia de resolución de conflictos pacífica en el ámbito escolar. *Educare*, ISSN 1316-6212, ISSN-e 2244-7296, 24(1), 222-244. Obtenido de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/download/1276/1280?inline=1>

MEN. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y*

Ciudadanas. Obtenido de Guía sobre lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Mollá, L., Soto, A., & Martínez, G. (2015). Bullying e Inteligencia Emocional en niños. *Revista Calidad de vida y salud*, 2(8).

<http://revistacdvs.uflo.edu.ar/index.php/CdVUFLO/article/view/253>

Moscoso, L., & Días, L. (2018). Aspectos éticos en la investigación cualitativa con niños.

Revista Latinoamericana de Bioética, ISSN-e 1657-4702, 41-57.

Martín, F. (2020). El aula como ámbito de interacciones sociales. Extractos, glosas y comentarios.

La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura, ISSN-e 2386-2491(19), 185-210.

[http://albolafia.com/trab/La%20Albolafia%2019\(1\)\(1\).pdf](http://albolafia.com/trab/La%20Albolafia%2019(1)(1).pdf)

Martín, L., & Pastor, E. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. *Prisma Social: revista de investigación social*, ISSN-e 1989-3469(30), 88-114.

<https://revistaprismasocial.es/article/view/3753#:~:text=El%20juego%20se%20convierte%20C%20de,tanto%20individual%20C%20grupal%20como%20comunitario.>

Mazo, M., & Restrepo, J. (2022). La violencia de la positividad como mutilación ontológica, Un acercamiento a la filosofía de Byung-Chul Han. *Eidos: Revista de Filosofía*, ISSN-e 2011-7477(37), 275-296. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8322613>

Milagro, M. (2018). Categorías y Variables de Estudio. Obtenido de Esquema de relación:

<https://www.unicartagena.edu.co/estudia-con-nosotros/maestria-en-recursos-digitales-aplicados-a-la-educacion>

MinEducación. (2013). Ley 1620 de 2013. Obtenido de Ministerio de Educación Nacional:

<https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1685356>

- Moreno, C., & Norman, D. (2020). La dimensión positiva de las actividades extraescolares en la niñez y la adolescencia. *Aletheia: Revista de Desarrollo Humano, Educativo y Social Contemporáneo*, ISSN-e 2145-0366, 21(1), 97-116.
<https://aletheia.cinde.org.co/index.php/ALETHEIA/article/view/496#:~:text=Los%20resultados%20muestran%20que%20los,y%20mejoran%20su%20rendimiento%20acad%C3%A9mico.>
- Moreno, N. (2020). La dimensión positiva de las actividades extraescolares en la niñez y la adolescencia. *Aletheia: Revista de Desarrollo Humano, Educativo y Social Contemporáneo*, ISSN-e 2145-0366, 12(1), 97-116.
<https://aletheia.cinde.org.co/index.php/ALETHEIA/article/view/496#:~:text=Los%20resultados%20muestran%20que%20los,y%20mejoran%20su%20rendimiento%20acad%C3%A9mico.>
- MEN (2004), “Formar para la ciudadanía... ¡sí es posible! Lo que necesitamos saber y saber hacer”, Bogotá, Ministerio de Educación Nacional (Serie de Guías, N° 6).
- Ministerio de educación (2004).estandares básicos de competencias ciudadana . Recuperado de:
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf
- Morales Garcia, A, Cárdenas Jiménez, D y Chaparro Amaya, K. (2020.). Virtualización de Contenidos del Grado segundo en el Liceo Howard Gardner Soacha desde una Perspectiva Administrativa, Social y Económica. Fundación Universitaria Panamericana. Disponible en:
<https://repositoriocrai.ucompensar.edu.co/handle/compensar/113>
- Moreira, M. A. (2000). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica* (pp. 3-100). Madrid: Visor.
- Montoya, Javier Ignacio (2008). Segundo avance de investigación - El desarrollo de competencias ciudadanas en el ámbito escolar. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (24), .[fecha

de Consulta 6 de Octubre de 2021]. ISSN: 0124-5821. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194220359004>

Núñez, J. C., Cerezo, R., Bernardo, A., Rosário, P., Valle, A., Fernández, E., & Suárez, N. (2011).

Implementación de programas de entrenamiento en estrategias de autorregulación del aprendizaje en formato Moodle: resultados de una experiencia en enseñanza superior.

Psicothema, 23(Número 2), 274-281. Disponible en:

<https://reunido.uniovi.es/index.php/PST/article/view/9034>

Navarro, G., Flores, G., & Rivera, J. (2021). Relación entre autoestima y estrategias de regulación emocional en estudiantes con alta capacidad que participan de un programa de enriquecimiento extracurricular chileno. *Calidad en la educación, ISSN-e 0718-4565(55)*, 5-40. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8294419>

Núñez, M. (2021). *Grupos interactivos y sus aportaciones al desarrollo del aprendizaje del lenguaje en niños y niñas de primero básico en un contexto vulnerable*. Universidad de Sevilla: <https://idus.us.es/handle/11441/108915>

ONU (2002). Informe mundial sobre la violencia y la salud. Disponible en:

https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/abstract_es.pdf

Ordaz, M. S., Ramírez, T. G., Flores, T. G., & Ramírez, R. C. (2016). Estudio de herramientas Moodle para desarrollar habilidades del siglo XXI. *Campus virtuales*, 5(2), 58-69. Disponible en: <http://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/126>

Osuna, C. (2020). Los sistemas de evaluación de los resultados de la investigación.

Investugación y resultados, 5(4), 2-24.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=176537517>

Pacheco, S., & Cordova, J. (2022). Desarrollo de competencias de investigación en los

estudiantes universitarios. *Revista Inclusiones: Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, 9(2), 453-473. Obtenido de <https://revistainclusiones.com/carga/wp-content/uploads/2022/03/26-Yonaiker-et-al-VOL-9-NUM-2-ABRILJUNIO2022INCL.pdf>

Pérez, D. (2015). Resolución de Conflictos. *E-motion. Revista de Educación, Motricidad e Investigación*(4), 79-91.

Pérez, S., & Meneses, J. (2021). La enseñanza de ciencias por indagación y el diseño ingenieril en educación primaria. *Revista de educación científica*, ISSN-e 2531-016X, 5(1), 1-19.

Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8024879&orden=0&info=link>

Perico, N., Tovar, C., Reyes, C., & Perico, L. (2022). La experiencia, la reflexión y la mediación en la construcción de conocimientos. Publicaciones: Facultad de Educación y Humanidades del Campus de Melilla, ISSN 1577-4147, 52(3), 323-356. Obtenido de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/publicaciones/article/view/22276/21086>

Polo, E., & Bermeo, I. (2020). La resolución de conflictos a través del canciograma en los niños y niñas del Grado Primero. *Lúdica pedagógica*, ISSN-e 2462-845X(32). Obtenido de <https://aletheia.cinde.org.co/index.php/ALETHEIA/article/view/496#:~:text=Los%20resultados%20muestran%20que%20los,y%20mejoran%20su%20rendimiento%20acad%C3%A9mico.>

Ponce, P., & Arrollo, Z. (2022). Estrategia didáctica para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual en niños de educación inicial. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 10(20), 16-25. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8336514>

Restrepo, B. (2002). Una variante pedagógica de la investigación-acción educativa. *Revista*

Iberoamericana de Educación, 29(1), 1-10. doi:10.35362/rie2912898

Rivero, E., & Gutiérrez, K. (2022). Children Learning by Observing and Pitching In to community endeavours in online gaming communities. *Journal for the Study of Education and Development, Infancia y Aprendizaje*, 45(3), 701-710.
doi:10.1080/02103702.2022.2062902

Ruiz, A., & Chaux, E. (2018). *Competencias integradoras*. Obtenido de Racionalidad LTDA:
<https://racionalidadltda.wordpress.com/2018/01/19/competencias-integradoras/>

Salas, D. (2020). *La muestra en la investigación cualitativa*. Obtenido de ¿Qué es y qué no es la muestra en la investigación cualitativa?: <https://investigaliacr.com/investigacion/la-muestra-en-la-investigacion-cualitativa/>

Sanahuja, A., & Lucía, S. (2018). La competencia evaluativa de los docentes: formación, dominio y puesta en práctica en el aula. *Revista Iberoamericana de Educación ISSN: 1022-6508*, 76(2), 95-116.

Suarez, J. (2018). Experiencias investigativas en TIC para la educación. *Revista de Ciencias de la Educación, Docencia, Investigación y Tecnologías de la Información: CEDOTIC, ISSN-e 2539-1518*, 3(1), 261-275. Obtenido de <http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/CEDOTIC/article/view/2054>

Tevera, J., Gómez, A., López, C., & Nuricumbo, H. (2016). Tic's para el desarrollo de habilidades digitales en niños de preescolar en un contexto rural. *Revista de Docencia e Investigación Educativa: Journal of Teaching and Educational Research, ISSN 2444-4952*, 2(4), 56-70. Obtenido de https://www.ecorfan.org/spain/researchjournals/Docencia_e_Investigacion_Educativa/vol2num4/Revista_de_Docencia_e_Investigacion_Educativa_V2_N4_7.pdf

- Vargas, D. (2015). Las TIC en la educación. *Plumilla Educativa*, ISSN-e 1657-4672, 16(2), 62-79. Obtenido de <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/plumillaeducativa/article/view/1598>
- Wesely, J. (2021). Wesely (2021) define la inclusión del diario de campo en el ámbito educativo como la herramienta que posibilita la práctica educativa más allá de los salones de clase, generando un impacto diferenciador en relación con los temas desarrollados, y propician. *Journal of Experiential Education*, 44(2), 167-183. doi:10.1177/1053825920952829
- Rivadulla, J. (2015). Concepciones de los estudiantes de Magisterio sobre Moodle. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, ISSN-e 2386-7418(13), 68-72. Obtenido de <https://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/328>
- Rivera, et al, D. (2021). Percepciones de niñas, niños y adolescentes sobre violencias en los entornos familiar y escolar en ocho municipios de Colombia. *Facultad Nacional de Salud Pública: El escenario para la salud pública desde la ciencia*, ISSN-e 0120-386X, 39(1), 1-11. Obtenido de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/fnsp/article/view/339061>
- Roig, R., Urrea, M., & Merma, G. (2021). La comunicación en el aula universitaria en el contexto del COVID-19 a partir de la videoconferencia con Google Meet. *RIED: revista iberoamericana de educación a distancia*, ISSN 1138-2783, 24(1), 197-220. Obtenido de <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/27519/21891>
- Shmatkov, D., Bielikova, N., Brytan, Y., & Sanchez, M. (2022). The development of professionally important qualities as a result of various activities, earning, sport, and labour market. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, ISSN 1579-1726(43), 17-26. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/352830608_The_development_of_professionally_i

- important_qualities_as_a_result_of_various_activities_Learning_sport_and_labour_market
- Shmatkov, et al, D. (2022). The development of professionally important qualities as a result of various activities. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, ISSN 1579-1726(43), 17-26. Obtenido de https://redib.org/Record/oai_articulo3293728-development-professionally-important-qualities-a-result-various-activities-learning-sport-labour-market-el-desarrollo-de-cualidades-profesionales-importantes-como-resultado-de-diversas-actividades-aprendizaje-d
- Sussi, J. (2018). Investigación cualitativa en un contexto multidisciplinar. *Ambitos: Revista internacional de comunicación*, ISSN-e 1988-5733(39). Obtenido de <https://idus.us.es/handle/11441/68794>
- Talaván, N., & Lertola, J. (2022). Audiovisual translation as a didactic resource in foreign language education: a methodological proposal. *Encuentro: revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*, ISSN-e 1989-0796(30), 23-39. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8272870&orden=0&info=link>
- Trujillo, D. (2019). Los principios generales en la Constitución Política de Colombia y la función judicial. *Nuevo derecho*, ISSN-e 2500-672X, 15(25), 53-69. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7216294>
- Tur, G., Ramírez, U., & Marin, V. (2022). Aprendizaje autorregulado y Entornos Personales de Aprendizaje en la formación inicial docente. Percepciones del alumnado y propuestas de herramientas y recursos. *Revista complutense de educación*, ISSN 1130-2496, 33(1), 41-55. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/71002>
- Vera, J. (2021). Leyes organica de educación. Estado de la cuestión. *Super Visión 21, Revista de Educación e Inspección*(59), 1-16. Obtenido de <https://usie.es/supervision21/wp->

content/uploads/sites/2/2021/02/ART-SUPER-21-ENERO-21-N-59-LEYES-ORGANICAS-JMVERA.pdf

- Vidanovic, A., & Osorio, L. (2018). Epistemología de la historia de vida en la investigación cualitativa. *INNOVA Research Journal*, ISSN-e 2477-9024, 3(5), 167-180. Obtenido de <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/545>
- Rivas, F. C. (2006). La plataforma de aprendizaje moodle como instrumento para el trabajo social en el contexto del espacio europeo de la educación superior. *Acciones e investigaciones sociales*, (1), 367
- Sánchez, A. (2017). Incidencia en el desarrollo de estrategias de aprendizaje en los contenidos de las funciones reales mediante la plataforma Moodle. *Aibi Revista De investigación, administración E ingeniería*, 5(1), 27-35. <https://doi.org/10.15649/2346030X.424>
- Salgado Ruiz, E. E. Implementación de un sistema de aula virtual mediante la plataforma Moodle como soporte tecnológico para apoyar la gestión del aprendizaje de los niños de primaria en la sala de sistemas del Centro de Desarrollo Integral Temprano (CDIT) de la vereda Quiba Guabal en Ciudad Bolívar. Disponible en: <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/31767>
- Salavarieta Castro, M. M. Desarrollo e implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en la solución de conflictos en el aula (Master's thesis, Universidad de La Sabana). Disponible en: <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/29914>
- UNESCO (2018). Nuevos datos revelan que en el mundo uno de cada tres adolescentes sufre acoso escolar. Recuperado de: <https://es.unesco.org/news/nuevos-datos-revelan-que-mundo-cada-tres-adolescentes-sufre-acoso-escolar>
- Uniciencia (2019). Boletín N 3. SITUACIÓN ACTUAL DEL BULLYING EN BUCARAMANGA

“Una perspectiva que va más allá de una simple estadística, datos 2014 - 2018”. Disponible en: <https://observatorioddhhypaz.unicenciabga.edu.co/images/boletines/2019/Boletin-No3-Situacion-actual-del-bullying-en-Bucaramanga.pdf>

Villanueva, B. P., Mejía, R. D., & Mosquera, C. P. (2017). Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como recurso didáctico promotor de convivencia escolar. Espacios. Disponible en: https://www.researchgate.net/profile/Brenda-P-Rodriguez-Villanueva/publication/318172213_Uso_de_las_Tecnologias_de_la_Informacion_y_la_Comunicacion_TIC_como_recurso_didactico_promotor_de_convivencia_escolar/links/595bf993458515117741bfc5/Uso-de-las-Tecnologias-de-la-Informacion-y-la-Comunicacion-TIC-como-recurso-didactico-promotor-de-convivencia-escolar.pdf

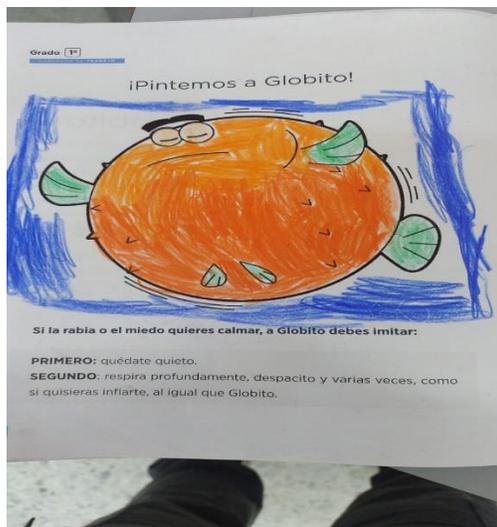
Vidal Medina, J. C. (2015). Fortalecimiento de la competencia docente para el manejo de conflictos escolares que se presentan entre los alumnos de secundaria, mediante un curso impartido en Moodle. Disponible en: <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/622471>

Anexos

Anexo 1. La Magia de las Emociones

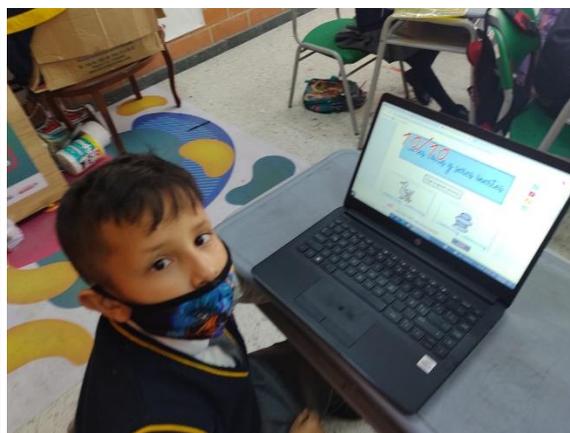
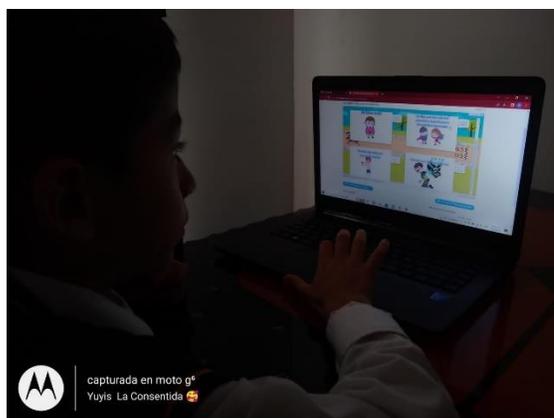
Historia del Globito – video

https://www.youtube.com/watch?v=wYvq9m8_yPM



Anexo 2 Actividad interactiva

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-ciencias/reconocimiento-emocional1>



Anexo 3: MI imaginación para Relajarme

Lectura, video, actividades interactivas y de arte para el manejo del estrés

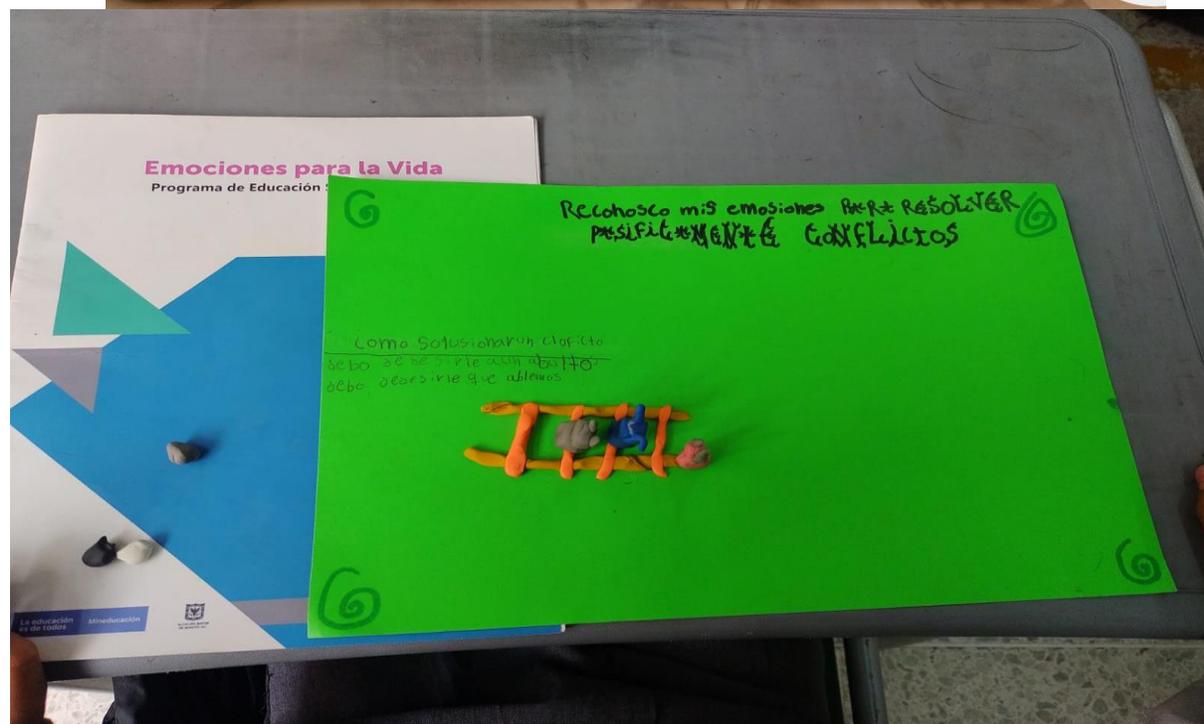
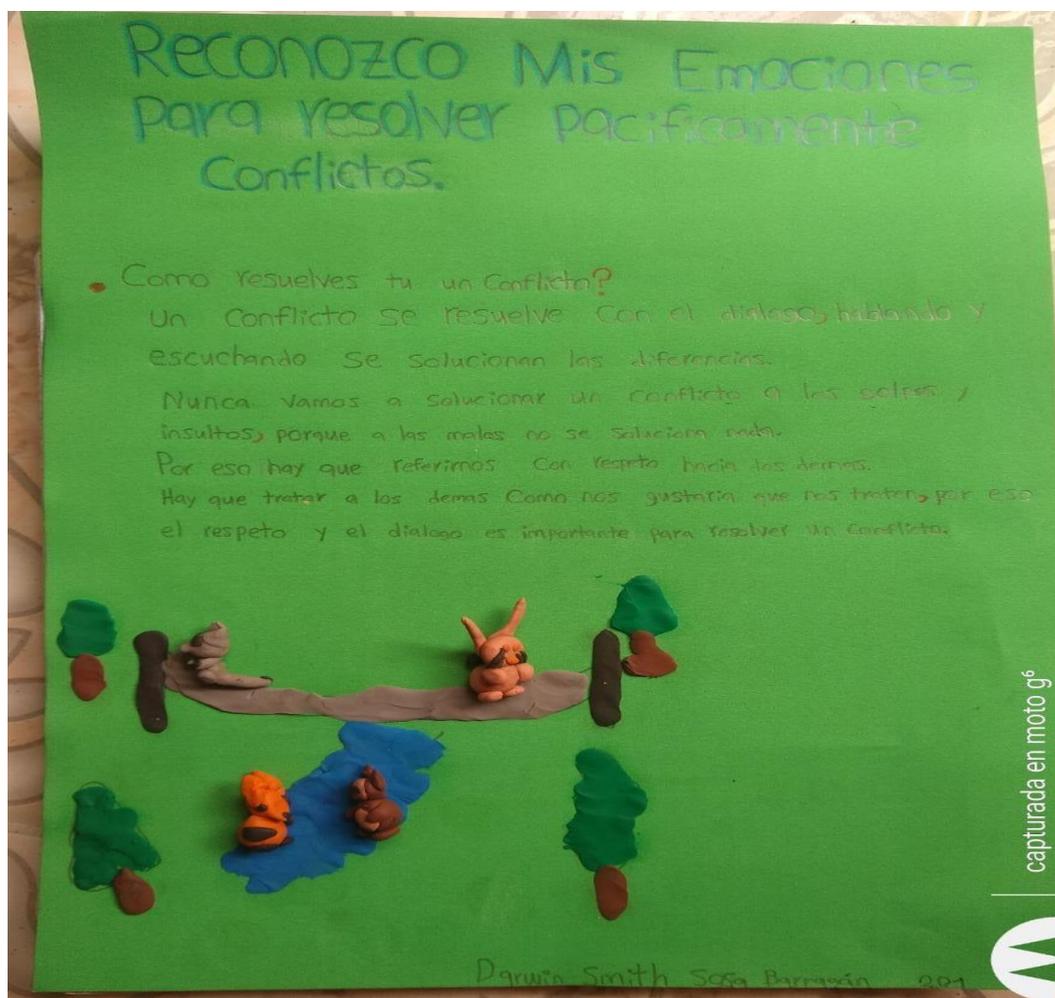
<https://www.youtube.com/watch?v=FBROB2IMCaU>

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9272219-la-rabieta-de-julieta.html>



Anexo 4: En los zapatos de los demás





Anexo 5. Esquema de la secuencia didáctica

Secuencia Didáctica Uso de Herramientas Digitales para Fortalecer la Competencia Integradora en Resolución Pacífica de Conflictos			
Grado: Segundo		Duración: 3 sesiones de 2 horas cada una	
Unidad de Aprendizaje: Desarrollo de habilidades sociales			
Ejes Temáticos Convergentes: Valores humanos, Educación para la paz, Ética			
Competencias: Resolución pacífica de conflictos, Inteligencia emocional, Conducta prosocial			
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> • Resolver conflictos de manera pacífica, promulgando el dialogo, la reconciliación y la armonía en el ecosistema escolar • Reconocer las emociones propias y de terceros, controlando los impulsos y actuando de forma coherente a la búsqueda de la armonía social • Desarrollar patrones de conducta convenientes para el desarrollo personal y social en el ámbito educativa con trascendencia a la vida cotidiana • Elegir las repuestas que fomenten la integración y el compañerismo • Identificar situaciones problemáticas • Administrar tenciones entre las dinámicas sociales • Buscar soluciones efectivas a las circunstancias problemáticas 			
Tema 1: Desarrollando la Empatía			
Tiempo	Momento	Actividades	Recursos
120 minutos	Inicio	La clase inicial con el desarrollo del tema de la empatía, se les expone a los estudiantes la definición y la importancia de reconocer los problemas y las emociones de los demás	Videojuego educativo 1

	Desarrollo	Se plantean situaciones cotidianas en las que el reconocimiento de las emociones y las conductas altruistas generen respuestas positivas y oportunidades de integración entre iguales; del mismo modo que se exponen las consecuencias de establecer posiciones indolentes o dañinas hacia personas en entornos desfavorables.	
	Cierre	Se procede a la ejecución del videojuego diseñado para interiorizar una serie de conductas positivas que contribuyan al compañerismo y el desarrollo de la empatía y se realiza la respectiva retroalimentación	
Tema 2: Comprendiendo las emociones			
Tiempo	Momento	Actividades	Recursos
120 minutos	Inicio	Exposición teórica y ejemplificada sobre el reconocimiento de y diferenciación de diferentes emociones	Videojuego Educativo 2
	Desarrollo	Se realiza dinámica de reconocimiento propio de situaciones que provocan distintos tipos de emociones y se exponen situaciones de manejo ideales dependiendo de las circunstancias	
	Cierre	Se ejecuta videojuego educativo mediante el cual se cuestionen situaciones emocionales que requieran la aplicación de las teorías de identificación y manejo correcto de emociones y se realiza la respectiva	

		retroalimentación	
Tema 3: Evitando y Resolviendo Conflictos Pacíficamente			
Tiempo	Momento	Actividades	Recursos
120 minutos	Inicio	Se hace un repaso teórico de las actividades anteriores mediante una dinámica de preguntas y respuestas enfatizando en los aspectos teóricos más relevantes y pidiéndoles que recuerden lo que aprendieron mediante la ejecución de juegos virtuales	Videojuegos Educativos 3 y 4 Video de YouTube
	Desarrollo	Los estudiantes desarrollan dos videojuegos de características diferentes, pero con contenidos similares, dentro de los que se enmarcan los conceptos competencias integradoras para la resolución pacífica de conflictos como la conducta prosocial y la empatía; es decir los temas desarrollados en las primeras sesiones combinados.	
	Cierre	Se proponen ejemplos para estudio de casos de forma oral y mediante video animado, en los que se necesite la aplicación de los conceptos aprendidos	

Plantilla para la creación de videojuego educativo en la plataforma Learning

<https://learningapps.org/create?new=888>

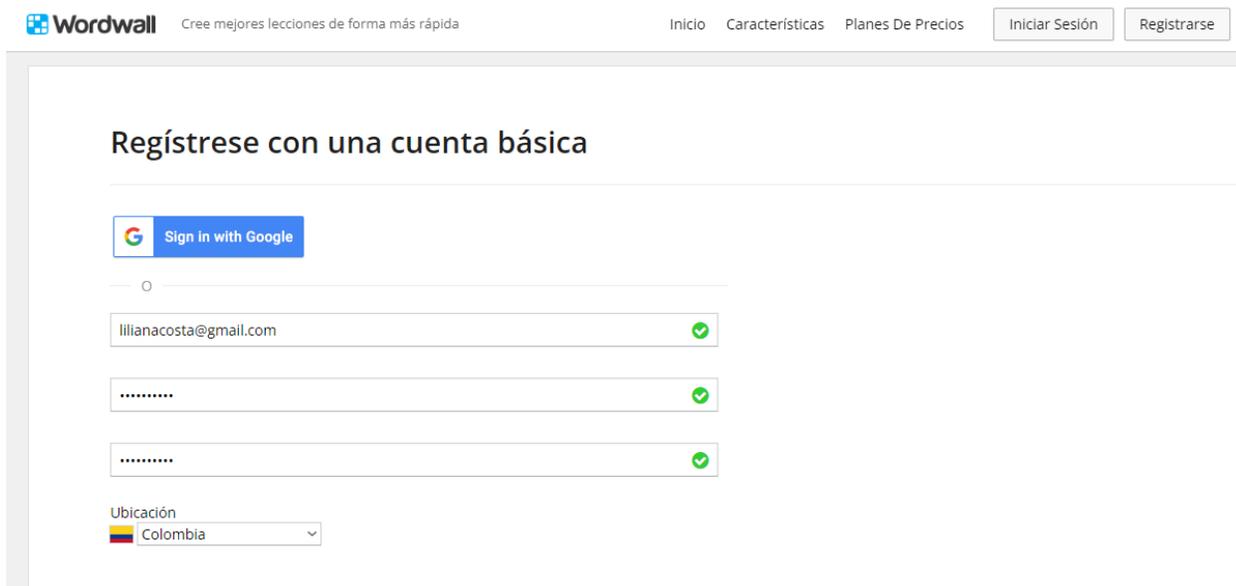
Anexo 6. Creación de juego en Learning App

The screenshot shows the 'create' page on learningapps.org. The browser tabs include 'Módulos interactivos y mul' and 'Reconocimiento y control'. The page title is 'Título de la aplicación' with a language selector for 'Idioma' (Spanish). The main content area is titled 'Tema 1: Desarrollando la Empatía'. Below this is the 'Descripción de la tarea' section, which includes a text box containing 'La importancia de reconocer los problemas y las emociones de los demás'. The 'Preguntas y respuestas' section allows adding up to 15 questions and answers. Each question and answer row has buttons for 'Texto', 'Imagen', 'Texto para leer', and 'Audio'. The first question row also has a 'Video' button.

Inicio de videojuego educativo 1. Creado en la aplicación Learning App

Plataforma para la creación de videojuegos en Wordwall

Anexo 7. Proceso de inscripción para elaboración de videojuegos



Wordwall Cree mejores lecciones de forma más rápida Inicio Características Planes De Precios Iniciar Sesión Registrarse

Regístrese con una cuenta básica

Sign in with Google

o

lilianacosta@gmail.com ✓

..... ✓

..... ✓

Ubicación
Colombia

<https://wordwall.net/es/account/basicsignup?ref=home-cta>

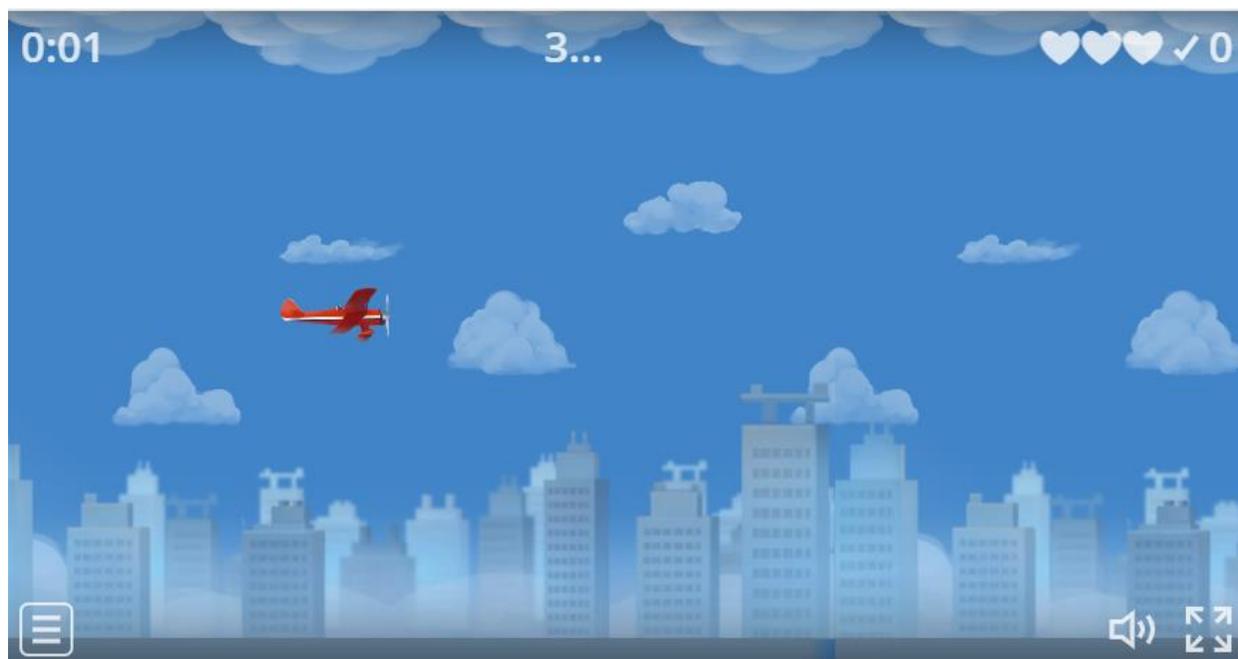
Plataforma de inicio del videojuego educativo 2, creado en la aplicación online Wordwall.

Figura 20. Inicio de Videojuego 3



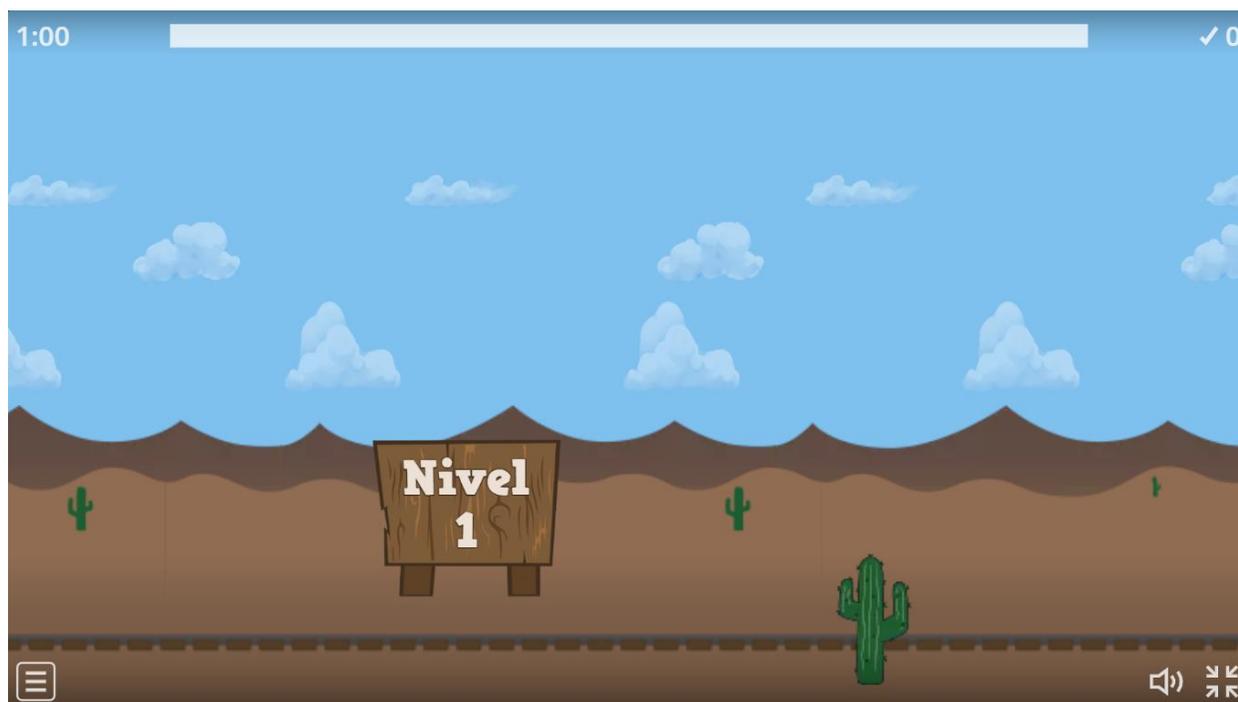
Pantalla de inicio del videojuego educativo 3

Anexo 8. Inicio videojuego 4



Pantalla de inicio del videojuego educativo 4

Figura 21. Inicio videojuego 4



Toma de pantalla de video animado para estudio de caso

Anexo 9. video animado para estudio de caso

