



Universidad de  
**La Sabana**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

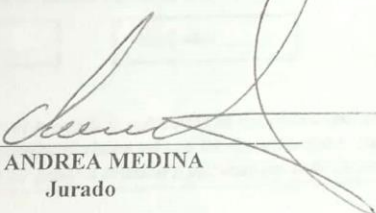
MAESTRIA EN DIRECCIÓN Y GESTIÓN DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS

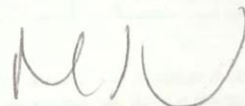
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO

Reunida la mesa examinadora el día 08 de febrero de 2020, constituida por los jurados que suscriben la presente acta, las estudiantes expusieron y sustentaron el trabajo de grado titulado: "*La gamificación como mecanismo de transformación de las soluciones dadas a los conflictos en dos instituciones de educación pública de la ciudad de Bogotá*" bajo la dirección de los docentes Investigadores Nestor Zambrano y Servio Caicedo.

Terminada la sustentación del trabajo de grado presentado por las estudiantes: *Karen Yineri Nimisica Prieto* y *Ermoleim Bernal Santacruz*, los jurados les otorgaron la calificación de:

*Meritoria (4.7)*

  
Mg. ANDREA MEDINA  
Jurado

  
Mg. MARY SIMPSOM  
Jurado

  
Mg. ANGELA RUBIANO BELLO  
Coordinadora Académica Maestría en Dirección y Gestión de IE

Universidad de La Sabana, Campus Universitario del Puente del Común,  
Km. 7 Autopista Norte de Bogotá D.C., Chía, Cundinamarca, Colombia  
Call center: 861 5555 – 861 6666 Fax: 861 5555 Ext. 3341 Apartado: 140122 www.unisabana.edu.co



Scanned with  
CamScanner



Universidad de  
**La Sabana**

**LA GAMIFICACIÓN COMO MECANISMO DE TRANSFORMACIÓN DE LAS  
SOLUCIONES DADAS A LOS CONFLICTOS EN DOS INSTITUCIONES DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE LA CIUDAD DE BOGOTÁ**

Dr. Servio Alberto Caicedo Córdoba  
Mg. Néstor Roberto Zambrano Escobar  
**Asesores de investigación**

Karen Yinery Nimisica Prieto  
Ermoleim Bernal Santacruz  
Investigadores

Universidad de la Sabana  
Facultad de Educación  
Maestría en Dirección y Gestión de Instituciones Educativas  
Chía 2018

## **Agradecimientos**

A mis padres, esposa, hija y profesores que nos apoyaron en cada momento.

A todos aquellos que hicieron parte de nuestro proceso de formación y crecimiento personal, a nuestros estudiantes ya que es por ellos que esta idea pudo ser.

***Ermoleim Bernal Santacruz***

A Dios,

A mis abuelos, Reyes, Jorge, Isabel y Leopoldina por ser mis raíces

A mis padres Julio y Consuelo por ser el tallo que me sostiene

A mi hermana Gisselt Yurany, por ser una de las ramificaciones más importantes en este árbol de la vida, que me brida su apoyo y compañía

A mis profesores Servio y Néstor por guiarnos en la producción de este fruto

A mi compañero Ermoleim por su participación y colaboración en la construcción de este

A mis estudiantes por disfrutar y consumir este trabajo que se hizo para ellos.

***Karen Nimisica Prieto***

## TABLA DE CONTENIDO

<b>TABLA DE CONTENIDO</b> .....	8
<b>Índice De Tablas</b> .....	10
<b>Lista De Figuras</b> .....	11
<b>Resumen</b> .....	12
<b>Abstract</b> .....	13
<b>Introducción</b> .....	15
<b>CAPÍTULO 1: Una mirada al conflicto desde el contexto institucional.</b> .....	18
<b>1.1 Antecedentes</b> .....	18
<b>1.2 Justificación</b> .....	21
<b>1.3 Planteamiento del problema y Pregunta de investigación</b> .....	21
<b>1.4 Objetivos</b> .....	24
<b>1.4.1 Objetivo general:</b> .....	24
<b>1.4.2 Objetivos específicos:</b> .....	24
<b>CAPÍTULO 2 Categorización de conceptos derivados de la propuesta investigativa</b> .....	26
<b>2.1 Estado del arte</b> .....	26
<b>2.2 Marco Teórico</b> .....	33
<b>2.2.1 Conflicto escolar</b> .....	34
<b>2.2.2.1 Violencia escolar</b> .....	35
<b>2.2.2.2 La violencia estructural en las violencias sociales.</b> .....	36
<b>2.2.3 Gamificación</b> .....	38
<b>2.2.3.1 El Juego – Juego Virtual.</b> .....	41
<b>CAPÍTULO 3 Aspectos Metodológicos con relación a la propuesta investigativa planteada</b> .....	47
<b>3.1 Enfoque</b> .....	47
<b>3.2 Alcance</b> .....	47
<b>3.3 Diseño</b> .....	48
<b>3.4 Población</b> .....	49

<b>3.4.1 Contexto Institucional .....</b>	<b>50</b>
<b>3.5 Instrumentos para la recolección de la información .....</b>	<b>51</b>
<b>3.6 Categorías de análisis .....</b>	<b>52</b>
<b>CAPÍTULO 4 Intervención institucional de la propuesta de gamificación en los conflictos escolares.....</b>	<b>54</b>
<b>4.1 Diagnóstico .....</b>	<b>54</b>
<b>4.2 Diseño de la intervención .....</b>	<b>61</b>
<b>4.3 Intervenciones, Tejidos de palabra y resultados. ....</b>	<b>64</b>
<b>4.3.1 Actividades de intervención para la transformación de las soluciones dadas al conflicto escolar. ....</b>	<b>67</b>
<b>CAPÍTULO 5 Análisis y presentación de resultados.....</b>	<b>82</b>
<b>5.1 Análisis de Resultados a través de la comparación general de las intervenciones .....</b>	<b>82</b>
<b>5.2 Conclusiones .....</b>	<b>84</b>
<b>5.3 Recomendaciones .....</b>	<b>86</b>
<b>CAPÍTULO 6 Referencias Bibliográficas .....</b>	<b>88</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>92</b>
<b>Trabajo de estudiantes guías, documentos y Fotografías.....</b>	<b>92</b>

## Índice De Tablas

Tabla 1. Características de la población participante. ....	49
Tabla 2. Caracterización institucional. ....	50
Tabla 3. Categorías de análisis. ....	53
Tabla 4. Estratificación de la población de acuerdo a la localidad ....	54
Tabla 5. Actividades preliminares de intervención para la transformación del conflicto escolar. ....	66

## Lista De Figuras

Ilustración 1.triangulo de la violencia de Galtung. octubre, 2019. recuperado de <a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=17638516">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=17638516</a> .....	37
Ilustración 2.interfaz de plataforma virtual classcraft. 2019. recuperado de <a href="http://www.classcraft.com.es">http://www.classcraft.com.es</a> .....	62
Ilustración 3.Personajes de Plataforma virtual Classcraft. 2019. Recuperado de <a href="https://editales.com/classcraft-gamifica-educacion/">https://editales.com/classcraft-gamifica-educacion/</a> . ....	63
Ilustración 4.Sistema de puntos de la plataforma virtual classcraft. 2019. Recuperado de <a href="https://game.classcraft.com">https://game.classcraft.com</a> . ....	63
Ilustración 5.Configuración de actividades en la plataforma virtual classcraft. 2019. Recuperado de <a href="https://game.classcraft.com">https://game.classcraft.com</a> . ....	64
Ilustración 6,Invitación a participar en la plataforma virtual classcraft. 2019. Recuperado de <a href="https://game.classcraft.com">https://game.classcraft.com</a> . ....	65
Ilustración 7.Reglas del juego, configuración de puntuación en la plataforma virtual classcraft. 2019. Recuperado de <a href="https://game.classcraft.com">https://game.classcraft.com</a> .....	65

## **Resumen**

La presente investigación se desarrolló en la ciudad de Bogotá con la participación de 60 estudiantes de los grados cuarto y octavo de la I.E.D Marco Fidel Suárez y la I.E.D Miguel de Cervantes Saavedra, en donde se encontró que era muy frecuente la utilización de la violencia por parte de los estudiantes para dar solución a los conflictos, lo que se presentaba por la falta de conocer otras alternativas asertivas para tal fin, por ello el propósito de esta propuesta, fue proporcionar esos nuevos medios de resolución de conflictos, a través de la aplicación de una estrategia de gamificación para mejorar la convivencia escolar por medio de plataformas virtuales.

Para desarrollar esta investigación se implementó una metodología de tipo investigación acción educativa (Parra, 2008), por lo que como herramienta principal se empleó el diálogo a través del Tejido de Palabra, así mismo se desde el punto de vista teórico, se desarrollaron categorías conceptuales como el conflicto a partir de lo presentado por Galtung (1995, 1998), la gamificación a partir de los planteamientos de Yu - Kai Chou (2015) y las plataformas virtuales a través de lo planteado por la teórica McGonigal, lo que contribuyó favorablemente para concluir que el uso de la gamificación no sólo es exitoso para el aprendizaje académico, sino también permite fortalecer la convivencia.

**Palabras claves:** Gamificación, conflicto, violencia escolar, tecnología, convivencia, gestión educativa.



## **Abstract**

The present investigation was carried out in the city of Bogotá with the participation of 60 students of the fourth and eighth grades of the educational institutions Marco Fidel Suárez and Miguel de Cervantes Saavedra, where it was found that the use of violence by violence was very frequent of the students to solve the conflicts, which was presented by the lack of knowing other assertive alternatives for this purpose, therefore the purpose of this proposal was to provide these new means of conflict resolution, through the application of a gamification strategy to improve school life through virtual platforms.

To develop this research, an educational action research methodology was implemented (Parra, 2008), so that as a main tool the dialogue was used through the Word Tissue, also from the theoretical point of view, conceptual categories were developed such as the conflict from what was presented by Galtung (1995, 1998), gamification from Yu - Kai Chou (2015) and virtual platforms through what was proposed by the theoretical McGonigal, which contributed favorably to conclude that the use of gamification is not only successful for academic learning, but also allows to strengthen coexistence. To develop this research, an educational action research methodology was implemented (Parra, 2008), so that as a main tool the dialogue was used through the Word Tissue, also from the theoretical point of view, conceptual categories were developed as the conflict from what was presented by Galtung (1995, 1998), gamification from Yukai Chou (2015) and virtual platforms through what was proposed by the theoretical McGonigal, which contributed favorably to conclude that the use of gamification is not only successful for academic learning, but also allows to strengthen coexistence.

**Keywords:** Gamification, conflict, school violence, technology, coexistence, educational management.

## **Introducción**

La presencia de la violencia escolar dentro del aula, es una de las preocupaciones más recurrentes en la escuela, ya que altera la convivencia y dificulta el proceso de enseñanza-aprendizaje, situación que no discrimina a ninguna institución tanto a nivel nacional como internacional, lo anterior se genera en virtud a que en las aulas escolares se reúnen estudiantes con personalidades diversas, formas de vida disimiles y diferentes pensamientos; allí también la falta de oportunidades, los conflictos familiares, además del contexto violento en que viven algunos estudiantes y las relaciones de poder, posibilitan la fracturación del buen clima escolar ya que los elementos mencionados se presentan latentes en las actitudes y relaciones interpersonales entre ellos.

Por lo anterior, se hace necesario, presentar y aplicar una alternativa innovadora, como la gamificación, para la transformación positiva de esta problemática, para que paulatinamente se vaya estableciendo en el grupo estudiantil un manejo asertivo del conflicto. Lo cual previene el uso de medios violentos como golpes, malas palabras, amenazas y hasta hacer uso de prácticas como el bullying, que afectan el clima escolar (Vergel, Martinez, & Zafra, 2016).

En este contexto problémico la presente investigación, tomó como población, los grupos 403 del nivel escolar de primaria de la I.E.D. Marco Fidel Suárez y el grupo 802 de básica secundaria de la I.E.D. Miguel de Cervantes Saavedra. Como método de intervención se usó la gamificación (Ovallos Gazabon, De La Hoz Escorcía, & Maldonado Perez, 2016, pág. 2), a través de la cual se pretendió que los estudiantes desarrollaran habilidades como el respeto, la escucha, el reconocimiento del otro y su importancia, que les permita la resolución conflictos y aporte al mejoramiento del ambiente escolar.

La investigación de esta problemática social se realizó por el interés académico de presentar una propuesta de transformación sobre las soluciones que los mismos estudiantes les brindan a los conflictos escolares, a través de la gamificación y aportar con ello a mejorar sus relaciones interpersonales en el aula, fortalecer sus vínculos como grupo e identificar las aptitudes que caracteriza a cada integrante, para contribuir así a la construcción de un mejor ambiente escolar.

Para la correspondiente aplicación de la propuesta, se presenta en primer lugar, una etapa de exploración que permitirá identificar las situaciones que generan conflicto y las soluciones que se proporcionan; para posteriormente dar paso para el diseño de una propuesta pedagógica a través del uso de la gamificación, que aportara a la transformación de las soluciones que se presentan frente a dicho conflicto, de tal manera que estas contribuyan a la resolución pacífica del mismo, por iniciativa del grupo estudiantil, también aportar al fortalecimiento de habilidades sociales como el respeto, la tolerancia y el buen trato, para que al finalizar dicha aplicación se pueda evaluar las experiencias logradas mediante la comparación de resultados entre los dos niveles escolares.

En la primera parte, se hace el planteamiento del problema: a través de la siguiente pregunta ¿Cómo mediante la Gamificación a través de la plataforma tecnológica Classcraft, se pueden transformar las soluciones dadas a los conflictos escolares para mejorar la convivencia de los estudiantes pertenecientes a los grados 802 de la I.E.D. Miguel de Cervantes Saavedra y 403 de la I.E.D.

Marco Fidel Suárez

En la segunda parte, se desarrollarán los elementos conceptuales que respaldan la investigación como el conflicto, la Gamificación y juegos virtuales, que alimentan el marco teórico de la presente investigación.

En la tercera parte, se describirán los aspectos metodológicos, el tipo de población y sus condiciones, el diagnóstico obtenido a partir de la IAP (investigación acción participativa), se presentarán las actividades de intervención basadas en los resultados analizados del diagnóstico.

En la cuarta parte, se presenta el análisis de los resultados y se muestra la comparación de los resultados obtenidos en cada institución, a su vez se realizan las recomendaciones pertinentes de acuerdo con la presente investigación.

## **CAPÍTULO 1: Una mirada al conflicto desde el contexto institucional.**

### **1.1 Antecedentes**

Los antecedentes de esta investigación permiten la identificación del problema, es decir, la situación de violencia existente en los grados octavo y cuarto en las instituciones educativas Miguel de Cervantes Saavedra (802) y Marco Fidel Suárez (403), estas situaciones de agresiones, han suscitado diferentes conflictos al interior de las aulas, los cuales se hacen más gravosos en la medida en que estos actos de violencia en su mayoría son expresados en agresiones físicas y verbales, que se dan en cualquier ambiente escolar, sin embargo, la particularidad de estos grupos en los que participan niños y jóvenes entre los 9 y 17 años, se establece un alto índice de situaciones de agresión, basados por lo general en la falta de tolerancia, el irrespeto por la opinión y la libre expresión del otro, el carácter dominante por ser líder del grupo o pertenecer al mismo entre otras.

Tras el seguimiento que se realiza a los grupos seleccionados y particularmente a los focos de violencia suscitados en estos, se evidencio que la situación permanece con una temporalidad latente y que el acompañamiento por parte de la coordinación se restringe al cumplimiento del manual de convivencia en un acto sancionatorio más no como un acto reparador y transformador del comportamiento.

#### **I.E.D. Marco Fidel Suárez**

Los estudiantes de grado cuarto de la I.E.D. Marco Fidel Suárez, se encuentran en edades entre los 9 y 11 años, el grupo 403 está conformado por 31 niñas y niños, que en general tienen unas características muy marcadas como el hecho de ser muy creativos y entusiastas, además con

grandes talentos e intereses por aprender nuevas cosas, pero lamentablemente el clima escolar se ve severamente afectado cuando se generan problemas de convivencia que en su mayoría se ven representados en agresiones verbales y físicas, derivadas de las dificultades que a veces tienen los estudiantes en cuanto al expresar y controlar sus emociones, situaciones que son constantemente percibidas por los diferentes actores del aula entre docentes y coordinadores.

Durante el 2018 se han presentado más de 15 situaciones de disputas entre los estudiantes de grado cuarto que generalmente se expresan en agresiones físicas o en momentos de mucha tensión y malas palabras; en los cuales ha tenido que intervenir el área de orientación, los docentes directores de curso y los padres de los jóvenes; además de las agresiones físicas también se presentan agresiones verbales que deben ser consignadas casi a diario en el observador estudiantil (anexo 4), como ejemplo se puede referir que en uno de estos conflictos presentados entre los estudiantes, tuvo que ser remitido al comité de convivencia, en donde se tomó la decisión de entregar los documentos del estudiante a los acudientes para que fuera retirado de la institución,

Dentro de la institución el manejo de los conflictos se hace a través del conducto regular establecido por el manual de convivencia (2018), en el siguiente orden; el diálogo entre las partes implicadas, intervención del director de curso, citación a padres, remisiones a orientación, análisis de caso por parte de coordinación y, por último, comité de convivencia que se encargara de tomar decisiones frente a la situación de los estudiantes implicados en el conflicto. El proceso anteriormente descrito no ha suscitado un cambio significativo en los mismos, ya que las situaciones conflictivas se continúan presentado.

## **I.E.D. Miguel De Cervantes Saavedra**

Los estudiantes de grado 802 de la I.E.D. Miguel De Cervantes Saavedra, se encuentran en edades entre los 13 y 17 años, este grupo estaba conformado por 32 jóvenes al inicio del año escolar 2018 y en el transcurso de los 6 primeros meses quedaba un grupo de 28; en general son jóvenes muy dispuestos a colaborar y muy activos, sin embargo se les dificulta seguir indicaciones, cumplir con las actividades de clase, respetar la opinión de sus compañeros a tal punto que se han establecido diversas agresiones (alrededor de 18 casos) de tipo verbal y físico en los cuales uno ellos trascendió a amenazas directas por pandillas, otro caso particular por consumo de drogas que es intervenido por la red de atención de la secretaria.

Docentes y coordinadores hacen un control de la situación a partir del debido proceso consignado en el manual de convivencia de la institución, sin embargo y a pesar de disminuir el número de estudiantes por entrega directa o retiro voluntario a los padres de familia y otras decisiones sancionatorias, no se ha logrado un cambio evidente en la dinámica del curso que conlleve a mejorarla.

Teniendo en cuenta dicha descripción de las dos instituciones educativas se puede establecer un patrón de necesidad de mejoramiento de la convivencia escolar a través de una intervención que aporte a su reconstrucción o reconfiguración, desde el reconocimiento del conflicto, el fortalecimiento en el respeto, la tolerancia y el reconocimiento del otro.



## **1.2 Justificación**

La situación escolar de las instituciones educativas ya referenciadas, indican la complejidad que se deriva del manejo del conflicto, por lo que la gestión para la transformación de las soluciones dadas a este, es fundamental ya que facilitan en gran medida el aprendizaje, establecen el orden, favorecen la cooperación y la convivencia lo que permite lograr un buen clima escolar.

Evidenciar la existencia de estas dificultades dentro de estos contextos en particular, conlleva a la construcción de estrategias y/o técnicas, que además de causar gran impacto, sean altamente innovadoras y motivadoras; debido a esto es que surge la que hoy es la base de la presente investigación, y es la propuesta basada en la utilización de la gamificación como una estrategia de aprendizaje, para lograr aportar positivamente en cada estudiante el deseo por evitar confrontaciones, dando aplicación a nuevos medios de solución de conflictos, logrando en los estudiantes fortalecer el trabajo colaborativo haciéndose participantes activos, tomando un rol dentro del grupo y al mismo tiempo con ello puedan interiorizar las normas de convivencia como, el respeto, la tolerancia, y reconocimiento del otro que indiscutiblemente hará más fácil el camino hacia la meta de conseguir el mejoramiento del clima escolar al interior de las aulas de clase.

## **1.3 Planteamiento del problema y Pregunta de investigación**

La violencia en el aula hace parte de la dinámica de interacción de los estudiantes en cada institución, lo que se afirma por los diversos casos en los que las actitudes violentas son la respuesta inmediata frente a las situaciones de conflicto, lo que se evidencia en los siguientes ambientes escolares de las poblaciones elegidas dentro de la presente investigación.

### **I.E.D. Miguel de Cervantes Saavedra, grado 802.**

Las relaciones que se dan todos los días en el aula permiten reconocer a sus compañeros a través de los diferentes espacios de clase incluso en los momentos en los que el docente está ausente; los estudiantes generan actividades en las que puedan pasar el tiempo; sin embargo, debido a las características personales de cada integrante del salón, surgen inconvenientes, malos tratos y agresiones, por diversas circunstancias principalmente suceden por la falta de tolerancia, la necesidad de resaltar sobre los demás o establecer cierta autoridad en el grupo, de hecho mencionan la inmadurez de algunos de ellos frente a diferentes situaciones, lo que fomentan en ellos un ambiente “agresivo”, un espacio en el cual es mejor “tener cuidado”, “no meterse con nadie, para que no lo cojan a uno de bate”, las conversaciones ocurren fragmentadas entre los grupos, no hay alguien solo en el curso, cada uno busca un “aliado” con quien estar y sentirse respaldado ante cualquier eventualidad.

Los motivos son múltiples de acuerdo con la dinámica de las familias de cada uno de los estudiantes, en las cuales se evidencia un muy bajo acompañamiento por parte de los padres, además también influyen los problemas económicos, la mala alimentación, la asignación de responsabilidades con hermanos menores (parentalización) y relaciones de parejas inestables que afectan directamente al estudiante y su comportamiento en el aula; lo que necesariamente causa en ellos actitudes de superioridad o inferioridad, egoísmos, poca tolerancia a la diferencia de opiniones, falta de regulación de las emociones, expresado en diversos tipos de agresión física - verbal y amenazas, a tal punto, que han trascendido a las esferas familiares, pues algunos de estos altercados han llegado a producir efectos legales e incluso han generado varios traslados de estudiantes, para salvaguardar la vida e integridad de los mismos, por lo cual es necesario

plantear una alternativa de intervención y solución a dicha problemática más allá del simple mecanismo punitivo como la sanción escolar, la suspensión o la expulsión del centro educativo.

### **I.E.D. Marco Fidel Suárez, 403**

El encuentro de diversas personalidades en el aula y la poca preparación para asumir las dificultades hace que se presenten disputas en el diario vivir de los niños de grado cuarto de la I.E.D. Marco Fidel Suárez.

Los niños de este grupo han presentado dificultades para desenvolverse socialmente, las diferentes preferencias en los juegos, música, forma de vestir, las diferencias entre género, han llevado a que se susciten peleas entre ellos.

Sus discusiones generalmente no cuentan con una forma adecuada para solucionarse, debido a que los estudiantes recurren a la violencia verbal es decir hacen uso de malas palabras y con estas hacen que sus compañeros terminen llorando o diciendo cosas peores, para ver quién gana la discusión, también se ha visto que recurren a la violencia física, propiciándose golpes entre ellos, que en ocasiones han sido tan fuertes, que se desencadenan en lesiones complicadas como hematomas y sangrados.

Lo que manifiestan los estudiantes, cuando les preguntan el porqué de estos problemas, responden en su mayoría que por lo general es uno de ellos quien empieza el problema y la otra parte no se puede dejar, de alguna manera piensan que alguien debe ganar en sus enfrentamientos, y ganará quien más grite, quien más emita malas palabras o quien más golpee.

## **Pregunta de investigación:**

¿Cómo mediante la Gamificación y a través de la plataforma tecnológica Classcraft, se pueden transformar las soluciones dadas a los conflictos escolares para mejorar la convivencia de los estudiantes pertenecientes a los grados 802 de la I.E.D. Miguel de Cervantes Saavedra y 403 de la I.E.D. Marco Fidel Suárez?

### **1.4 Objetivos**

#### **1.4.1 Objetivo general:**

- Elaborar una propuesta pedagógica desde la gestión educativa, fundamentada en el uso de la gamificación con ayuda de la plataforma tecnológica classcraft, que contribuya a la transformación de aquellas soluciones que se le dan a los conflictos y aporte positivamente en la convivencia escolar, principalmente de los estudiantes del grado octavo (802) de la I.E.D. Miguel de Cervantes Saavedra y 403 de la I.E.D. Marco Fidel Suárez.

#### **1.4.2 Objetivos específicos:**

- Explorar en la población estudiantil de los grados 802 de la I.E.D. Miguel de Cervantes Saavedra y 403 de la I.E.D. Marco Fidel Suárez, las situaciones de conflicto existentes que afectan el clima escolar a través del tejido de palabra.
- Diseñar una propuesta pedagógica utilizando la gamificación la cual permita que la solución de los conflictos escolares se dé de manera pacífica entre los estudiantes, a través de las habilidades y/o competencias que se derivan de la aplicación de la plataforma virtual classcraft.

- Aportar al fortalecimiento de habilidades sociales como el trabajo en equipo, el respeto, la tolerancia y el reconocimiento del otro, mediante la aplicación de la propuesta planteada, para consolidar las relaciones humanas dadas en el aula.
  
- Realizar una comparación con los resultados obtenidos de la propuesta investigativa aplicada en los grupos de estudio de los colegios Marco Fidel Suárez y Miguel de Cervantes Saavedra.

## **CAPÍTULO 2 Categorización de conceptos derivados de la propuesta investigativa**

### **2.1 Estado del arte**

La construcción del estado del arte se generó a partir de la revisión y análisis de distintos documentos relacionados con el objeto de estudio.

Las relaciones personales en el aula permiten identificar las dinámicas de la misma, entendidas a través de las diferentes interacciones dadas entre los actores que pertenecen o intervienen en ella; en la escuela, se configuran de acuerdo con el comportamiento individual de los estudiantes, lo cual establece una convivencia escolar, según Alfaro (2014) *“La convivencia escolar es un proceso que se caracteriza por una fuerte relación comunicativa de los miembros que conforman la comunidad educativa, donde se busca la construcción de espacios donde se respire la confianza y el consenso”* (Castro Alfaro, Marrugo Peralta, Gutiérrez Hurtado, & Camacho Contreras, 2014, pág. 169). Sin embargo, las relaciones interpersonales no son perfectas y generan diferencias, que de acuerdo con la forma en la que se asumen y establecen o no un conflicto.

Los conflictos escolares son generados por la interacción en la escuela entre los distintos actores de la comunidad educativa y particularmente entre estudiantes, pues estos se encuentran permeados por las condiciones de la misma, por lo cual *“(...) se presentan muchas veces, situaciones en la que los estudiantes expresan comportamientos de inseguridad y expresiones agresivas, diversas formas de conflictos que pueden influir en sus relaciones interpersonales”*. (Castro Alfaro, et al., 2014, pág. 170). También puede entenderse un conflicto como: según Echeverría (como se cita en Arellano 2007).

Una situación donde se manifiesta una divergencia de necesidades, intereses, propósitos y/u objetivos incompatibles o que al menos son percibidos así por las partes involucradas, conllevando esto a que sus pretensiones, deseos e intereses, no puedan lograrse simultáneamente, generándose manifestaciones con diversos grados de intensidad. (2007, p. 9. Véanse también IPC, 2009; Salinas, Posada e Isaza, 2002).

Es fundamental reconocer que existen circunstancias del ambiente, que forjan el carácter o el comportamiento de las personas, lo que conlleva a la diversidad de pensamientos y actitudes, en donde posiblemente se dará el acuerdo o el desacuerdo entre los actores de una comunidad escolar, es decir, el contexto desempeña un papel trascendental en la dinámica de la población.

En el contexto escolar, la convivencia, producto de la interacción de todos los actores de la comunidad educativa, se altera directamente por las circunstancias sociales, culturales, educativas, geográficas e históricas de estos. Al existir la convergencia de todos ellos con las diferencias que los constituyen como seres únicos, es razonable que se presenten conflictos. El conflicto, entendido como una tensión de fuerzas que corren en contradicción, muchas veces sucede en nuestro interior, otras veces con otras personas y, en ocasiones, entre ideas y colectividades (Bohórquez Correa, Chaux Real, & Vaca Vaca, 2017, pág. 32).

Comprender que la escuela es un espacio de múltiples pensamientos y experiencias en donde confluyen de acuerdo con las necesidades e intereses de cada integrante, permite entender, que presenta un escenario favorable para la generación de conflictos; y por lo tanto como estructura de formación social tiene a cargo el propender la transformación de los mismos, y es precisamente el contexto y la etapa de crecimiento en la que los niños están en la escuela, que se debe generar el diálogo que conlleve a la transformación de las situaciones conflictivas.

Aunque los conflictos interpersonales y su negociación sean parte normal del desarrollo entre los niños y niñas de primaria, el rol que asuma la escuela en los procesos de socialización es fundamental. Justamente, en esta etapa del desarrollo se requiere un ambiente escolar propicio para el diálogo y la reflexión, así como la mediación de adultos que vayan guiando los comportamientos que son aceptables y aquellos que no responden a la forma aceptada de resolver las diferencias y los conflictos. (Trucco & Inostroza, 2017, pág. 57).

Por otro lado (Gutiérrez y Pérez 2015) consideran que: “*La escuela por naturaleza es conflictiva (Jares, 1993<sup>a</sup> y 1993<sup>b</sup>), sus dinámicas micropolíticas, ascendentes y descendentes*

*(Ball, 1989), así como el choque de culturas curriculares y organizativas que se da en el sistema educativo conllevan a que se susciten cotidianamente a conflictos” (Gutiérrez Méndez & Pérez Archundia, 2015). Pero también consideran que el conflicto puede ser resuelto en la medida en que los actores participen en su solución “(...) un conflicto tendrá más posibilidades de ser resuelto de forma positiva cuando se produce en un medio social en el que existen estructuras participativas, democráticas y cooperativas” (Gutiérrez Méndez & Pérez Archundia, 2015, pág. 69).*

Una percepción de conflicto la presenta Sánchez, (2018) en donde este es considerado como un elemento negativo que debe ser eliminado del espacio en el cual se encuentre. *“Uno de los factores por los que en la escuela no se comprende cabalmente lo que sucede con respecto a los conflictos que cada niño o niña, profesor (a), padre o madre manifiestan en el aula, es la visión negativa de los mismos; es decir, un conflicto se percibe como algo que se debe eliminar, aunado a que se enfatiza más la corrección de una conducta que la comprensión del conflicto desde su origen”.* (Sánchez Velázquez, 2018, pág. 25).

Por el contrario, Real Y Vaca (2017) destacan la importancia del conflicto como oportunidad del aprendizaje.

Si un conflicto se asume y procesa de manera no violenta, siempre traerá lecciones necesarias para la vida: es una oportunidad de aprendizaje. Por lo tanto, educar para el conflicto se convierte en una herramienta para transformar este en una fuente de conocimiento, al superar la lógica de la violencia y la negación. (Bohórquez Correa, Chaux Real, & Vaca Vaca, 2017, pág. 33).

La importancia de educar en el conflicto a partir de la gestión administrativa debe contribuir a mejorar la dinámica convivencial, pues es proyectarse más allá de solucionar el problema a diario, dando la posibilidad de transformarlo y hacerlo perdurable en los individuos. *“El objetivo fundamental de gestionar conflictos se relaciona directamente con la mejora de la convivencia,*



*que permitirá construir una sociedad justa y cooperativa, únicamente posible desde la convivencia pacífica (Burguet, 2012) promoviendo en los centros escolares que sea de calidad (De Vicente Abad, 2010)*". (Susana, Maria, & Jose, 2017, pág. 33).

Lo anterior es respaldado por Janner (2015) en donde se deben ver las oportunidades generadas por los conflictos y acciones violentas, en la medida en que sirven para que se genere a partir de ello una cultura de paz, pues *"los conflictos y comportamientos violentos no se deberían intervenir como un problema, sino como procesos inherentes a la vida social, que pueden estar presentes en la convivencia y la manera como se aborden puede ser provechosa para consolidar una cultura de paz positiva o, por el contrario, negativa, al generar violencia física y estructural"*. (Janner, 2015, pág. 93)

Por otro lado, es conveniente para la investigación, establecer la diferencia entre conflicto y la violencia en donde según Castro Alfaro (como se citó en Etxeberría 2001),

(...) no es correcto la asociación entre conflicto y violencia, ya que el conflicto responde a situaciones de la cotidianidad en la vida social y escolar, en la que se presentan enfrentamiento de intereses, discusiones y la necesidad de abordar el problema; la violencia, en cambio, es una de las formas en que se enfrenta a una situación. (Castro Alfaro, Marrugo Peralta, Gutiérrez Hurtado, & Camacho Contreras, 2014, pág. 178).

Una de las formas más comunes de resolver los conflictos es la violencia, como lo destaca Trucco (2017) *"La resolución violenta de conflictos es un fenómeno bastante extendido en los diversos espacios de interacción social en los países de América Latina. Esto incluye a las instituciones educativas de manera generalizada y afecta a niños y niñas de todas las clases y grupos sociales"*. (Trucco & Inostroza, 2017, pág. 57)

También es fundamental para el desarrollo de la investigación, una revisión acerca de las diferentes aplicaciones y conceptos que se ha generado sobre la Gamificación, para articular de una mejor manera las posibles relaciones entre esta y el conflicto escolar.

En primer lugar, se referencia la tesis de López Gómez, (2016) cuyo concepto de Gamificación se remonta a sus inicios *“La gamificación tiene su origen en la industria de juegos de ordenador y es el uso del pensamiento y la mecánica de juegos, aplicado en un contexto de “no juego” con el fin de atraer a los usuarios, resolver problemas y manejar el comportamiento”* (Pág. 12).

El cual puede ser aplicable a diversos entornos como por ejemplo la educación, el sector empresarial, salud, administración, entre otros, para fortalecer sus procesos de aprendizaje.

De igual manera establece que *“(...) La gamificación es la influencia en el usuario de los valores de competencia, logro, reconocimiento y auto expresión”. (...) “Este concepto tiene como principales objetivos la introducción de estructuras creativas e innovadoras provenientes de los juegos a través de diversas técnicas como puede ser: sistemas de logros y recompensas, progresión, niveles, puntos, sistemas de clasificación, ranking etc. Con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo la fidelización y otros valores positivos.”* (López Gómez, 2016, págs. 12-13).

Gómez (2016), también hace referencia a la gamificación en el sector educativo, indicando que *“la gamificación en educación consiste en aplicar conceptos y dinámicas propias del diseño del juego que estimulan y hacen más atractiva la interacción del alumno con el proceso de aprendizaje (...)”*. Presenta además el objetivo que se pretende cuando se gamifica, que es *“(...) que el usuario consiga lograr determinados resultados, aplicando conceptos y adquiriendo competencias. Utilizando siempre la predisposición del ser humano hacia la competición y el juego, ya que esto permite que los resultados sean obtenidos de una forma más dinámica y efectiva”* (López Gómez, 2016, pág. 21).

Por otro lado para lograr el desarrollo de un sistema gamificado con sentido y coherencia se deben tener presente dos tipos de motivaciones

Una motivación intrínseca, en la que el usuario realiza determinadas actividades por el placer de realizarla, sin que se le otorgue ningún incentivo externo y una motivación extrínseca, que aparece cuando lo que desea el individuo es lo que recibe a cambio de la actividad realizada (López Gómez, 2016, pág. 23).

Al desarrollar las actividades de enseñanza – aprendizaje, a través de un sistema correctamente gamificado,

(...) este proporciona un *feel back* inmediato y continuo, lo que hará que aprendamos más rápidamente. Podemos volver atrás y mejorar, conocer en cada momento nuestra puntuación y el siguiente nivel que podemos alcanzar, conociendo así nuestros objetivos a corto y largo plazo (López Gómez, 2016. Pág 23).

En el artículo, El potencial de la gamificación al ámbito educativo de Díaz Cruzado, (2013), utiliza la definición de gamificación dada por Gabe Zicherman y Christopher Cunningham en su obra *Gamification by Design “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”* (pág.11). De igual manera menciona que la gamificación es *“la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”* (Karl. M. Kapp. 2012).

A partir de estas ideas establece que *“la finalidad de todo juego que lleve implícito el ideal de gamificación es influir en la conducta psicológica y social del jugador”* (Díaz Cruzado, 2013).

Por lo tanto, gamificar no es la simple aplicación de un juego, es una estrategia en la que se pretende alcanzar un cierto grado de influencia en el comportamiento de los participantes, a partir de ciertos elementos *“los incentivos, ganancias, puntos, para obtener de esta forma una conducta*

*deseada por parte del jugador (...)*” Díaz Cruzado (2013) y es que desde la infancia se acostumbra a presentar una conducta para conseguir determinadas cosas “*y es así como, para que las personas tengan una conducta concreta, se crea un sistema adecuado, en este caso podría ser la gamificación, para obtener el comportamiento que buscamos (...)*” (Vassileva, 2012). Como se cita en Diaz Cruzado (2013, Pág 3).

La Gamificación ha trascendido a diversas áreas de la cultura humana por ejemplo en la educación para apoyar el proceso de aprendizaje de diversos contenidos a través de plataformas digitales, como Edmodo (Espeso, 2019). En la transformación de los conflictos motores, causados en clases de educación física (Sáez de Ocáriz Granja, 2018).

También vale la pena resaltar que la gamificación, no ha sido solo usada para el ámbito educativo, pues de igual forma ha tenido un campo de acción en la vida laboral para la reducción de accidentes de tipo vial, por ejemplo, en España en donde el 13,45% de los accidentes laborales son de tráfico, se ha utilizado la Gamificación como “*herramienta para la formación y concienciación de los trabajadores autónomos y pymes en el esfuerzo por reducir el número de accidentes laborales viales en sus organizaciones*” (Cuñat Giménez, 2018, pág. 59).

Young, Sean D (2019) cita a (Deterding et al. 2011; Xu 2012) con referencia a que la gamificación ha incursionado en el mundo de la salud como elemento para generar un cambio positivo en la misma. (Garett & Young, 2019, pág. 2).

Con relación a la convivencia escolar Robert & Escobar (2018), han propuesto el desarrollo de una plataforma educativa virtual que contiene técnicas de gamificación que permite la interactividad de toda la comunidad con el manual de convivencia de la institución.

“*aprovechar el interés de los estudiantes por los juegos y videojuegos para acercarlos más a*

*papeles más activos en la convivencia escolar y a la construcción de la cultura de la paz y la no violencia en su entorno” (Robert & Escobar, 2018, pág. 75).*

Finalmente, en el ámbito de formación empresarial y con relación a la gamificación, el Grupo Octalysis<sup>1</sup> cuenta con experiencia en los procesos de gamificación a diversas empresas y presenta estrategias de manejo con relación al comportamiento humano y el alcance de objetivos, en cabeza de uno de sus fundadores y dirigentes Yu-Kai Chou.

A través de la anterior exploración bibliográfica se presentan diversas investigaciones relacionadas con el conflicto y algunos de sus elementos, de igual manera se hizo con la gamificación; sin embargo, hasta el punto de esta revisión, no se encontraron documentos que relacionen la gamificación con la transformación de conflictos en el aula.

## **2.2 Marco Teórico**

A partir del objeto de estudio y los objetivos propuestos en esta investigación, se ha contemplado la necesidad de plantear dentro del marco teórico, unas categorías conceptuales fundamentales para el desarrollo del mismo, dentro de las cuales se encuentran: el conflicto escolar, el juego virtual y la gamificación, partiendo de ellas entonces, se hablara de la noción de juego y sus definiciones, así como su importancia y la trascendencia que ha tenido dentro de la formación y comportamiento del ser humano, además de presentar la necesidad de prevención del conflicto en el aula como elemento fundamental para el buen desarrollo de las prácticas pedagógicas.

---

<sup>1</sup> The Octalysis Group, es una compañía que asesora a diferentes empresas a nivel mundial en el proceso de diseño de comportamiento a través de la gamificación. Página web <https://octalysisgroup.com>

### 2.2.1 Conflicto escolar

Johan Galtung trabaja el conflicto desde diferentes perspectivas y es la base conceptual para la presente investigación.

En primer lugar, Galtung (2003) “(...) *el conflicto es obvio en la sociedad, pero no la violencia —la guerra es una de sus manifestaciones— y, por lo tanto, no necesariamente debe finalizar en agresión física y/o verbal. El fracaso en la transformación del conflicto es lo que conduce a la violencia*” (Galtung, 2003, pág. 128).

Una de las preocupaciones más recurrentes entre los docentes es el manejo de las situaciones conflictivas, el común denominador en la cotidianidad del aula, las cuales pueden llegar a acciones violentas (agresiones físicas, verbales y/o psicológicas) que en ocasiones conducen a lo que se conoce como acoso escolar o bullying. Esto además de otras condiciones genera un ambiente inadecuado entre los estudiantes y los docentes, interrumpiendo el proceso de enseñanza – aprendizaje en tanto que la comunicación y los procedimientos dentro del aula se ven afectados; lo que los conlleva a buscar la manera de motivar a los jóvenes para promover en ellos una actitud de cambio que muestre interés por desarrollar las actividades escolares y así, aportar positivamente a la convivencia escolar, en este ámbito es fundamental lograr que los estudiantes se sientan atraídos por trabajar mientras desarrollan valores como el respeto, la tolerancia y las habilidades con el fin de comunicarse asertivamente; todo lo anterior debe entenderse desde la perspectiva de que “*todo conflicto puede transformarse o modificarse si se comprende el origen y la naturaleza del mismo*” (Galtung, 2003).

El docente es un facilitador tanto del proceso de aprendizaje como en el de la formación humana, interviniendo directamente en su dinámica, que se refleja en el aula a partir de las diversas relaciones que mantienen los integrantes de la misma, por esta razón es conveniente tener presente que los aspectos convivenciales también pueden ser construidos y/o configurados de acuerdo con el entorno escolar, Bohórquez Correa R. I, (2017) reconoce la escuela como espacio de socialización y reproducción cultural, no puede desconocer la realidad del contexto de sus estudiantes, ni la historia emocional, familiar, de cultura y política en la cual se ha construido; sin duda alguna, estos elementos permean la cultura de los contextos educativos e inciden en las interacciones que se establecen entre sus diferentes actores y agrega “*es un espacio privilegiado para pensar en resignificar estas dinámicas y construir formas de relación diferentes*” (Bohórquez Correa, Chaux Real, & Vaca Vaca, 2017, pág. 31).

### **2.2.2.1 Violencia escolar**

Basado en lo anterior, se conceptualiza la violencia escolar como subcategoría, ya que son muchos los factores que determinan la violencia en la escuela. Entre ellos figuran las distintas concepciones culturales de la violencia, los factores socioeconómicos, la vida familiar de los estudiantes y el entorno externo de la escuela. (Unesco, 2009, pág. 9). Son estos elementos los que determinan la dinámica en el aula, por que influyen en cada integrante de la misma y su modo de actuar frente a diversas situaciones que allí ocurren.

Según Galtung (2003) la violencia parte de la frustración frente a intereses básicos no alcanzados,

Las disputas surgen cuando hay uno o varios objetivos incompatibles y mutuamente excluyentes entre dos o más actores, ya sean grupos o Estados. Cuanto más básicos son los intereses en conflicto, mayor es la frustración si estos no son conseguidos. La frustración puede conducir a la agresión, que puede ir desde una actitud de odio hasta el empleo de la

violencia hacia los actores que obstaculizan la consecución de ese o esos intereses. (Galtung, 2003, pág. 128)

Por lo tanto, el conflicto puede darse por múltiples razones, malos entendidos, palabras ofensivas, o cualquier contacto físico inapropiado y podría desencadenar una situación de violencia en el aula.

El papel de la escuela como ente constructor y transformador de la cultura como cita Bohórquez (2017) Sin duda, en nuestra cultura la escuela se considera una institución fundamental en el proceso de socialización, entendido este como el proceso por medio del cual las personas aprenden e interiorizan, en el transcurso de su vida, “los elementos socioculturales de su ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir” (Rocher, 1980, pp. 133-134).

Dados estos elementos se busca que a través de los procesos y dinámicas que suceden en la escuela, se logre la instauración de un esquema metodológico preventivo al conflicto en el aula y como herramienta de trabajo la gamificación.

### **2.2.2.2 La violencia estructural en las violencias sociales.**

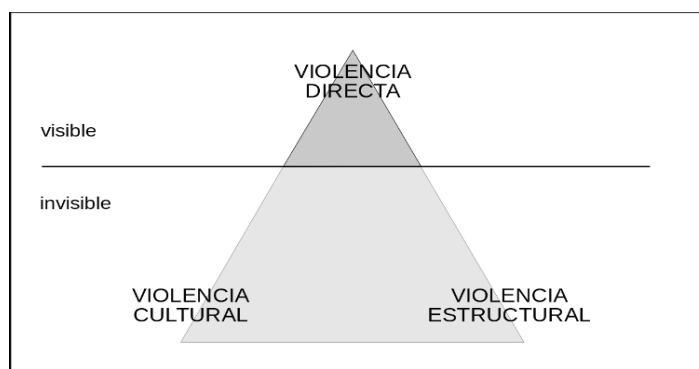
Otra subcategoría parte del término de violencia estructural indica el reconocimiento de la existencia de conflicto en el uso de los recursos materiales y sociales (La Parra & Tortosa, 2003).

Normalmente caracterizados en términos de género, etnia, clase, nacionalidad, edad u otros, en el que el reparto, acceso o posibilidad de uso de los recursos es resuelto sistemáticamente a favor de alguna de las partes y en perjuicio de las demás, debido a los mecanismos de estratificación social (La Parra & Tortosa, 2003).



Percy (2009) de acuerdo a la teoría de los conflictos de Johan Galtung menciona que “*la violencia estructural se trata de la violencia intrínseca a los sistemas sociales, políticos y económicos los mismos que gobiernan las sociedades, los estados y el mundo*” (Percy, 2009, pág. 75). Estos elementos se configuran como resultado en el aula, a partir de cada uno de los estudiantes que allí interactúan y en donde aportan a la dinámica del grupo desde su propia perspectiva de vida, es un tipo de violencia no evidente como lo es la violencia directa, pero si es influyente sobre el comportamiento de cada individuo y en su conjunto al interactuar con otros y “es aplicable en aquellas situaciones en las que se produce un daño en la satisfacción de las necesidades humanas básicas” (La Parra & Tortosa, 2003, pág. 57).

El triángulo de Galtung muestra tres tipos de violencia y la relación entre estas, las cuales son fundamentales para el desarrollo de esta investigación, particularmente el vínculo de la violencia estructural con la violencia directa como elementos que permean la dinámica en el aula.



**ilustración 1. triángulo de la violencia de Galtung. octubre, 2019. recuperado de <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=17638516>.**

### 2.2.3 Gamificación

La Gamificación tiene como principio el uso de los elementos del juego que son: la base del juego, La Mecánica, La estética, La idea de juego, la conexión juego- jugador, jugadores, la motivación, promover el aprendizaje y la resolución de problemas (Diaz Cruzado, 2013), que se configuran alrededor de la intencionalidad que se le imprime a cada juego en el contexto en el que se desarrolle.

Así, para esta investigación la intención principal es lograr que los estudiantes configuren nuevas formas para la solución de conflictos dentro del aula, lo que permitirá la transformación de los mismos.

Para desarrollar la categoría conceptual sobre la gamificación, se tomará como teórico principal a You-kai Chou, quien plantea como su tesis principal la Octalysis, en la que por medio de un octágono explica los 8 principios que hacen verdaderamente atractivo a un juego. La clave de esos motores o principios, es que cada actividad que se hace se basa en uno o más de estos elementos, lo que implica la necesidad de que exista motivación.

El primer motor se refiere al **significado y la vocación épicos**; que dice que las personas se motivan porque sienten que forman parte de algo, incluso mayor que ellos mismos.

Generalmente los juegos muestran una historia en la que “el mundo se va a acabar”, pero de alguna manera cada jugador es el único que puede salvar el mundo, este elemento hace que el participante se motive a empezar y continuar jugando.

El segundo motor, **el desarrollo y el logro**, en el que se le muestra al jugador un avance en el que se siente que está mejorando a través de la consecución de nuevos niveles, esto le da a

la persona la sensación de estar dominando el mundo en el cual está participando, con lo que se siente motivado. La mayoría de los puntos y medallas de la gamificación residen en esta categoría, los puntos no son más que contadores que dan la sensación de progreso así que, aunque haga la misma acción una y otra vez, se verá avanzar la barra de progreso, con lo que sentirá que está progresando.

El motor tres es **potenciar la creatividad y la retroalimentación**, los juegos usualmente les da a los usuarios, grandes oportunidades para ser creativos e intentar distintas estrategias y luego ajustar, es un proceso que genera mucho interés

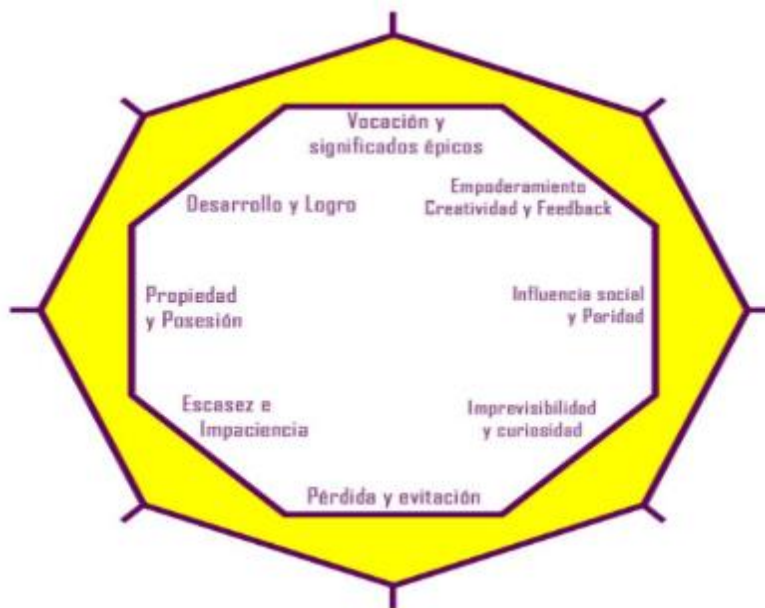
El motor cuatro es **la propiedad y la posesión**, este motor explica que cuando la persona siente que algo le pertenece, quiere protegerlo y mejorarlo y además quiere conseguir más, esto también conlleva a otros aspectos abstractos, como invertir tiempo en personalizar los perfiles de redes sociales u organizar las carpetas de diferentes aplicaciones, entonces las personas sienten esto más suyo y se apegan más a ese sistema, aunque salga una nueva tecnología quizás no se quiera cambiar porque este es su sistema, los demás no los siente como propios.

El motor cinco es **la influencia social y afinidad**, este consiste en que todo lo que se hace, lo que hace el jugador, lo hace por lo que otros hacen, dicen o piensan, este aspecto se basa en la colaboración y la competencia, hacer misiones en grupo o dar regalos, pero también tiene que ver con el aspecto de la afinidad, en los juegos estos aspectos se evidencian mediante los trabajos en equipo que se llevan a cabo con el fin de lograr unos objetivos juntos.

El motor seis es la **escasez y la impaciencia**, este es el motor que dice impulsa a tener algo porque no se puede tener o porque es muy difícil conseguir, así que el jugador centrará sus esfuerzos en la consecución de aquello que esta fuera de su alcance en el juego.

El motor siete es la **impresivilidad y la curiosidad**, en este el jugador no sabe lo que va a pasar, entonces no deja de pensar en ello, esto se utiliza en la industria del juego, es lo que hace que la persona quiera terminar con algo con lo que empezó solo por conocer que hay más allá, descubrir lo que aún no conoce.

El motor ocho es **la pérdida y la evitación**, es cuando se hace algo para evitar una pérdida o que pase algo malo, entonces los jugadores harán algo para evitar una pérdida más que para conseguir una ganancia, porque una pérdida es más dolorosa, se debe evitar a toda costa dentro del juego. Así explica Chou, de acuerdo a la Octalysis, todo lo que se hace en la vida cotidiana está dado por uno o varios de estos y lo más importante es comprenderlo y cómo aplicarlo a la experiencia.



**Ilustración 2.** Modelo de Octalysis desarrollado por Yu- Kai Chou. Noviembre, 2019. recuperado de <https://cramonsanabria.com/todo-sobre-gamificacion-y-marketing-digital/>

Yu-Kai Chou explica que no se trata simplemente de tecnología, ni de funciones o características, se trata de comprender cómo se interesa el cerebro por los estímulos, el entorno, que le emociona y utilizar la empatía para saber crear una experiencia mejor, por lo cual el juego es útil cuando la motivación y la acción conductual se convierten en el componente clave para lograr el éxito, en el caso de esta investigación el objetivo se centra en que los estudiantes solucionen de manera asertiva sus conflictos, sean más colaborativos entre ellos, esto hará parte de la motivación, pues mientras se pueda definir una conducta deseada la gamificación puede mejorar esa conducta.

Los video juegos y la Gamificación, cabe aclarar que son términos relacionados, pero no iguales, ya que como se menciona en el sitio web de la compañía wonnova:

La gamificación integra dinámicas y mecánicas de juego en entornos no jugables con la intención de influir en el usuario para que participe de manera activa y voluntaria en ciertos procesos que, antes de ser gamificados, ni resultaban atractivos ni animaban a la acción. Es decir, la gamificación no crea videojuegos, sino que copia los principios que rigen su funcionamiento y logran estimular y enganchar al usuario. (Aterriza, Miriam Bayona, 2019).

Además, Aterriza (2019) resalta dos elementos fundamentales a tener en cuenta para diferenciar la gamificación del videojuego, así: “los videojuegos buscan entretener; la gamificación, animar al usuario para que adopte un comportamiento deseado que nos ayude a resolver un problema concreto” y “(...) los videojuegos tienen un final, mientras que la gamificación requiere de una constante evolución”.

### **2.2.3.1 El Juego – Juego Virtual.**

Con relación a la categoría conceptual del juego, Huizinga, quien es uno de los autores más reconocidos en el desarrollo de este concepto, en la medida en que este expone al juego como un

excelente conductor de enseñanzas, pues contribuye a formar seres capaces de vivir en comunidad, por esa razón se profundizará en el estudio de este autor, dará fuerza al argumento principal que se desarrolla en la investigación que es la necesidad de encontrar una nueva manera de resolver los conflictos dentro del aula escolar entre los niños, niñas y adolescentes de cada uno de los establecimientos educativos elegidos para tal fin.

Para desarrollar los postulados del autor Johan Huizinga, se hizo necesario revisar el texto reconocido “Homo Ludens”, en donde afirma que a lo largo de la historia se ha clasificado al ser humano de acuerdo a la evolución del mismo, de allí que aparezcan términos como Homo Sapiens; es decir, hombre que piensa u Homo Faber; hombre trabajador; pero se hace necesario describir como categoría importante la relación que el ser humano guarda con el juego, de ahí que también se clasifique al hombre como Homo Ludens: **Hombre que Juega** (Huizinga, Homo Ludens, 1938), los seres vivos siempre han necesitado jugar, ya que, para este, es a través del juego como se construye la cultura, debido a las dinámicas que de allí se derivan entre aquellos que interaccionan, por lo que también ese aspecto del ser humano, ha permitido la construcción de sociedades, siendo entonces un elemento de suma importancia dentro del conglomerado social, ya que le permite al individuo formar habilidades sociales que favorecerá en la creación de lazos fraternales entre los mismos.

Lamentablemente, las personas han encasillado el juego, como una simple cuestión de descarga de energía, hay quienes lo ven como un proceso de imitación o como una posibilidad para relajarse y salir de la rutina, cuando realmente debería entenderse como un verdadero ejercicio de preparación para cosas más serias, en la medida en que este permite adquirir el dominio propio del individuo en un contexto de competencia con otros, ya que por medio del desempeño de roles se

le permite definir un perfil que se acomode a su personalidad, de ahí que Huizinga afirme que en esta simple actividad se pueda conocer el espíritu.

Huizinga, plantea que el juego posee unas características fundamentales en las cuales radica su importancia como constructor de identidad y de comunidad, considera además que la primera de ellas es la libertad, ya que el hecho de no obligar a jugar, permite que se desarrolle plenamente la espontaneidad y de ello se derive la satisfacción real por la actividad que se realiza (Ríos Espinosa , s.f), de igual forma plantea como segunda característica el juego como el “como si”, en donde la importancia principal radica en que este no es la vida real, es decir va en contra vía de lo que es en serio, allí participan elementos como la imitación, la entrega y el entusiasmo que le dan un carácter seriedad pues a partir de ellos permiten al individuo formar características de su personalidad, de esta característica se deriva la tercera, que refiere al carácter desinteresado del juego, que da lugar a que dentro del contexto del juego no existe un proceso real de satisfacción directa de necesidades, sino que este permite satisfacer ideales y crear habilidades de convivencia, así nace la cuarta característica, conocida como el complemento de la vida, porque aporta un tiempo de esparcimiento que es un elemento esencial para el desarrollo integral del ser humano.

Otros elementos que plantea el teórico Johan Huizinga, es que es necesario dentro del juego que se fije un espacio y se delimite un tiempo determinado para el desarrollo de este, pues dicho espacio se convierte en un territorio para los jugadores, creando una despreocupación alegre ya que si la persona se centra en la acción que está llevando a cabo, el mundo exterior queda aparte, además considera que el juego es una actividad reversible es decir que permite que este pueda volver a empezar con nuevas reglas y nuevas características, además el juego separa, delimita y territorializa.

Es claro que cada juego debe estar delimitado por reglas, por lo que Huizinga menciona que las mismas por lo general son creadas por los jugadores y quienes participen tienen la obligación de respetarlas, pues según (Huizinga, Homo Ludens, 1938), dentro del juego debe predominar el ritmo y la armonía, que crean una sensación de libertad. El juego tiene otro componente que además de divertido y creativo colabora con la formación de la personalidad y es el uso de disfraces especiales dentro de este, que ayudan a que el jugador se ubique dentro del papel que se está representando, así los actos del hombre se van enganchando a las características del juego.

Por otro lado, con relación al juego virtual, se plantea como segundo teórico a la diseñadora de Juegos Jane McGonigal quien asegura que la tarea de los juegos es hacer la vida más sencilla “salvar el mundo en la vida real”. Es así como (Bits, 5 de Febrero 2013 (Archivo de video). Jane McGonigal: Los juegos online pueden crear un mundo mejor. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=qrcGfWhD\\_BE](https://www.youtube.com/watch?v=qrcGfWhD_BE)) asegura que las personas pasan buen tiempo de su vida jugando; así, según estadísticas alrededor de 3 mil millones de horas por semana, pero sin embargo para McGonigal, este tiempo no es suficiente, ya que la cifra ideal de horas para jugar es: 21 mil millones de horas, tiempo que considera ideal para resolver problemas como el hambre, la pobreza, el cambio climático, los conflictos mundiales entre otros.

Para McGonigal, el juego es determinante para la supervivencia futura, en la medida que se requiere principalmente el desarrollo de una concentración absoluta para abordar temas complejos en el juego, allí también según (Ojeda Campos , 2013), se desarrolla el optimismo, ya que se juega con el pensamiento de ganar es decir de alcanzar una meta, de allí se deriva también el desarrollo del factor sorpresa que sucede cuando la persona descubre de lo que es capaz de lograr, a lo que la teórica McGonigal, llama un alcanzar un “triumfo épico”, del cual se



desprenden diversas emociones, que posibilitan el enfrentamiento de obstáculos con menor dificultad pues son estas las que le permiten, lograr el objetivo propuesto.

Por lo anterior se afirma que hace falta jugar más, pues es en el juego donde las personas entregan la mejor versión de sí mismos, pues allí se encuentran dispuestos a ayudar con mayor tenacidad y con el interés para seguir en la búsqueda de la solución de un problema, además con la idea de hacer lo necesario para levantarse después de fallar y seguir intentándolo.

La autora Jane Macgonigal, citada en (Marcano , Noviembre 2018), realiza el estudio de un juego virtual conocido como Word of Warcraft, que según ella es un entorno ideal para la resolución colaborativa de problemas, de esta afirmación, surgen algunas ideas importantes, como a continuación se evidencian, en primer lugar, es claro que dentro de los juegos siempre aparecen una gran diversidad de personajes, que ofrecen al jugador diversas características con las cuales podrá completar una **misión**, que lo llevara, dentro de la plataforma, a salvar el mundo, pero esta misión o desafío nunca será algo que el jugador no pueda alcanzar, pues está al límite de lo que este es capaz; otro elemento importante es que en el juego siempre hay **algo específico e importante para hacer**, así como también se cuenta con la participación de varios **colaboradores** listos para trabajar en equipo, que es algo que no se encuentra en la vida real tan fácilmente, enmarcados en una **historia inspiradora**, en donde los personajes hacen lo posible por alcanzar un **feedback positivo**, es decir subir de nivel, ganar fuerza inteligencia.

Así pues, es claro que el juego, se inspira en situaciones ideales y positivas, en metas alcanzables y colaboración permanente, por lo que Jane McGonigal considera que el juego es una forma de evolución para una sociedad más colaborativa y cordial, y por último se encuentra el propósito épico; en el que se puede mencionar que a los jugadores les encantan las misiones

impresionantes de historias humanas y a partir de estas se genera conocimiento, un ejemplo de esto según (Marcano , Noviembre 2018), es el caso de Wikipedia con relación al juego World of Warcraft, pues este juego constituye la segunda Wikipedia más grande del mundo con aproximadamente 80.000 artículos y cinco millones de personas usándola al mes, es decir que la wiki de este juego tiene más compilación de información en internet que en cualquier otra wiki del mundo, es decir que no solo se está construyendo una historia épica, sino también se está construyendo un gran recurso de conocimiento

En conclusión se podría decir que tanto Huizinga como Jane McGonigal, consideran que el juego es un medio de enseñanza muy importante, que ha de ser tenido en cuenta para que los individuos aprendan de una manera diversa, y para que a partir del desarrollo del juego propuesto vayan desarrollando habilidades como la concentración, el esfuerzo y el cooperativismo, que como lo plantean los teóricos contribuirán a la creación de una buena cultura y además con el fortalecimiento de lazos afectivos entre quienes participan del juego, por lo que se plantea que el juego es una herramienta atractiva que sumerge en una productividad tan dichosa al individuo, que puede servir para empoderar a las personas y llevarlas a que aporten factores de bienestar a la sociedad en la que viven, de forma que puedan alcanzar “triumfos épicos” en la vida real, pues como se mencionó, los jugadores se pueden convertir en un gran recurso humano para trabajos del mundo real, dispuestos al cambio, con grandes superpoderes, productivos y con la capacidad de tejer una sociedad sólida.

## **CAPÍTULO 3 Aspectos Metodológicos con relación a la propuesta investigativa planteada**

### **3.1 Enfoque**

La investigación se desarrolla a través del enfoque cualitativo ya que centra su interés en dos poblaciones escolares particulares, su relación con el conflicto escolar, la transformación del mismo y sus formas de afrontarlo; situación que hace parte de su cotidianidad aportando de manera negativa a la convivencia escolar. Lo anterior tiene en cuenta los aspectos que definen Mesías (2010), citando a Iniquez (1999), en donde tiene en cuenta tres aspectos para la investigación cualitativa “la sensibilidad investigadora, Investigación guiada teóricamente y participación de los implicados” (Mesías, 2010). Cada elemento aporta a la construcción de un proceso investigativo y de retroalimentación al mismo.

Así, las reflexiones que surjan entre los investigadores y los participantes deberán aportar a la transformación de los conflictos que generan violencia directa en el aula y sus formas de solucionarlo.

### **3.2 Alcance**

Con la aplicación de la presente propuesta investigativa, en la que se da la utilización de una estrategia de gamificación por medio del manejo de la plataforma virtual Classcraft, se busca que la misma sea un planteamiento innovador que logre en la población estudiantil seleccionada de la I.E.D. Miguel de Cervantes Saavedra y la I.E.D. Marco Fidel Suárez, educar para el conflicto, en la medida que los estudiantes conozcan y apliquen nuevos medios de solución para estos, sin recurrir a la violencia que es por lo general el elemento más seleccionado por los grupos a la hora de solucionar las dificultades, pues con esta estrategia se dotará a los niños y jóvenes de nuevas

habilidades como el trabajo colaborativo, la concentración, la escucha atenta y valores como la tolerancia, el respeto por sí mismo y por los otros, que contribuirán con la formación de seres humanos íntegros que posibiliten la construcción de una mejor cultura y sociedad.

### **3.3 Diseño**

El objetivo de la investigación acción educativa, consiste en diagnosticar por medio de la acción exploratoria el nivel de comprensión que experimentan los estudiantes cuando enfrentan un problema que en este caso en particular sería la existencia del conflicto en el aula escolar, dando prelación a la función observadora del docente aplicador de la estrategia propuesta en la investigación, pues es quien debe realizar en un primer momento un estudio sobre el caso en particular teniendo en cuenta el contexto, es decir, los sujetos que actúan y los elementos partes de la situación, ello debido a que la investigación acción indaga sobre la situación teniendo en cuenta al sujeto como protagonista, incluso hasta considerar la acción desde su punto de vista con el mismo lenguaje con el que es descrito; por ello la importancia de la aplicación de la actividad del tejido de palabra y la observación llevada a cabo por el docente en un ambiente de diálogo libre con la población seleccionada para tal fin.

La IAE, permitió a los investigadores y a los participantes a partir de la información brindada por los diferentes actores, la elaboración de un plan de actividades de intervención que permitieran la transformación de las soluciones dadas a los conflictos dentro del aula y su forma de abordar las dificultades.

Es así como esta investigación basada en su diseño en IAE se desarrolló en tres fases:

- Diagnóstico participativo a partir del análisis de documentos de cada institución a partir de casos presentados y el tejido de palabra con los estudiantes para reconocer el estado de la problemática.
- Diseño e implementación de la propuesta de intervención para transformar el conflicto escolar en el aula y sus formas de solucionarlo, evidenciado a través de la violencia directa.
- Comparación de resultados en las diferentes poblaciones (802 -403) de la propuesta, con el fin de identificar los elementos que puedan complementar y mejorar la propuesta de intervención.

### 3.4 Población

Las poblaciones objeto de estudio de la investigación son los estudiantes de los grados 403 (año 2018), 503 (año 2019) de la I.E.D. Marco Fidel Suárez y 802 (año 2018) y 902 año (2019) de la I.E.D. Miguel De Cervantes Saavedra, los dos grupos se encuentran en la jornada de la tarde.

Otras características de esta población además de los antecedentes ya descritos, se presentan en la tabla 1.

**Tabla 1. Características de la población participante.**

	Grado	Total, de estudiantes/género		Edades	Estratos	Antigüedad
		M	F			
<b>I.E.D. Marco Fidel Suárez</b>	503	19	14	Entre los 9 y 12 años	1 y 2	70% de estudiantes han cursado primaria en esta institución 30% son estudiantes nuevos.
<b>I.E.D. Miguel de Cervantes Saavedra</b>	902	12	15	Entre los 14 y 17 años	1 y 2	92% de los estudiantes ha realizado bachillerato en esta institución. 8% de los estudiantes son nuevos.

### 3.4.1 Contexto Institucional

Las instituciones educativas distritales presentan una dinámica particular de acuerdo con su contexto inmediato, por lo que la estructura de la familia, la misión de la institución y la integración de la comunidad con la misma, dibujan un esquema de cómo es el contexto institucional.

La I.E.D. Miguel de Cervantes Saavedra está ubicada en la localidad quinta de Usme, con estrato socioeconómico 1 y 2, es de carácter mixto, en la que se ofrece una educación inicial, preescolar, básica primaria, básica secundaria y media fortalecida. En la actualidad cuenta con una población de 3581 en las jornadas mañana, tarde, nocturna y única, cuenta con dos sedes (A-B).

La I.E.D. Marco Fidel Suárez es una institución educativa distrital ubicada en la localidad sexta de Tunjuelito, con estrato socioeconómico 1 y 2, es de carácter mixto y ofrece una educación inicial, preescolar, básica primaria, básica secundaria y media fortalecida. En la actualidad cuenta con una población de 3115 en las jornadas mañana y tarde cuenta con sede única. La tabla 2 presenta los datos de la caracterización de las instituciones.

**Tabla 2. Caracterización institucional.**

Categoría	Descripción	Categoría	Descripción
Institución	I.E.D Miguel de Cervantes Saavedra	Institución	I.E.D. Marco Fidel Suárez
Departamento	Bogotá D.C	Departamento	Bogotá D.C
Municipio	Bogotá D.C	Municipio	Bogotá D.C
Localidad	5-Usme	Localidad	6 -Tunjuelito

Barrio	Marichuela	Barrio	Tunal oriental
Dane	111001083011	Dane	111001014206
Clase de establecimiento	Distrital	Clase de establecimiento	Distrital
Naturaleza jurídica	Oficial	Naturaleza jurídica	Oficial
Nombre del rector	Víctor Zenón Caro Cuervo	Nombre del rector	Miguel Ángel Gómez Páez
Dirección	KR 1 a # 76 bis 15 sur	Dirección	DG 52 sur #25-00
Email institucional	Cedmigueldecervan5@redp.edu.co	Email institucional	Coldimarcofidelsua6@redp.edu.co

Fuente: Directorio de colegios de la Secretaría de Educación de Bogotá. 2019

### 3.5 Instrumentos para la recolección de la información

#### 1. Observación directa

La observación directa es un método de recolección de datos que permite identificar los comportamientos y demás situaciones observables en el aula, que posteriormente se organizarán en las categorías de análisis para la investigación, cabe anotar que este tipo de método de recolección no tiene registro alguno, ya que busca determinar los tipos de conflicto que se presentan en el aula y sus diversas relaciones con los integrantes de la misma.

#### 2. Tejido de palabra

Al hablar de tejido de palabra, es importante mencionar el diálogo de saberes, pues a través de este se puede “*comprender, sintetizar, teorizar y contextualizar el conocimiento*” (Hernandez Rincón, Lamus Lemus, Carratalá Munuera, & Orozco Beltran, 2017), lo anterior permite conocer y en cierta medida comprender los conflictos que tiene la población, en este caso los estudiantes de cuarto grado de la I.E.D. Marco Fidel Suárez y los estudiantes de Octavo de la I.E.D. Miguel

de Cervantes, con lo que se enriquece el conocimiento otorgando un papel protagónico a los distintos actores de la comunidad.

La comunicación, en este caso verbal, se convierte en un componente importante para la investigación por medio del cual se llega al reconocimiento del otro y la colaboración con el fin de avanzar hacia la construcción de un clima escolar favorable.

Por medio del diálogo de saberes, se generan conocimientos sobre costumbres, experiencias y lecciones aprendidas, buscando la comprensión de los fenómenos, y permitiendo participar a los actores involucrados desde un abordaje más cercano que facilite la comprensión y apropiación de conocimientos compartidos (Hernandez Rincón, Lamus Lemus, Carratalá Munuera, & Orozco Beltran, 2017, pág. 244).

Esta metodología se basa en el intercambio de saberes a través del diálogo, de los distintos participantes, en el que además de reconocer los problemas de su entorno pueden proponer alternativas de enmienda y así aprender recíprocamente. Así, el diálogo toma relevancia para comprender lo cotidiano y tratar de dar respuesta a ciertos problemas, según lo citado por (Unzueta Morales, 2012) *“los juegos de lenguaje abren varios puntos de vista que pueden ser importantes para la interpretación de formulaciones teóricas en educación matemática y de la practica en sí”*, y es que a través del diálogo se conoce y se construye la realidad, ya que esta es una forma de convivir armónicamente con los demás.

### **3.6 Categorías de análisis**

Las categorías de análisis se derivan del marco conceptual y están encaminadas a establecer el conflicto que se manifiesta en el aula de los estudiantes de los grados 403 y 802 de las diferentes instituciones educativas ya mencionadas y aportar a la elaboración de la propuesta pedagógica



para la transformación del mismo, la tabla 3 presenta las categorías que se abordaron durante la investigación.

**Tabla 3. Categorías de análisis.**

<b>Categorías</b>	<b>Sub categorías</b>	<b>Unidades de análisis</b>
<b>Conflicto escolar</b>	Violencia escolar	Reconocimiento de los tipos de violencia directa en el aula.
	Violencia estructural en las violencias sociales	Identificación de las causas que conllevan a la violencia directa en el aula
<b>Gamificación</b>	Gamificación	Estrategia a través del juego que permite abordar y transformar los conflictos escolares
	Plataformas virtuales (emergente)	Es el medio tecnológico el cual se soporta la estrategia de gamificación

Fuente: Elaboración propia

La categoría de conflicto escolar hizo referencia al análisis de las situaciones de conflicto presentadas en el aula y sus causas y el análisis de esta parte del reconocimiento que realizaron los estudiantes frente al conflicto escolar, a partir de su relación cotidiana en ese espacio.

La categoría de gamificación partió de la interacción que se vive a diario en el aula y de manera virtual entre los diferentes actores y como su desarrollo orientado contribuye a la transformación en las formas de solucionar el conflicto entre la población estudiantil.

## CAPÍTULO 4 Intervención institucional de la propuesta de gamificación en los conflictos escolares

### 4.1 Diagnóstico

A partir de las categorías presentadas, se realiza un diagnóstico con el fin de desarrollar la propuesta de implementación, a continuación, se describe cada una.

Violencia escolar desde el contexto, las instituciones educativas se encuentran inmersas en un ambiente relacionado con el tráfico y consumo de drogas, violencia intrafamiliar, falta de acompañamiento en el hogar, asignación de responsabilidades de crianza a los hijos para con sus hermanos menores generalmente, maltrato infantil, desplazamiento, víctimas del conflicto armado, alrededor del 36% de la localidad de Usme, según informe (Subredsur - Alcaldía de Usme, 2017), hurto y pobreza como lo indica la tabla 4.

**Tabla 4. Estratificación de la población de acuerdo a la localidad.**

<b>Localidad</b>	<b>Usme</b>	<b>Tunjuelito</b>
<b>Sin estrato</b>	14,3% del total de los estudiantes matriculados.	8 % del total de los estudiantes matriculados.
<b>Estrato 1</b>	El 42,2% del total de los estudiantes matriculados.	21.6 % de los estudiantes matriculados.
<b>Estrato 2</b>	El 41,3% del total de los estudiantes matriculados.	El 57% del total de los estudiantes matriculados.
<b>Estrato del 3 al 6</b>	2.1% del total de los estudiantes matriculados.	3.1% en estrato 3 y 0.6% del estrato 4 al 6.

Fuente: Informe sector educativo localidad de Usme y Tunjuelito 2018

Estos factores hacen parte del cotidiano de la mayoría de los estudiantes, situaciones que inevitablemente se exteriorizan y trascienden al aula e interfieren con la dinámica de la misma y es que las cifras respecto a las víctimas del conflicto son bastante altas “*De los 785.176 estudiantes matriculados en instituciones educativas distritales, tenemos 67.353 que han sido inscritos en el Registro Único de Víctimas del conflicto de nuestro país*” (El Espectador , 2019). Situación que permea las aulas escolares y que regularmente no es tomada como factor incidente en los conflictos escolares.

Desde la institución y particularmente desde las coordinaciones de convivencia los actos sancionatorios basados en la ley 1620 de 2013, ni la instauración de los comités escolares de convivencia de acuerdo al decreto 1965 de 2013, han aportado en la transformación del conflicto escolar, su reducción o prevención; la situación se reduce al registro de las faltas en algunos casos extremos, tal registro en el observador del estudiante no pasa de allí, de una anotación más, ya que no tiene ningún sentido reflexivo o formativo para el caso. El proceso de seguimiento y formación que se establecen en los manuales de convivencia respecto a este procedimiento, se ve aislado desde la perspectiva del docente y no conduce a la resolución y/o transformación de los conflictos en la institución educativa. Por otro lado, las remisiones directas a coordinación de convivencia parten de un direccionamiento sancionatorio, es decir, se notifica que el estudiante será sancionado de la institución por un periodo de tiempo o que se remite a orientación o al comité de convivencia escolar y estas, se consignan en el observador del estudiante como elementos probatorios de una decisión y no de un proceso.

El tejido de palabra permitió partir del diálogo con los estudiantes, el reconocimiento de diferentes elementos relacionados con el concepto de conflicto, las situaciones que lo pueden

generar o causar, es decir, lo que aparece como resultado de la interacción entre estudiantes y que aporta a generación de situaciones conflictivas.

El primer elemento, es **el concepto de conflicto**, el cual es abordado por los jóvenes desde una perspectiva negativa, de agresión que puede expresarse de diversas formas, como física, verbal y psicológica, también parte de la relación que se establece entre los diferentes actores de la comunidad, identificando conflictos entre compañeros y entre docentes y estudiantes, o padres de familia y docentes.

### **Percepción del conflicto en la I.E.D Miguel de Cervantes Saavedra**

En el espacio en el cual los estudiantes comparten o conviven alrededor de seis o más horas al día durante toda la semana se establecen diversas relaciones entre ellos, según lo expresado por los estudiantes, como de amigos, amorosas, de rivalidad y de envidia.

#### **Problemáticas más recurrentes en el aula:**

**A. Penas de amor:** particularmente las relaciones amorosas después de su ruptura han llegado a generar división del grupo.

*Estudiante de grado 802, las relaciones de novios, solo en una ocasión causó que el grupo tuviera dos bandos, el que apoyaba a la compañera y otro que respaldaba al compañero; entonces se decían indirectas y se trataban mal por defender a cada uno. (...) esa pelea duro alrededor 2 días mientras ellos arreglaron y volvieron*

Este tipo de relaciones que generan conflicto a nivel grupal, para este caso se prolongó por dos días entre tanto los jóvenes que mantenían la relación, llegaban acuerdos, entre tanto los compañeros tomaron parte hacia cada uno de los protagonistas de la pareja y los apoyaron generando disputas y agresiones verbales, otros tipos de relaciones conflictivas pueden perdurar

por más tiempo pero generalmente no se extiende a nivel grupal y particularmente para este grupo no ha generado mayores inconvenientes.

### **B. Venta y consumo de sustancias psicoactivas**

Otra situación de conflicto externa al aula, pero interna en la institución hace referencia a la venta y consumo de sustancias Psicoactivas, particularmente marihuana, los estudiantes observan como compañeros realizan estas prácticas en otros cursos y lo identifican como un factor de conflicto, el cual puede generar riñas y un mal ambiente en la institución, además de afectar la salud de los estudiantes.

### **C. Evasiones de clase**

Los estudiantes consideran que evadir clase no es correcto y lo determinan como conflicto ya que no aporta al proceso de formación y lo relacionan con el consumo de sustancias o en otros casos a problemas familiares o personales que afectan el estado de ánimo y no les permite ingresar al aula, en algunos casos expresan los jóvenes que no les importa regresar al colegio.

*Estudiante de 802, hay momentos en los que es mejor no venir al colegio, así nadie se da cuenta de que uno tiene problemas en la casa o con la pareja y si viene pues no entrar al salón, porque uno no tiene ganas de escuchar a nadie, ni al profesor...*

Por otro lado, y respecto a la pregunta de **¿cuál podría ser la relación entre el conflicto y los juegos?** Los estudiantes asociaron algunos deportes o actividades desarrolladas por ellos en los que han evidenciado situaciones de violencia física y verbal, particularmente en partidos de

fútbol, campeonatos de voleibol o juegos tradicionales (Burrito<sup>2</sup>) en los que resultan las agresiones de diverso tipo como ya se mencionó anteriormente. También se debe resaltar que la mayoría de ellos utilizan juegos virtuales a través de diversas plataformas (Xbox, play station y offline y online) en las que han establecido relaciones con personas de otros países e incluso continentes para conformar equipos y alcanzar los objetivos o misiones que dispone el juego, sin embargo hay situaciones conflictivas entre los jugadores que desata violencia verbal concluyendo con la expulsión del equipo o un reporte de sanción negativo en la plataforma del juego. Una particularidad de los juegos virtuales es que son utilizados en su gran mayoría por jóvenes hombres, ya que las niñas se dedican a otro tipo de experiencias virtuales en las que invierten buena parte de su tiempo, como por ejemplo seguir youtubers y redes sociales.

### **Percepción del conflicto en la I.E.D Marco Fidel Suárez**

Los estudiantes de grado quinto de la I.E.D Marco Fidel Suárez hablan de conflicto como algo negativo y que los afecta en su convivencia escolar, ellos también lo definen como algo que les hace daño y no les permite desenvolverse adecuadamente en la parte académica.

Además, los niños y niñas de este grado, muestran su preocupación por no saber cómo resolver sus problemáticas de forma asertiva, ellos dicen que ante una situación difícil lo primero que hacen es recurrir a la violencia, agresiones verbales y físicas, estas algunas veces son tan

---

<sup>2</sup> Juego tradicional entre los jóvenes colocándose en posición doblando el tronco. Los demás jugadores tenían que saltar por encima de él apoyando sus manos en la espalda del “burro”. En cada turno se iban añadiendo nuevas dificultades, como era la de que el burro se iba alejando cada vez más de los jugadores, por lo que éstos tenían que coger mucha carrerilla para llegar a alcanzarlo, quien no lo consiguiera, “la ligaba”, colocándose entonces en posición de “burro. “Página web [https://www.plusesmas.com/nostalgia/juegos\\_infantiles/reglas\\_del\\_juego/el\\_juego\\_del\\_burro/73.html](https://www.plusesmas.com/nostalgia/juegos_infantiles/reglas_del_juego/el_juego_del_burro/73.html). Septiembre de 2019

recurrentes, que crean un ambiente difícil en el que los niños no quisieran estar en el colegio, de ahí que aparezcan comentarios, como: “*hoy no quiero ir al colegio*”, “*que pereza ir a estudiar*”, “*que emoción que no haya clase*”, entre otros.

### **Problemáticas más recurrentes en el aula:**

Los niños pertenecientes a grado quinto mencionan que el problema más recurrente es la discriminación y la hay de varios tipos:

**Por su talla o peso:** algunos estudiantes comentan que sus compañeros no les permiten jugar por su peso, les dicen que por su peso no corren lo suficiente, hacen comparaciones odiosas con objetos como balones y demás. Esto genera preocupación entre los niños, porque, aunque ellos comentan la difícil situación a los profesores, y estos buscan hablar o llamar la atención a quienes hacen los comentarios, esta situación no cambia, entonces lo que han decidido hacer es utilizar un lenguaje soez, y en algunas ocasiones golpear a quien haga algún comentario frente a su condición física. En términos de ellos para “hacerse respetar”.

**Por su aseo o presentación personal:** algunas niñas, muy preocupadas, dicen que sus compañeros han inventado que ellas no tienen buen aseo, su peinado es inadecuado y su presentación personal no es agradable, esto las ha llevado a sentirse muy mal, ya que por lo anterior no les permiten compartir en descanso, aunque ellas dicen que han hablado con sus compañeros, siempre han terminado llorando y ellos no les prestan atención suficiente, incurriendo nuevamente en el problema.

**Machismo:** las niñas del curso mencionan problemas al participar con los niños en los diferentes juegos que plantean a la hora del descanso, ya que no les permiten participar por el hecho de ser niñas, los niños dicen que ellas no dan la talla, no juegan como ellos y que lloran por

todo, ellas dicen que les gustaría compartir con los niños y que ellas también pueden entrar en competencia con ellos, en términos de las niñas: “nosotras también podemos”. Como esto no se ha solucionado las niñas han tomado la determinación de ser fuertes con ellos y tampoco permitirles participar en sus actividades, de hecho, en clase cuando se realiza un trabajo en equipo las niñas se ubican entre ellas en grupo y los niños hacen lo mismo, parecen grupos impermeables en el que ninguno de las dos partes permite la entrada o ayuda al otro.

**Diferencia entre nacionalidades:** Debido a la situación política y económica que atraviesa Venezuela, muchos de sus habitantes han tenido que migrar de su país y radicarse aquí en Colombia, de esta manera los niños venezolanos han llegado a hacer parte de los colegios de la capital de nuestro país. En la I.E.D. Marco Fidel Suárez, específicamente en el grupo focal de esta investigación se cuenta con la presencia de seis niños provenientes del vecino país, tres de ellos han recibido algún tipo de discriminación por parte de otros integrantes del salón que usan palabras despectivas y se refieren a ellos como “Venecos”, “arrimados” o “brutos por no saber elegir a su presidente” entre otras; estos comentarios han creado tristeza en los niños, que comentan con mucha decepción lo que les dicen, al comienzo de esta investigación dos niños se golpearon, uno Venezolano y el otro Colombiano, por los comentarios fuertes que hacían respecto a la diferencia de nacionalidades.

**Diferencias en general:** los estudiantes de grado cuarto de la I.E.D. Marco Fidel Suárez, de manera reiterativa, tienen discusiones por diversos motivos, en sus discusiones dejan varios días sin hablarse, se dicen malas palabras, se reúnen en grupos para ofenderse entre ellos, el diálogo la ayuda mutua no se evidencia en sus prácticas para solucionar sus dificultades.



En esta etapa de diagnóstico también se le consultó a los estudiantes cuál es la **relación que ellos encuentran entre el juego y los conflictos**, a lo que los niños respondieron que los juegos no tienen relación con el conflicto, porque jugar es sinónimo de entretenimiento, de descanso y diversión, aunque algunos niños explicaron que cuando juegan a las luchas (darse golpes entre ellos), terminan discutiendo y peleando, por lo tanto este juego si tendría relación con el conflicto por la naturaleza de este.

#### **4.2 Diseño de la intervención**

De acuerdo con los resultados y la información recopilada en la etapa diagnóstica se hace el diseño de la intervención basado en los elementos de conflicto escolar, violencia escolar, violencia estructural, el juego, la gamificación y las plataformas virtuales, por lo tanto, se utilizará una plataforma virtual disponible en red Classcraft<sup>3</sup>, la cual es una interfaz de rol en línea, es decir maneja diferentes personajes y hace énfasis en el desarrollo y fortalecimiento de actividades escolares que apoyan alguna disciplina del conocimiento en particular, sin embargo, para desarrollar el objetivo de esta investigación será utilizada para generar una forma atractiva en la que los estudiantes transformen los conflictos escolares y sus formas de solucionarlos. Cabe aclarar que la utilización de este elemento tecnológico, no reduce el nivel de interacción entre los estudiantes, por el contrario, les permite trabajar en equipo y proyectarlo a la realidad para lograr o alcanzar los objetivos propuestos. En la figura 2, se muestra la interfaz de la plataforma virtual.

---

<sup>3</sup> Classcraft es una aplicación web creada por Shawn Young (de origen Québécois, Canadá) que permite a los profesores dirigir un juego de rol en el que sus alumnos encarnan diferentes personajes. Página web <https://es.wikipedia.org/wiki/Classcraft>.

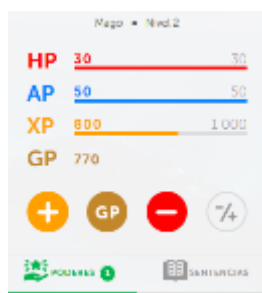


**Ilustración 3. interfaz de plataforma virtual classcraft. 2019. recuperado de <http://www.classcraft.com.es>**

Esta plataforma virtual cuenta con un sistema de puntos de recompensa, que se asignaran de acuerdo con las condiciones que se establezcan para cada actividad, estos puntos pueden ser usados para modificar ciertas características de los personajes o brindarles habilidades especiales dentro del juego que pueden utilizar en la realidad, los estudiantes dentro de la plataforma están organizados por equipos y además cada uno de estos, cuenta con diferentes personajes entre ellos: el curandero, el guerrero y el mago, con características propias que aportan elementos como mejoras o beneficios que ayudaran aún más al equipo. La figura 3 y 4 muestran los personajes de la plataforma y el sistema de puntos.



**Ilustración 4. Personajes de Plataforma virtual Classcraft. 2019. Recuperado de <https://editales.com/classcraft-gamifica-educacion/>.**



**Ilustración 5. Sistema de puntos de la plataforma virtual classcraft. 2019. Recuperado de <https://game.classcraft.com>.**

Las categorías de sistema de puntos indica: HP puntos de vida, AP puntos de habilidad, XP puntos de experiencia y GP piezas de oro. Cada categoría está condicionada a sumar o restar el puntaje de acuerdo al comportamiento, aporte y desarrollo de las actividades, de cada uno de los participantes de los equipos.

Teniendo en cuenta las características de la plataforma mencionada, se considera que es la herramienta apropiada para la realización del proceso de gamificación (figura 5) en la población elegida de la I.E.D. Miguel de Cervantes Saavedra y de la I.E.D. Marco Fidel Suárez; y en dicha

aplicación se dio paso a al desarrollo de actividades específicas con las que se buscó lograr la transformación de las soluciones dadas al conflicto escolar, por lo que se dieron 5 intervenciones, las cuales se complementaron con una conversación a modo de tejido de palabra, en el que los estudiantes participaron, dejando ver los resultados obtenidos en cada una de ellas, es decir en esta, los estudiantes expresaron su sentir al respecto de lo desarrollado a través del juego.



**Ilustración 6. Configuración de actividades en la plataforma virtual classcraft. 2019.**  
Recuperado de <https://game.classcraft.com>.

### **4.3 Intervenciones, Tejidos de palabra y resultados.**

Teniendo en cuenta la estrategia planteada de gamificación, tal cual como se explicó en el acápite anterior, se dieron diferentes intervenciones, las cuales inician con cuatro actividades preliminares que hacen la invitación y presentación de la plataforma virtual (figura 6), la socialización de las normas, así como la ganancia y/o pérdida de puntos (figura 7), la conformación de equipos, la selección del personaje dentro de la interfaz de la plataforma (figura 3), y finalmente un tejido de palabra que permitirá recoger información sobre las expectativas y



sentimientos generados en esta etapa, para los estudiantes participantes; información que se verá detallada en la (tabla número 5).

**Classcraft**  
Juego del aprendizaje una aventura.

Maria Belen Ledezma  
Clase: EDUCACIÓN DE CONSTRUCCIÓN  
Código de alumno: **wmkala6c**  
Código de padre: **5zg57wmz**

Queridos alumnos y padres

Estamos utilizando Classcraft en clase para divertirnos, promover el trabajo en equipo y convertirnos en mejores estudiantes. Estad alerta con los anuncios de clase, tareas y más creando una cuenta gratuita siguiendo las instrucciones de abajo.

**Maria Belen Ledezma**

**CÓDIGO DE ALUMNO :**  
**wmkala6c**

**Crear una nueva cuenta**

1. Ir a [game.classcraft.com/student](https://game.classcraft.com/student).
2. Cuando se le solicite, ingresar su código de alumno.

**CÓDIGO DE CLASE :**  
**mw6wrska**

**Utilizar una cuenta existente**

1. Inicia la sesión y ve a [game.classcraft.com/profile](https://game.classcraft.com/profile).
2. En la sección "Nueva Clase", ingresa su código de alumno para archivar tu antiguo personaje y crear un nuevo.

**CÓDIGO DE PADRES :**  
**5zg57wmz**

**Crear una nueva cuenta**

1. Ir a [game.classcraft.com/parent](https://game.classcraft.com/parent).
2. Cuando se le solicite, ingresar su código de padre.

**Utilizar una cuenta existente**

1. Inicio la sesión y voy a [game.classcraft.com/parent](https://game.classcraft.com/parent).
2. En la sección "Agregar hijo", introduzca su código de padre.

Ilustración 7, Invitación a participar en la plataforma virtual classcraft. 2019. Recuperado de <https://game.classcraft.com>.

PARAMETRIZACIÓN Y  
Parámetros de clase

Compartir configuraciones

**USERS**

- Alumnos
- Equipos
- Miembros
- Padres
- Co-Teachers

**CONFIGURACIONES DEL JUEGO**

- Crear personajes
- Roles
- Defensas
- Capacidades

**AVANZADO**

- Reglas del juego
- Reclutas

**Reglas del juego**

10	La cantidad de HP que tiene un jugador después de caer en la batalla	Puntos: 1
10	La cantidad de HP perdidos por un equipo de jugadores cuando cayeron en la batalla	Puntos: 10
5	La cantidad de XP ganados por AP gastados usando el poder de colaboración	Puntos: 1
20	El porcentaje arriba del grado de pasaje por lo cual los alumnos ganan XP y debajo del cual pierden HP	Puntos: 10
5	La cantidad de HP perdidos por cada porcentaje de punto de bajo del grado de paso	Puntos: 1
15	La cantidad de XP ganados por cada porcentaje de punto arriba del grado de paso	Puntos: 10

Ilustración 8. Reglas del juego, configuración de puntuación en la plataforma virtual classcraft. 2019. Recuperado de <https://game.classcraft.com>

**Tabla 5. Actividades preliminares de intervención para la transformación del conflicto escolar.**

Actividad	Descripción
<p><b>1. Invitación a participar en el juego</b></p>	<p>Este será un primer acercamiento al desarrollo del proyecto de investigación, los estudiantes recibirán la invitación formal a través de la plataforma Classcraft y con esta el código de inscripción para comenzar a jugar. Se les explicara en detalle los objetivos que se pretenden alcanzar, además de la importancia que tiene la participación de todos los integrantes de cada equipo.</p>
<p><b>2. Concertación de normas dentro del juego</b></p>	<p>Para esta etapa los estudiantes ya han realizado la inscripción a la plataforma (punto anterior), se establecen las normas del juego, la ganancia y pérdida de puntos, y la dinámica en general del mismo.</p>
<p><b>3. Organización de grupos colaborativos y selección del personaje</b></p>	<p>Dado que esta plataforma permite el trabajo a través de grupos colaborativos, se realizará la distribución de los grupos y se explicara las características que tiene cada personaje dentro del juego (curandero, mago y guerrero), para que los estudiantes puedan escogerlo y organizarse en equipos.</p>
<p><b>4. Tejido de palabra 1</b></p>	<p>Para el reconocimiento de la plataforma, conocer expectativas, y los sentimientos generados.</p>

**Tejido de palabra 1:** Se desarrolló en la etapa preliminar a las actividades de intervención, en el momento de la presentación de los objetivos, de la plataforma y de las características de juego; también se realizó la conformación de equipos. La percepción acerca de la plataforma fue evaluada como llamativa, generaba bastante expectativa por parte de los estudiantes y querían conocerla e ingresar en ella de manera inmediata, los personajes inicialmente fueron asignados de forma aleatoria, sin embargo, por solicitud de los jóvenes se le permitió a cada uno escoger el suyo de acuerdo a las características del mismo.

La conformación de los equipos generó controversia ya que hay relaciones no muy cercanas entre varias personas en los grupos (802 y 403), pero fue aceptada como reto inicial para comenzar el juego.

**Equipos, (802)** (...) la plataforma que nos presentó el profe se ve mu chévere, es muy llamativa, me gustaron mucho los personajes y que cada uno tenga poderes. (...) el juego se ve interesante, espero poder lograr los retos que se den allí y que el equipo que me toque sea bueno (...) me gusta la idea de que juguemos más en clase y que eso nos ayude a solucionar los problemas que se dan en el salón. (...) A mí me llamaron mucho la atención los personajes y el paisaje del juego, comprendí que es algo que utilizaremos para no agredirnos en el salón y para que los que tienen problemas los puedan arreglar. (...) a mí me gustan mucho los video juegos y este no lo conocía, se ve muy bacano y como yo entiendo estas plataformas ayudare a mis compañeros a que entren y puedan ver las misiones y escoger su personaje.

**Equipos (403):** la plataforma nos gusta mucho, los personajes son muy modernos, parecen de verdad, los paisajes también son muy bonitos (...) yo quería que empezáramos a jugar de una vez para ganar puntos y ver qué pasa (...) me gustaría que el muñequito se moviera, pero la profesora me explico que yo representaba al muñeco en la vida real y los puntos que yo ganará nos los daban en classcraft, me gustaría ver los cambios de mi muñequito (...) chévere porque vamos a trabajar en equipo, lo que no me gusta mucho es que el equipo no lo armamos nosotros mismos, y de pronto no nos va bien (...) son compañeros con los que no hemos trabajado, pero como dijo la profe, nos estamos dando la oportunidad de trabajar con personas distintas

#### **4.3.1 Actividades de intervención para la transformación de las soluciones dadas al conflicto escolar.**

Dentro de este apartado de la investigación se encuentran las cinco (5) actividades de intervención que se desarrollaron con los estudiantes de la I.E.D. Miguel de Cervantes Saavedra y de la I.E.D. Marco Fidel Suárez, en la que se utilizó como base la plataforma classcraft, y haciendo énfasis en el desarrollo de charlas a modo de tejido de palabra como se muestra a continuación; todas estas se describirán de manera detallada para su posterior análisis.

**Primera  
intervención –  
conflicto en el  
aula**

- **Actividad: Construir el Escudo.**
- **Objetivo:** armar el escudo utilizando las diferentes pistas del juego y con la mejor estrategia.
- A través de la plataforma se planteará el primer reto de trabajo grupal de los estudiantes, se debe alcanzar el objetivo de construir un escudo haciendo uso de habilidades como: la coordinación, el liderazgo y la motivación para alcanzar la meta establecida. **Ver Anexo 1** primera guía.
- **Condiciones:** establecidas en la guía, en las que no se descifran las pistas para los equipos contrarios, otra condición es vendar los ojos de un compañero y cuidar de él, todos deben ir tomados de la mano siempre.
- **Obtiene:** puntos XP
- **Valores:** El escudo representa el valor de la unión y el fortalecimiento de vínculos personales.



*Fotografía 1 y 1.1. Estudiantes equipo 1, grado 902, actividad construyendo el escudo, Año (2019).*



*Fotografía 2, 2.1 y 2.2. partes del escudo equipo 2, escudos contruidos por los equipos, integrantes 503 junto a sus escudos, Año (2019).*



### Elemento Transformador

**Miguel de Cervantes Saavedra:** Los estudiantes a través de esta actividad mostraron habilidades como: el apoyo mutuo, el trabajo en equipo, la coordinación, el liderazgo, también, el interés por desarrollar la actividad y estaban muy motivados por completar su escudo de equipo. Se establecieron nuevas relaciones con otros compañeros con los cuales no interactuaban de manera continua, compartieron intereses y entablaron conversaciones acerca de gustos en particular.

**Marco Fidel Suárez:** A través de esta actividad se reconocen varios elementos como la ayuda entre sí, la consecución de acuerdos y la organización a nivel grupal. La totalidad de estudiantes alcanzó el objetivo de la actividad propuesta que consistía en la construcción de un escudo por grupo de acuerdo a lo establecido por la plataforma, allí se notó que los niños estaban satisfechos al ver que su meta se había cumplido, valorando así el trabajo colaborativo.

#### Segunda intervención – conflicto en el aula

- **Actividad: Personificación del huevo, distintivo personal y del personaje del juego.**
- **Objetivos:**
  - 1. Reconocer la importancia del otro como persona, respecto a su condición física y emocional.
  - 2. Reducir la violencia física a través del cuidado del otro.
  - 3. Proteger a su compañero a través del personaje creado con el huevo.
- **Condiciones:**
  - La actividad se desarrollará en el aula de clase.
  - Allí los estudiantes usarán diferentes elementos para decorar y personificar un huevo, que representara a cada personaje de la plataforma y por ende a cada niño y joven.
  - El huevo será puesto en custodia y cuidado de otro integrante del mismo equipo por un tiempo de dos días.
  - Cada día el estudiante "cuidador" presentará el huevo a su docente y durante el día lo llevará a todos los lados y procurará su mayor cuidado para garantizar que este se mantenga en perfectas condiciones
  - Al final, el equipo que presente en mejor estado a sus personajes (huevos) obtendrá una mayor puntuación de experiencia.
  - Si se rompe o extravía el personaje, podrían perder puntos de salud en la plataforma
- **Obtiene:** puntos XP
- **Valores:** Autoestima o cuidado de sí mismo y del otro, respeto



*Fotografía 3. Estudiantes de grado 902, actividad personificación del huevo, Año (2019).*



*Fotografías 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 4.8, 4.9 Estudiantes de grado 503, actividad personificación del huevo, Año (2019).*

<b>Elemento transformador</b>
<p><b>Miguel de Cervantes Saavedra:</b> Durante esta actividad los estudiantes exploraron las alternativas para la decoración tendiente a la personificación del huevo que debían traer. Durante el momento de la decoración compartieron elementos para hacerlo, pues se daban ideas para que quedara de mejor manera, los estudiantes siempre tuvieron presente que debía decorarlo de tal forma que lo iba a representar, finalmente en el momento del cuidado por parte de otro compañero se respetó y se valoró ese objeto que identificaba su compañero, en todos los casos se cumplió la misión del cuidado del huevo, utilizaron diferentes medios para transportarlo y mantenerlo protegido, de la experiencia los jóvenes resaltaron los valores de la responsabilidad y el valor por el otro.</p>
<p><b>Marco Fidel Suárez:</b> Al desarrollar esta actividad se vivieron tres momentos, cada uno con su propio elemento transformador. El primero, fue durante la elaboración del huevo, allí se evidencio la ayuda como principal elemento transformador, los estudiantes compartieron sus útiles escolares sin ninguna discriminación, ni discusión, se mostraron muy dispuestos a colaborar con la creación de sus compañeros.</p> <p>El segundo elemento se observó durante la distribución de los huevos, los niños estaban muy atentos a recibir el huevo que ahora estaría bajo su cuidado, muchos se esmeraron es hacer una caja o traer un recipiente y guardarlo allí, para que no “le pasará nada”, de acuerdo con esto el elemento transformador es el compromiso pues cada uno puso de su parte para cuidar de la mejor manera posible lo que recibía</p>

El tercer momento fue el cuidado, allí se observó la responsabilidad de cada niño, como elemento transformador, la mayoría cumplió con el objetivo de traerlo al día siguiente y cuidarlo permanentemente, para no quedarle mal a su compañero.

## Tejido de palabra 2

- Se desarrolla tras la primera y segunda intervención con los grupos de acuerdo a las actividades programadas.
- Se conversa con los estudiantes sobre los aprendizajes que les dejó las dos anteriores intervenciones con relación a la solución de conflictos en el aula.

### Primera intervención: Construcción de Escudos

*Equipos, (802) nos gustó la prueba, además de hacer cosas diferentes, la ubicación de las pistas algunas estaba fáciles y otras más difíciles, (...) observamos que debíamos cuidar a nuestro compañero que no podía ver y sentimos que no confiaba en nosotros y así no es fácil seguir el paso, teníamos que guiarlo y hacer un trabajo de todo el equipo para avanzar más rápidamente, (...) descubrimos que nuestra estrategia era analizar bien cada pista para encontrar las partes del escudo y no perder tiempo en otro lugar buscando. buscamos las pistas lo más rápido posible, pero estar unidos por las manos y nuestro compañero sin poder mirar nos quitaba tiempo, había unas pistas fáciles y otras no tanto, lo importante fue que pudimos llegar. (...) nos equivocamos de prueba porque tomamos el color de otro equipo, lo que nos retrasó demasiado.*

*Equipos, (403) La actividad fue muy divertida, al principio nos equivocamos porque queríamos hacerlo todo rápido, (...), pensamos como que estábamos en competencia y teníamos que ganarle a los otros equipos, pero cuando la profesora nos recordó que no estábamos en competencia sino trabajando juntos, ya empezamos a ponernos de acuerdo para encontrar cada parte del escudo (...), nos dimos cuenta que podíamos ponernos de acuerdo y podemos cuidarnos unos a otros (...), fue divertido y como no estábamos en competencia con los otros grupos, hasta nos ayudamos unos equipos con otros (...), lo importante era que todos consiguieran las partes de su escudo, entonces nos ayudamos para que ningún grupo se quedara atrás (...) si, el equipo de Hagwin se quedó atrás por eso nosotros (equipo 3), pensamos en ayudarlos para que también recibieran la ficha que les hacía falta para completar su escudo.*

### Segunda intervención: Personificación del Huevo distintivo personal y distintivo del personaje del juego.

**Equipos, (802) primer momento decoración:** *fue una actividad muy tranquila en la que todos estábamos concentrados en decorar lo más bonito posible nuestro personaje que nos correspondió, (...) hay compañeros que se les facilitó la decoración, son muy creativos.*

**Segundo momento – el cuidado:** *mis compañeros entregaron en perfectas condiciones el personaje que debía cuidar, mientras que en otros equipos faltaron uno o dos personajes, (...) tuve un inconveniente al salir de mi casa y coger el bus traía el huevo en una caja y me la machucaron y se dañó, y ¿Qué significa esta situación para ti?, que le falle a mi equipo con una responsabilidad que me había dado y que perderemos puntos de salud. ¿Qué se aprendió con esta actividad?, que es importante valorar y proteger a nuestros compañeros, que son personas sensibles y que con alguna palabra o acto se pueden herir o romper como la cascara del huevo, (...) que nuestros compañeros son importantes y personas sensibles a las cosas que los demás hacemos.*

**Equipos, (403) primer momento decoración:** *no sabía que traer para representarme en el huevo, al final traje fotos de lo que me gusta (...), como el huevo era como si fuera yo, entonces me quise que me quedara muy bonito (...), los niños le pegaron al huevo cosas de futbol, nosotras las niñas las profesiones que queremos seguir, yo le puse un botiquín porque soy curandera en el juego y cuando sea grande quiero ser doctora.*

**Segundo momento – el cuidado: Segundo momento – el cuidado:** *los huevos quedaron muy bonitos, algunos compañeros lo hicieron con harto cuidado otros no tanto(...), se sintió una responsabilidad muy grande, pues es como cuidar al hijo de mi compañero(...), el huevo se me quedo en la casa, que pena con mi compañera, y con mi equipo, no nos ganamos todos los puntos que queríamos(...), no quería que la actividad se acabará, yo quería seguir cuidando el huevo(...), tenía miedo que en descanso nos rompiera el huevo.. **¿Qué pensaron hacer en ese caso?** nos tocó no jugar tan fuerte, ni descuidarlos porque de pronto se nos rompían (...) yo les ofrecí que, si querían yo los cuidaba, profe, iba a abrir un jardín infantil para huevos y los cuidaba. **Fue buena idea, pero no te puedes hacer cargo de la responsabilidad de los demás compañeros, cada uno debía completar con su personaje la misión que se le encargó.***

### Tercera intervención – conflicto en el aula

- **Actividad:** Creación del paisaje en la realidad, que represente los elementos necesarios para lograr una buena armonía en el aula.
- **Objetivo:** Establecer relación paisaje en plataforma = armonía en el aula (ambiente)
- **Condiciones:** Cada grupo tiene en su interfaz con el juego un paisaje de fondo, el cual representarán en la vida real, otorgándole a cada elemento representado los valores que permiten una buena armonía en el aula.
- **Obtiene:** puntos XP e insignias.
- **valores:** trabajo en equipo; reflexión y posterior fortalecimiento de la unión grupal.





*Fotografías 6.1, 6.2, 6.3, 6.4. Estudiantes de 503 elaborando paisaje ClassCraft, Año (2019)*



*Fotografías 6.5, 6.6, 6.7 y 6.8. Estudiantes de 503 mostrando sus paisajes terminados.*



*6.9. Mural realizado por los niños de 503, con los paisajes de la plataforma Classcraft y los valores necesarios en el aula. Año (2019.)*



*Fotografías 7, 7.1, 7.2. Estudiantes de 902- elaboración de paisajes.*

### Elemento transformador

**Miguel de Cervantes Saavedra:** Los estudiantes en esta actividad reflexionaron sobre el paisaje que les correspondió en la plataforma virtual ubicando sus elementos y relacionándolos con los valores o cualidades que los podría representar como equipo, entre ellos surgieron, la fortaleza, la naturalidad y la sinceridad.

**Marco Fidel Suárez:** En esta actividad el fortalecimiento de la unión grupal se puso de manifiesto en dos oportunidades: una, cuando estaban reflexionando acerca de esos valores que consideran importantes al interior del aula, allí los estudiantes, le dieron validez a este ejercicio, apoyados en lo que han vivido y lo que estos sienten al compartir con los demás, la otra oportunidad, se dio cuando estaban plasmando sus reflexiones en las carteleras, pues en este momento, ellos vivieron esos valores de los que hablaron, se encuentra que fueron muy solidarios unos con otros, se respetaron su forma de pensar, su espacio en el aula. En conclusión, se vivió un ambiente de diálogo y de tolerancia entre los estudiantes del Marco Fidel Suárez.

#### Cuarta intervención – conflicto en el aula

- **Actividad: Juego de roles. ¿En qué momento me pongo en el lugar del otro?**
- **Objetivo:** Identificar qué rol cumple en el aula según las características del personaje del juego.
- **Características de los personajes:**
- **Mago:** Es creativo frente a la solución de problemas, propositivo
- **Guerrero:** Busca el bien del grupo, está en contra de las injusticias y desigualdades, lidera la mayoría de las actividades.
- **Curandero:** Preserva la vida, ayuda en la solución de los conflictos en el aula, se presta para el dialogo y lo genera.
- **Condiciones:** Cada estudiante, dirá cuales son las características que posee de su personaje y cuales le agregaría.
- **Valores:** reconocimiento de valores propios y de sus compañeros.



*Fotografía 8.1, 8.2. Estudiantes I.E.D. Miguel de Cervantes Saavedra, grado 902, juego de roles. Año (2019).*



*Fotografías 9.1, 9.2, 9.3, 9.4 y 9.5. Estudiantes de 503 compartiendo sus características como Guerreros, Magos y Curanderos. Año (2019).*

#### **Elemento transformador**

**Miguel de Cervantes Saavedra:** Durante esta actividad los estudiantes lograron identificarse con los personajes que se encuentran en la plataforma virtual classcraft, resaltaron sus características asociadas con cada personaje y las expusieron a los compañeros; particularmente los guerreros resaltaban su liderazgo tanto en el equipo como en el grupo en general.

**Marco Fídel Suárez:** En esta actividad, se demostró por parte de los estudiantes, que se sienten identificados con los personajes de la plataforma y como a través de este han reencontrado esas habilidades que tal vez tenían olvidadas o no había descubierto, además se mostraron más abiertos al diálogo, a la participación y sobre todo a escucharse unos a otros.



Quinta intervención  
-conflicto en el aula

- **Actividad:** Pruebas de habilidad
- **Objetivo:** Identificar las diferentes habilidades de cada integrante del equipo y la importancia de su aporte al trabajo del mismo.
- **Condiciones:** Se crearon 5 estaciones:
- **Primera estación:** Cruza la cancha con ladrillos.
- **Segunda estación:** Muy junticos avanzaras. Cada equipo estara atado entre si para poder avanzar.
- **Tercera estación:** Armando la torre más alta ganaras. Utilizando las fichas de un jenga.
- **Cuarta estación:** Tu puntería con los pines definirá el avance de tu equipo. Utilizando una pelota de tenis, debe tumbar unos pines puestos a unos metros.
- **Quinta estación:** el equilibrio es clave para que el equipo avance. Ccon una raqueta de ping pong puesta sobre la cabeza, cada integrante de llevar a la meta una pelota.
- **Obtiene:** puntos XP y salud. Avance al siguiente nivel en plataforma
- **Valores:** trabajo en equipo, puesta en marcha de los valores rescatados anteriormente.



Fotografía 9. Estudiantes de grado 902, actividad pruebas de habilidad. Año (2019).



Fotografías 10.1, 10.2, 10.3, 10.4. Estudiantes grado 503, actividad pruebas de habilidad. Año (2019).



### Elemento transformador

**Miguel de Cervantes Saavedra:** Durante el desarrollo de esta actividad se observó a través de cada una de las actividades propuestas, los valores que cada grupo de trabajo utilizó para alcanzar las metas de cada estación, como son: el trabajo en equipo, el liderazgo, el compañerismo, el respeto y la coordinación, cabe resaltar que su trabajo estaba motivado por las realización de las pruebas y no por el menor tiempo para ellas, es decir no había un tiempo establecido y sin embargo, querían desarrollarlas en el menor tiempo, como un reto propio, cada uno tomo su forma de liderazgo de acuerdo a la estación en donde se encontraban, la lluvia de ideas también fue un elemento importante en algunas otras.

**Marco Fidel Suárez:** en esta serie de actividades, los estudiantes fueron muy participativos, al interior de los equipos se desarrollaron acuerdos, no se mostraron afanados a pasar por encima del otro o a ocultar su estrategia, al contrario, fueron bastante solidarios mostrando lo que hacían o aconsejando a los otros equipos, en este punto los niños se encuentran satisfechos, ya que han podido trabajar en grupo, sin agresiones o malas palabras.

### Tejido de palabra 3

- Se realiza al finalizar las intervenciones (desde la tercera hasta la quinta)
- Los estudiantes contarán los hechos mas llamativos durante estas intervenciones, sus sentimientos y anécdotas favoritas.

### Tercera intervención

**Actividad: Creación del paisaje en la realidad, que represente los elementos necesarios para lograr una buena armonía en el aula.**

**Equipos, (802) identificación de elementos para lograr una buena armonía:** los estudiantes copiaron el paisaje correspondiente a la interfaz de la plataforma y de acuerdo al equipo, allí representaron en sus partes constitutivas, diferentes elementos que pueden lograr un buen ambiente para la convivencia en el aula. *El equipo 1 realizamos nuestro paisaje y a las montañas les pusimos la fuerza que debe tener nuestro equipo, el agua la tranquilidad con la que se deben tomar decisiones (...)* *El equipo 2 nosotros tuvimos en cuenta el agua como lo sinceros que debemos ser frente al grupo, la tierra como el lugar firme en el que debemos estar (...)* *El equipo 3 nosotros utilizamos el castillo y le colocamos que era la fortaleza que tenemos como grupo y el mar como el camino que queremos conquistar para llegar más lejos (...)* *El equipo 4 tuvimos en cuenta el camino para seguir siempre sin perdernos de lo que queremos, las montañas representan para nuestro equipo lo grandes que podemos ser y la naturaleza de nuestro paisaje, lo natural que debemos ser como personas.*

**Equipo (403), Identificación de elementos para lograr la buena armonía:** los estudiantes toman elementos del tablero (paisaje) de la plataforma classcraft y los representan en la realidad a través de una cartelera, resaltando en cada uno de ellos los valores que deben rescatar para

vivir en armonía. **Equipo 1.** nosotros pensamos que los valores que debemos rescatar en el salón son el amor, la ayuda, la paciencia y la comprensión, porque estos nos ayudan a trabajar mejor, si todos nos ayudamos y nos tenemos paciencia, no vamos a pelear y todo mejorará en nuestro curso (...). **Equipo 2** nosotros representamos cada uno nuestro castillo, porque es como el salón que debemos cuidar, cada personaje está en la puerta para cuidar el salón, para que no haya más peleas, sino que nos podamos comprender (...). **Equipo 3** nuestros valores son el diálogo, la tolerancia, el respeto, el trabajo en equipo porque nos hemos dado cuenta que cuando tenemos estos valores nos va bien, no peleamos tanto y nos llevamos bien (...). **Equipo 4** nosotros rescatamos la disciplina, la amabilidad, la tolerancia, el respeto, el diálogo, son valores muy importantes para vivirlos a diario, así nos comprendemos y en lugar de decirnos cosas feas, nos respetamos y nos entendemos (...). **Equipo 5** nuestros valores fueron el respeto, la humildad, la tolerancia, la igualdad, el compañerismo, el amor, la amistad, sobre todo la humildad porque todos debemos aceptar que nos equivocamos y perdonarnos para hacer borrón y cuenta nueva y vivir bien

#### Cuarta intervención

##### Actividad: juego de roles.

**Equipos, (802) el rol en el aula:** los estudiantes hacen la relación entre sus características propias y las del personaje del juego que le correspondió (...) soy líder en mi equipo, represento al guerrero y eso se refleja en cómo me preocupo en el salón por mis compañeros, me gusta ayudarlos, aunque también he participado en algunas situaciones en las que se han generado problemas con relación a discutir con algunos profes. (...) como curandero, creo que en el salón ayudé a mis compañeros y me preocupo cuando no están bien o tienen algún problema (...) mi personaje es de mago y de acuerdo a mis poderes en el juego- transferencia de magia, teletransportación e invisibilidad-, ayudé a mis compañeros de equipo a ganar puntos de experiencia y estoy pendiente de cómo usar mis poderes para ayudarlos y que no pierdan puntos o sean castigados.

**Equipos, (403) el rol en el aula:** los estudiantes hacen un análisis de sus características, frente a las de su personaje y resaltan aspectos positivos para transformar la convivencia de su curso. **Magos:** me gustaría tener los poderes del mago en la vida real, para teletransportarme y ayudar a mis compañeros donde me necesiten o hacernos invisibles cuando quieran pelear con alguno (...) la magia siempre me ha parecido divertida, a mí me gusta ser maga porque tengo muchos poderes con los que puedo ayudar a mis compañeros, en la plataforma el que más me gusta es el tiempo de transformación, este me ha dado más tiempo a mí y a mis compañeros para hacer las actividades y de paso compartimos (...) **Guerreros:** me gusta ser guerrero porque el guerrero es fuerte y protege eso he hecho en la plataforma y en el equipo cuando estamos jugando los cuidamos para que hagamos bien las actividades, la vez pasada cuando estábamos armando el escudo, yo cuidaba las piezas y cuidaba que mis compañeros no se fueran a lastimar (...) yo ya me gaste todo el poder de protección con mi equipo, la vez pasada se nos quedaron las cosas para hacer los paisajes, pero nosotras (las guerreras del equipo), conseguimos lo que nos hacía falta para trabajar y lo conseguimos (...) **Curanderos:** un curandero es como alguien que cura a mí me gusta ser curandera porque no me gusta ver sufrir a mis compañeros, yo como que les doy ánimo para que salgan adelante, en la plataforma

*tengo Fe Ardiente y la usamos cuando estábamos buscando las pistas porque yo podía hacerle preguntas a la profe y ayudar a mi equipo a avanzar (...) a mí me gusta compartir, en la plataforma le compartí mi poder de curación a Christopher y a Evelyn, así completamos todos los puntos para subir de nivel.*

### **Quinta intervención**

**Actividad:** pruebas de habilidad

**Objetivo:** identificar las diferentes habilidades de cada integrante del equipo y la importancia de su aporte al trabajo del mismo.

En esta actividad los estudiantes pasaron una serie de pruebas establecidas en 5 estaciones, cada estación exigía desarrollar una habilidad o competencia para superar la prueba.

- Primera estación: Cruza la cancha con ladrillos. **Coordinación**

**Equipos, (802):** en esta estación los estudiantes pensaron en la mejor estrategia para cruzar la cancha de fútbol sin tocar el piso y solamente utilizando los ladrillos (...) *decidimos que cada uno organizara los ladrillos de tal manera que pudiéramos pasar pero no sabíamos cómo avanzar, luego nos dimos cuenta que debíamos compartir cada uno la mitad de un ladrillo para poder cruzar, no fue fácil pero después ya lo logramos, fuimos el primer equipo y los demás nos copiaron la forma, pero no les resultó fácil porque lazaban los ladrillos demasiado duro y se les rompían y era muy difícil utilizarlos. tuvimos que coordinar nuestros pasos sobre los ladrillos y apoyarnos con las manos para no caernos.*

**Equipo (403):** *nosotros nos dimos cuenta que si nos subíamos de lado en los ladrillos y poníamos un pie en cada uno lográbamos avanzar, el problema es que si uno perdía el equilibrio nos caíamos todos y nos tocaba volver a empezar (...) nosotros también hicimos lo mismo que el equipo de Felipe, pero para no caernos no íbamos despacito, apenas estábamos bien seguros avanzábamos, la que nos daba la orden de avanzar era Evelyn y lo hacíamos al tiempo.*

- Segunda estación: Muy junticos avanzaras. **Coordinación**

**Equipos, (802):** en esta estación los estudiantes del equipo son unidos por una cinta a su alrededor, deben llegar de esta manera hasta la próxima estación. (...) *primero nos sentimos incómodos y no podíamos avanzar, tuvimos que ponernos de acuerdo en cómo hacerlo, decir que un pie primero y el otro después al mismo tiempo (...) lo que más se nos dificultó fueron las escaleras, es complicado subir todos al mismo tiempo pero lo hicimos que fue lo importante (...) aprendimos que como equipo debemos ponernos de acuerdo en cómo hacer las cosas y tener en cuenta todas las opiniones de nuestros*

*compañeros (...) nosotros aprendimos que observar también ayuda, vimos como otros equipos lo hacían y nosotros lo hicimos igual.*

**Equipos (403):** *al principio algunos compañeros halaban a los otros y se resultaban haciendo daño. En mi grupo David empezó a halar y las niñas que íbamos atrás nos empezó a apretar la cuerda, tuvimos que decirle y ahí fue que nos pusimos de acuerdo, pensamos en caminar despacio y al mismo tiempo (...) Yo les pedí disculpas a mis compañeras, pero es que yo pensé que si las halaba ellas iban a caminar más rápido y llegábamos a la meta, después nos pusimos de acuerdo (...) Un compañero de mi equipo estuvo a punto de caerse, porque empezamos a caminar sin ponernos de acuerdo, para proteger a Víctor y a Isaac, pensamos en ir diciendo que pie mover todos al tiempo.*

- Tercera estación: Armando la torre más alta ganaras. **Trabajo en equipo**

**Equipos, (802):** *los equipos deben construir la torre más alta utilizando las fichas de varios juegos de jenga. (...) nosotros tratamos de construir primero una base fuerte y amplia, lo que nos quitó la ventaja de que fuera la más alta. (...) nosotros buscamos que fuera la más alta pero continuamente se nos caía, entonces debíamos revisar la base para mejorarla, cada compañero daba su opinión, lo que a veces dificultaba el trabajo. (...) fuimos los ganadores de esta prueba y fue gracias a que dos compañeros armaron rápidamente la torre y colocaron bien las piezas para que no se cayera, fue importante escucharnos para ganar.*

**Equipos (403):** *los equipos construirán con varias piezas del jenga la torre más alta que les sea posible. Al principio no la armábamos con cuidado, las piezas se movían y se caía la torre, entonces nos repartimos el trabajo: Nicol y Alexis se encargaban de acomodar las piezas para que quedaran todas igualitas, mientras tanto Laura y Kevin traían las piezas (...) en nuestro equipo al principio hacíamos cada piso con tres palitos, pero Eliana dijo que podíamos hacer cada piso con menos palos y entonces nos rendían más los palitos y la de nosotros iba a quedar más alta, y así fue.*

- Cuarta estación: Tu puntería con los pines definirá el avance de tu equipo. **Precisión y paciencia**

**Equipos, (802):** *los equipos deben tumbar los pines con algunas pelotas (...) mis compañeros y yo hicimos varios lanzamientos y estaba difícil tumbar los pines, luego de que un compañero siguió una línea recta en el piso los demás lo seguimos, esta estación es de paciencia y de insistir mucho. (...) no tuvimos mucha suerte con los pines, nos faltó mucha puntería. (...)*

**Equipo (403):** *los equipos tumbarán los pines de un juego con el uso de varias pelotas. En nuestro equipo escogimos a los que dijeron que tenían mejor puntería entonces jugaron Ana María, Thaliana y Ana Paula jugaron, los demás les dimos ánimo, nos fue bien porque tumbamos varios pines (...) en nuestro equipo todos ensayamos a veces se nos iba de lado otras veces si los tumbábamos, pero todos jugamos (...)*

- Quinta estación: el equilibrio es clave para que el equipo avance. **Paciencia**

**Equipos, (802):** los estudiantes deben transportar una pelota sobre su cabeza utilizando una raqueta sobre su cabeza. (...) *dentro del equipo hubo dos compañeros que lo hicieron bien y rápido, otros no lograban llegar a la mitad del camino, debíamos hacerlo muy despacio para poder tener el control de la pelota y poder llegar.*

**Equipos (403):** *esta actividad es de mucho equilibrio, casi que no podemos, apenas empezábamos se caía la raqueta y la pelota (...) nosotros pensamos en hacerlo muy despacio para que no se cayera nada, pensamos que nos íbamos a demorar mucho, pero todos terminaron haciéndolo así (...) nos gustó la actividad porque todos nos ayudamos, no peleamos, si no que estábamos diciéndonos palabras de apoyo (...) o diciéndonos que hacer para llegar a la meta (...).*

## CAPÍTULO 5 Análisis y presentación de resultados

### 5.1 Análisis de Resultados a través de la comparación general de las intervenciones

**Tabla 6. Análisis comparativo de las intervenciones realizadas de manera particular en las dos instituciones.**

I.E.D. Miguel de Cervantes Saavedra Resultados de Intervención	I.E.D. Marco Fidel Suárez Resultados de Intervención	Observaciones /Conclusiones
<p>Las intervenciones permitieron a los estudiantes generar espacios de interacción y confianza entre ellos, además de reconocer habilidades que no eran tan evidentes para ellos.</p> <p>Es preciso destacar que en la población en la que se aplicaron las diferentes actividades, se suscitaron grandes logros, como el hecho de contar con el otro para lograr sus propósitos, es decir desarrollaron competencias como el trabajo cooperativo.</p> <p>Es menester manifestar que en principio lograr confianza entre los participantes, fue una tarea difícil, pero con el tiempo y el desarrollo de las cinco intervenciones planteadas, se alcanzó el objetivo de generar más disposición para el diálogo compartido, la expresión de sentimientos de manera mucho más abierta en la medida en que la confianza del grupo se afianzo a lo largo de cada reto.</p> <p>Además, mostraron cualidades como el respeto por el otro, y la protección colectiva, lo que género en ellos, el valor de la tolerancia a la hora de la</p>	<p>Las intervenciones realizadas en la I.E.D. Marco Fidel Suárez con los estudiantes de grado cuarto (2018) ahora grado quinto (2019), les ha permitido reconocerse como personas líderes, además de desarrollar habilidades para coordinar, ayudar, escuchar, cuidarse mutuamente, entre otras, lo que ayudó en el fortalecimiento de los lazos afectivos entre los estudiantes, al entender al otro como igual, pues durante el desarrollo de cada intervención, aparte de lograr a cabalidad las metas propuestas por el juego dentro de la plataforma virtual, obteniendo puntos de experiencia, los participantes pudieron darse la oportunidad de conocerse entre sí, y con ello desarrollaron habilidades que probablemente no había descubierto y que ahora irán fortaleciendo en la medida en que van creciendo como personas con sentido de pertenencia tanto hacia la institución como hacia sus compañeros, por lo que cada prueba fue acercándolos más.</p>	<p>Según lo descrito en las diferentes intervenciones, se puede observar que a pesar de las diferencias en edad de los dos grupos participantes hay un común denominador y es que los estudiantes reconocen que tienen una dificultad a la hora de solucionar sus conflictos, pero ponen de su parte para mejorar esta situación, lo que efectivamente se logró visibilizar a través de la aplicación de la estrategia de gamificación.</p> <p>Se notó como cada actividad iba arrojando resultados muy positivos en los que se refuerzan valores como la colaboración, la solidaridad y el deseo por ayudar al otro por encima de su espíritu competitivo, lo anterior con base a lo que los mismos estudiantes, manifiestan en los diversos tejidos de palabra realizados.</p> <p>Ambos grupos han mejorado su actitud frente a la solución de conflictos, se muestran más dispuestos al</p>

<p>resolución de sus conflictos, alcanzando así el logro propuesto.</p> <p>También la aplicación del tejido de palabra en intermedio de cada actividades propuesta, dio la posibilidad a los estudiantes de conocerse de otras maneras al compartir intereses comunes , lo que los ayudó en gran medida a lograr cumplir con las metas del juego, además de aprender a escuchar para entender a nuestro interlocutor, lo que contribuye a desarrollar la habilidad de seguir instrucciones, además de otras como: la destreza, la agilidad, el equilibrio, la unión, el compañerismo, la paciencia, la agilidad, la amabilidad, la alegría, la fuerza de voluntad y la honestidad</p> <p>La plataforma virtual cumplió un papel cautivante y motivante en los estudiantes, pues les permitió establecer metas y construir una planeación adecuada para alcanzarlas, recibir recompensas por su desempeño y su comportamiento, además de centrarse en elementos para ayudar a sus compañeros dentro del mismo equipo.</p> <p>Al conformar los equipos de manera específica, se incentivó a trabajar con otros compañeros, a establecer nuevos tipos de relaciones entre ellos.</p>	<p>Es necesario mencionar que al principio se mostraron muy competitivos con ganas de ganarle a los demás y se notaba cierta dificultad a la hora de ponerse de acuerdo para concretar una actividad, pero poco a poco se vio como entre ellos se desarrollaba cierta complicidad y ayuda para lograr los objetivos propuestos entre los equipos.</p> <p>Se evidencia dentro del aula de clase que los estudiantes ahora son mucho más abiertos en sus participaciones en clase, son más colaboradores y más tolerantes con los compañeros, lo que se le acredita a la aplicación de la estrategia de gamificación que se planteó dentro del presente proyecto de investigación, y obviamente al espacio que se propició a través de este que fue la utilización de la metodología del tejido de palabra , en la que tuvieron la oportunidad de dar a conocer sus opiniones y divergencias respecto de los temas que se plantearon en cada intervención.</p>	<p>diálogo, al respeto y a la escucha del otro.</p> <p>Lo anterior ha suscitado en los niños y jóvenes un ambiente de satisfacción al descubrir que la solución a un conflicto, está en sus manos y que la mejor forma de resolverlos, es de manera pacífica.</p> <p>Esto se refuerza bajo los preceptos de la autora Jane Macgonigal, quien expresa, que el hecho de poseer una misión alcanzable, y contar con un grupo de colaboradores, permite convertir estos, en hechos motivantes para que el jugador, sienta que sus actividades tienen un sentido por el que vale la pena continuar, lo cual según esta autora es una forma de evolucionar para alcanzar una sociedad más colaborativa y cordial.</p>
---	--	---

## 5.2 Conclusiones

En esta investigación se plantearon unos objetivos, que de llegar a cumplirse transformarían las soluciones dadas a los conflictos por parte de los estudiantes de la I.E.D. Miguel de Cervantes Saavedra y de la I.E.D. Marco Fidel Suárez. En primer lugar, se pretendió explorar en la población estudiantil, las situaciones de conflicto existentes que afectaban el clima escolar, pues como lo explica (Galtung, 2003), “todo conflicto puede transformarse o modificarse si se comprende el origen y la naturaleza del mismo” y es precisamente en la búsqueda del origen y naturaleza que se utilizó el tejido de palabra para conversar con los estudiantes, conocer su sentir, las percepciones hacia el otro y las situaciones que más los conflictúan, y a partir de este crear una estrategia que transforme y supere la lógica de la violencia, pues como lo expresa (Galtung, 2003) “educar para el conflicto se convierte en una herramienta para transformar este en una fuente de conocimiento”

A partir de lo anterior nace el segundo objetivo: diseñar una propuesta pedagógica utilizando la gamificación, la cual permita que la solución de los conflictos escolares se dé de manera pacífica entre los estudiantes, a través de las habilidades y/o competencias que se derivan de la aplicación de la plataforma virtual classcraft. Esta herramienta de gamificación ya se ha usado en el mejoramiento de procesos académicos, pero en esta ocasión quisimos trasladar esta herramienta al plano convivencial, es así que se diseñó una estrategia de gamificación en la que se pusieron de manifiesto los ocho motores propuestos por Yu – Kai Chou (Chou, 2019), en el que cada uno se verifica de la siguiente manera: **el significado y la vocación**, en la medida en la



que a los estudiantes se sintieron motivados, al formar parte de algo más importante, en este caso dar soluciones alternativas y pacíficas a los conflictos que al interior del aula se dan. **Desarrollo y el logro**, por medio del cual los estudiantes avanzan en la consecución de la meta, en las intervenciones se entregaron a los estudiantes puntos de experiencia e insignias que dan la sensación de avance y la motivación para continuar participando de la estrategia; **la creatividad y retroalimentación**, se evidenció a través de las diversas intervenciones en la que los estudiantes crearon sus propias estrategias para colaborar entre sí, realizaron sus propios diseños en cuanto a decoración y participación de las intervenciones se refiere; **la propiedad y la posesión**, fue otro motor presente en el trabajo con los estudiantes, pues ellos manifestaron que la sana convivencia en el aula les pertenece, por lo que quieren mejorarla, protegerla y conseguir muchos más, en cuanto a la plataformas también se comprobó que había propiedad y posesión en la medida en la que los estudiantes dedicaban tiempo a mejorar su avatar, agregarle accesorios ganados entre otros; **la influencia social y afinidad**, fue el motor que se consideró más aportante pues los estudiantes se colaboraron entre sí, la competencia se tornó sana y se implantó la idea de alcanzar los objetivos de cada intervención juntos, **la escasez y la impaciencia**, llevaron a los niños y jóvenes participantes a luchar por no perder la sana convivencia, sus esfuerzos se centraron en disminuir radicalmente la violencia verbal y física; **la impresibilidad y la curiosidad**; se les generó a los estudiantes al no revelar lo que sucedería después, cada intervención era una sorpresa que causaba expectativa y ganas de cumplirla, por último **pérdida y evitación**, fue el motor demostrado a partir de la ayuda entre los equipos, quienes prestaban su colaboración o se comunicaban sus estrategias con tal de evitar la pérdida de su grupo o el de sus compañeros.

Lo anterior arrojó un mejoramiento de las relaciones al interior del aula escolar, en la que se generó, disposición para el trabajo en equipo, formas asertivas de comunicación, respeto entre pares, con la que se cambió positivamente las soluciones dadas a los conflictos.

Otro de los objetivos planteados en la investigación fue, aportar al fortalecimiento de habilidades sociales como el trabajo en equipo, el respeto, la tolerancia y el reconocimiento del otro, mediante la aplicación de la propuesta planteada, para consolidar las relaciones humanas dadas en el aula. En este punto, Jane Macgonigal refuerza el objetivo al plantear que el juego desarrolla valores en las personas, en la medida que estas descubren que tiene grandes habilidades y con capaces de lograr “un triunfo épico”, en este caso ayudar con mayor tenacidad y tener el interés de solucionar de forma positiva sus conflictos. De acuerdo con esto a los estudiantes se les entregó una “misión” (transformar las soluciones al conflicto), en la plataforma classcraft, en la que construyeron un personaje, con un rol específico (mago, curandero o guerrero), pero en esto no estaban solos poseían un grupo de colaboradores listos para acompañarlos en esta aventura donde juntos deben avanzar hacia la consecución de dicha meta, esto encaminó a los estudiantes en una construcción más colaborativa y cordial, en la que lograron construir un conocimiento de diferente sobre las soluciones que pueden dar a sus conflictos.

Por ello, la Gamificación cobra especial relevancia, en la medida en que esta es el centro de desarrollo de la presente investigación, en la que se demostró en debida forma como encontrar una nueva manera de aprendizaje por parte de los estudiantes utilizando claves estratégicas del juego y herramientas tecnológicas, que convirtieron este proceso de enseñanza en un espacio innovador y divertido para quienes participaron en ello, por lo que será una tarea inmediata la socialización de esta propuesta, para que no se quede en la aplicación única de un aula en

específico, si no que sea una herramienta institucional para toda la población educativa, por lo menos de las dos instituciones elegidas para el desarrollo de la presente investigación.

### **5.3 Recomendaciones**

- 1.** Cada actividad de intervención podría trabajarse con su objetivo y de la misma manera como se desarrolló para esta investigación, podría ser un insumo importante para lograr establecer nuevas relaciones positivas entre los estudiantes y se podría desarrollar en varios momentos a lo largo del año académico escolar, por ejemplo, en cada periodo.
- 2.** Es imprescindible escuchar atentamente las recomendaciones de los estudiantes frente a las dinámicas del juego y sobre todo su sentir en cada actividad, para analizar si sea logrado avanzar en el objetivo de transformar las relaciones y la forma de solucionar los conflictos dentro del espacio escolar.
- 3.** La gamificación debería ser implementada de manera directa con los procesos de convivencia en las instituciones educativas, ya que permiten mejorar el ambiente escolar e identificar y tratar elementos que la podrían alterar de manera negativa.
- 4.** Una reflexión continua acerca de los procesos de convivencia permitirá la construcción de nuevas estrategias o actividades gamificadoras que aportaran en la transformación de los conflictos escolares y sus formas de solucionarlos. No es necesario que haya un conflicto para crear estas actividades, podrían trabajarse como mecanismo de prevención ante el desarrollo de un conflicto.

## CAPÍTULO 6 Referencias Bibliográficas

- Aterrizza, Miriam Bayona. (17 de 09 de 2019). <https://www.wonnova.com/>. Obtenido de <https://www.wonnova.com/blog/gamificacion-videojuegos-diferencias-201401>
- Berroeta, H., & Zambrano, A. (2012). *Teoría y práctica de la acción comunitaria. Aportes desde la psicología comunitaria*. Valparaiso/Chile: RIL Editores .
- Bits, P. p. (Dirección). (5 de Febrero 2013 (Archivo de video). Jane McGonigal: Los juegos online pueden crear un mundo mejor. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=qrcGfWhD\\_BE](https://www.youtube.com/watch?v=qrcGfWhD_BE)). [Película].
- Bohórquez Correa, R. I. (2017). El conflicto en la convivencia escolar: creencias y prácticas de estudiantes, padres de familia y docentes de una institución educativa distrital. *Actualidades Pedagógicas*, 29-49.
- Bohórquez Correa, R. I., Chaux Real, Y. N., & Vaca Vaca, M. P. (2017). El conflicto en la convivencia escolar: creencias y prácticas de estudiantes, padres de familia y docentes de una institución educativa distrital. *Actualidades Pedagógicas*, 29-49.
- Bonilla González, A. (2015). Diseño de juegos y creatividad: un estudio en el aula universitaria . *Opción*, vol. 31. num 2, 106 - 126.
- Castro Alfaro, A., Marrugo Peralta, G., Gutiérrez Hurtado, J. L., & Camacho Contreras, Y. (2014). La convivencia y la mediación de conflictos como estrategia pedagógica en la vida escolar. *Panorama Económico*, 169 - 190.
- Chou, Y.-k. (29 de 09 de 2019). *The octalysis group*. Obtenido de <https://octalysisgroup.com/>
- Contreras , R., & Eguia , J. L. (2016). *Gamificación en las aulas universitarias*. Barcelona: inCOM UAB. Institut de la comunicació. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Cuñat Giménez, R. J. (2018). La gamificación como herramienta para reducir los accidentes laborales viales en pymes y autónomos. *Revista Empresa y Humanismo*, 59-90.
- Díaz Cruzado, J. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III jornadas de innovación Docente. Innovación Educativa, respuesta en tiempos de incertidumbre*. Sevilla. España: Facultad de Ciencias de la Educación.
- Egg, E. A. (2003). *Repensando la Investigación - Acción Participativa*. Grupo Editorial Lumen Hvmanitas.

- El Espectador . (9 de Abril de 2019). Más de 67.000 víctimas del conflicto estudian en colegios públicos de Bogotá. Bogotá, Colombia.
- Escamilla, J., Fuerte, K., Venegas, E., Fernandez, K., Elizondo, J., Roman, R., & Quintero, E. (septiembre de 2016). *Tecnológico de Moterrey* . Obtenido de Observatorio de innovación educativa del Tecnológico de Moterrey:  
<https://observatorio.itesm.mx/edutrendsgamificacion>
- Espejo Merchan, P. (2008 ). Aprender Jugando En Secundaria. *Innovación Y Experiencias Educativas*.
- Espeso, P. (16 de 09 de 2019). *educacion tres punto cero*. Obtenido de  
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/edmodo-que-es-clase-educacion/32861.html>
- Galtung, J. (2003). *Paz por medios pacíficos. Paz y conflicto, desarrollo y civilización*. España: Bilbao Bakeaz.
- Garett, R., & Young, S. D. (2019). Gamificación del cuidado de la salud : un estudio de la mecánica y los elementos del juego. *Springer Link*, 1-19.
- Gordillo Gordillo, M., Gomez Acuña, M., Sanchez Herrera, S., Gordillo, T., & Vicente Castro, F. (2013). El Juego Infantil En Un Mundo De Cambio. *Desafíos y perspectivas actuales de la psicología en el mundo de la infancia*, 198.
- Gutiérrez Méndez, D., & Pérez Archundia, E. (2015). ESTRATEGIAS PARA GENERAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR. *Ra Ximhai*, 6381.
- Hernandez Rincón, E. H., Lamus Lemus, F., Carratalá Munuera, C., & Orozco Beltran, D. (2017). Dialogo de saberes: propuesta para identificar, comprender y abordar temas críticos de la salud de la población. *Salud Uninorte*, 242.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Fernandez Ciudad: Alianza.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Janner, V. C. (2015). La convivencia escolar en positivo. *Educacion y Humanismo*, 92-103.
- La Parra, D., & Tortosa, M. J. (2003). Violencia estructural : una ilustracion del concepto. *Documentación Social*, 57-72.
- Largo, F. L., Duran, F. J., Arnedo, C. J., Rosique, P., Cuerda, R. S., & Carmona, R. M. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA Vol. 4, Núm. 1* , 25-29.

- Lister, M. C., & College, H. (2015). Gamification: The effect on student motivation and performance at the post-secondary level. *Issues and Trends in Educational Technology*, 1-23.
- López Gómez, E. (2016). *La Gamificación Aplicada Al Project Management*. VALENCIA, ESPAÑA: Universidad Politécnica De Valencia.
- Macias, J. D., & Bernal, A. P. (2018). *Libro Actas Simposio Sobre la enseñanza de la Geología*. Estudios Gráficos Europeos, S.A.
- Manzano, A. P., & Baeza, J. A. (2018). Gamificación transmedia para la divulgación científica y el fomento de vocaciones procientíficas en adolescentes. *Revista Científica de Educomunicación*, 93-103.
- Marcano , B. (Noviembre 2018). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital . *Teoria de la educación. Educación y Cultura en la sociedad de la información. Vol. 9, num. 3*, 93 - 107.
- Martinez Argüello, L. D., Hinojo Lucena, F. J., & Rodriguez Garcia, A. M. (2017 ). Fortalezas, Debilidades Y Concepciones Que Tienen Los Profesores Al Momento De Implementar Las Tic En Sus Procesos De Enseñanza. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 297.
- Mesias, O. (2010). *La investigación cualitativa*. Mexico: Alfaomega.
- Ojeda Campos , A. (2013). *Perspectiva ampliada del juego en Freud*.
- Ovallos Gazabon, D. A., De La Hoz Escorcía, S. M., & Maldonado Perez, D. J. (2016). Gamificación para la gestión de la innovación a nivel organizacional. Una revisión del estado del arte. *Revista ESPACIOS*, 1-23.
- Percy, C. C. (2009). Teoría de Conflictos Johan Galtung. *Paz y Conflictos* , 60 - 81.
- Ríos Espinosa , M. C. (s.f). Ideal caballeresco, juego y cultura. *Casa del tiempo*, 71 - 80.
- Robert, M. L., & Escobar, E. C. (2018). El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como Estrategias para construir y vivir la convivencia escolar. *Revista de la faculta de ciencias de la investigación* , 59 -80.
- Rodriguez, F., & Santiago, R. (2015). *GAMIFICACIÓN. Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula* . Barcelona, España: Grupo Oceano.
- Ruiz, B. E. (2003). Mezclando técnicas. La investigación interventiva . *La trama de la comunicación* , 43-49.

- Sáez de Ocáriz Granja, U. L. (2018). Transformar conflictos motores mediante los juegos cooperativos en Educación Primaria. *Universitas Psychologica*, 17(5), 1-13. .
- Sánchez Velázquez, M. d. (2018). *El Conflicto En El Aula De Educación Básica*. Ciudad de México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Sanchez, F. V., & Rivero, C. A. (2015). DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA DE GAMIFICACION EN UNA PLATAFORMA VIRTUAL DE EDUCACIÓN. *FIDES ET RATIO*, 65-80.
- Santamaria, F. (13 de Agosto de 2013). *Blog de Fernando Santamaria*. Obtenido de <http://fernandosantamaria.com/blog/la-gamificacion-las-mecanicas-del-juego-en-los-procesos-de-aprendizaje-parte-1/#comments>
- Secretaria de educación Bogotá. (2018). *Caracterización del sector educativo* . Bogotá.
- Subredsur - Alcaldía de Usme. (2017). *Análisis de condiciones, calidad de vida, salud y enfermedad* . Bogotá.
- Susana, O. M., Maria, T. S., & Jose, R. C. (2017). Competencias Profesionales en resolución de conflictos: Eficacia de un programa para la mejora competencial. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 30-47.
- Trigo Aza, E. (s.f.). *Juegos Motores Y Creatividad* . Barcelona: Paidotribo.
- Trucco, D., & Inostroza, P. (2017). Las violencia sen ele spazio escolar. *Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL)*, 1-115.
- Unesco. (2009). *Poner fin a la violecnia en la escuela* .
- Unzueta Morales, S. (2012). El dialogo de saberes como método pedagógico didáctico crítico reflexivo transformador y emancipador para libros de texto de matemática. *Integra Educativa*, 192.
- Vergel, O. M., Martinez, L. J., & Zafra, T. S. (2016). Factores asociados al bullying en instituciones de educación superior. *Revista Criminalidad*,, 197-208.


# ANEXOS

## Trabajo de estudiantes guías, documentos y Fotografías.

### Anexo 1. Primera guía de intervención.

## BIENVENIDOS EQUIPO 1

Lee con atención las instrucciones.



Escribe el eslogan de tu equipo.

---

---

---

**Condiciones**

- Antes de emprender tu aventura de hoy debes cerciorarte de no desoírte las pistas a los equipos contrarios.
- Venda los ojos de un compañero y cuida de él.
- Todos deben ir tomados de la mano siempre.

**Pista número uno:** Busca tu segunda pista en compañía de muchas Eugénias.

Describe que enseñanzas te deja la actividad

---

---

---

---

---

---

---


El primer reto como equipo es, buscar las demás pistas por los alrededores del colegio, las cuales permitirán completar la imagen de su escudo.

**Recompensa**

El primer equipo obtendrá

- 80 puntos de XP (experiencia)
- 10 puntos de AP (acción)
- 10 puntos de GP (oro)
- 20 puntos de HP (vida)

**pega sobre este escudo las partes que encuentres en las diferentes pistas**





## BIENVENIDOS EQUIPO 2

Lee con atención las instrucciones.



Escribe el eslogan de tu equipo.

---

---

---

Condi

-  ira de cifrarle
-  hero y
- Todos deben ir tomados de la mano siempre.

**Pista número uno:** Busca tu segunda pista en donde los pies de los carros estén enterrados.

Describe que enseñanzas te deja la actividad

---

---

---

---

---

---

El primer reto como equipo es, buscar las demás pistas por los alrededores del colegio, las cuales permitirán completar la imagen de su escudo.

### Recompensa

El primer equipo obtendrá  
80 puntos de XP (experiencia)  
10 puntos de AP (acción)  
10 puntos de GP (oro)  
20 puntos de HP (vida)

pega sobre este escudo las partes que encuentres en las diferentes pistas



# BIENVENIDOS EQUIPO 3/

Lee con atención las instrucciones.



Escribe el eslogan de tu equipo.

---

---

---

### Condiciones

- Antes de emprender tu aventura de hoy debes cerciorarte de no descifrarle las pistas a los equipos contrarios.
- Venda los ojos de un compañero y cuida de él.
- Todos deben ir tomados de la mano siempre.

Pista número uno: Busca tu segunda pista en el mural de frailejones.

Describe que enseñanzas te deja la actividad

---

---

---

El primer reto como equipo es, buscar las demás pistas por los alrededores del colegio, las cuales permitirán completar la imagen de su escudo.

### Recompensa

El primer equipo obtendrá  
80 puntos de XP (experiencia)  
10 puntos de AP (acción)  
10 puntos de GP (oro)  
20 puntos de HP (vida)

pega sobre este escudo las partes que encuentres en las diferentes pistas



# BIENVENIDOS EQUIPO 4

Lee con atención las instrucciones.



Escribe el estogan de tu equipo.

---

---

---

## Condiciones

- Antes de emprender tu aventura de hoy debes cerciorarte de no descifrarle las pistas a los equipos contrarios.
- Venda los ojos de un compañero y cuida de él.
- Todos deben ir tomados de la mano siempre.

**Pista número uno:** Busca tu segunda pista en donde cuelgas y tus pies no tocan el piso.

Describe que enseñanzas te deja la actividad

---

---

---

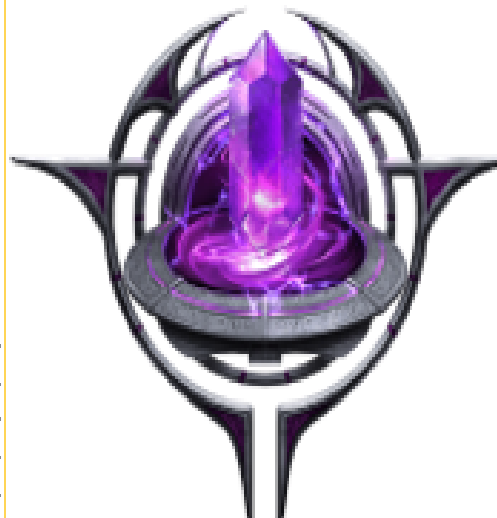
---

El primer reto como equipo es, buscar las demás pistas por los alrededores del colegio, las cuales permitirán completar la imagen de su escudo.

## Recompensa

El primer equipo obtendrá  
60 puntos de XP (experiencia)  
10 puntos de AP (acción)  
10 puntos de GP (oro)  
20 puntos de HP (vida)

pega sobre este escudo las partes que encuentres en las diferentes pistas



### PISTAS EQUIPO 1

2. Busca tu segunda pista en el mural de frailejones.
3. Busca tu segunda pista en donde cuelgas y tus pies no tocan el piso.
4. Busca tu segunda pista en donde los pies de los carros estén enterrados.

|

### PISTAS EQUIPO 2

2. Busca tu segunda pista en el mural de frailejones.
3. Busca tu segunda pista en compañía de muchas Eugenias.
4. Busca tu segunda pista en donde cuelgas y tus pies no tocan el piso.

### PISTAS EQUIPO 3

2. Busca tu segunda pista en donde los pies de los carros estén enterrados.
3. Busca tu segunda pista en donde cuelgas y tus pies no tocan el piso.
4. Busca tu segunda pista en compañía de muchas Eugenias.



### PISTAS EQUIPO 4

- Busca tu segunda pista en compañía de muchas Eugenias.
- Busca tu segunda pista en el mural de frailejones.
- Busca tu segunda pista en donde los pies de los carros estén enterrados.

## Anexo 2. Fotografías guías trabajadas de primera intervención



### Anexo 3. Documento de autorización para la investigación

 **UNIVERSIDAD DE LA SABANA**  
**COLEGIO MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA** 

Bogotá, Enero 04 de 2019

Señores Padres de Familia Grado 902 Jornada tarde

Cordial saludo

La información que se expone a continuación tiene como finalidad presentar las generalidades de un trabajo de investigación académica que se pretende desarrollar en la institución, en el marco de la Maestría en Dirección y Gestión de Instituciones Educativas de la universidad de La Sabana, cursada por el docente Ermoleim Bernal, quien será la persona responsable de la misma. Para dar cumplimiento a este objetivo se intervendrá el Grado 802 de la jornada de la Tarde, por lo cual se le hace extensiva la invitación a su hijo o hija a participar.

El propósito de este estudio titulado es **¿Qué transformaciones produce la gamificación en la convivencia escolar en el aula de los estudiantes de los colegios?** Estas actividades se llevarán a cabo en el aula de clase en el horario habitual.

La investigación se realizará únicamente con fines académicos, se recogerán datos a través de grabaciones (audio y video), fotografías, imágenes, dibujos, escritos; como evidencias que posteriormente serán analizadas y presentadas para observar el proceso desarrollado por los niños.

**Confidencialidad:**

El proceso que se llevará a cabo será estrictamente confidencial. Los datos personales de los niños, así como el material audiovisual en el que aparezcan, no serán publicados por ningún motivo o utilizados con fines diferentes; los productos realizados por ellos serán analizados y se presentarán en el informe de manera anónima.

En caso que los padres de familia o acudientes soliciten ver el material realizado por su hijo(a) para su divulgación, éste se entregará de manera digital sólo si todos los niños que participaron en su elaboración están de acuerdo en su publicación.

**Participación Voluntaria:**

La decisión de permitir que su hijo o su hija participe en el estudio que aquí se presenta, es estrictamente voluntaria. Si usted o su hijo deciden retirarse en cualquier momento antes de terminar el estudio, no habrá algún tipo de sanción o represalia.

**Preguntas y contactos:**

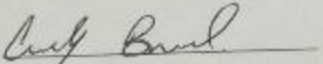
Si tiene alguna inquietud respecto a este estudio, se puede comunicar con el docente encargado y titular del grupo, o al correo electrónico: [ermoleimbesa@unisabana.edu.co](mailto:ermoleimbesa@unisabana.edu.co)

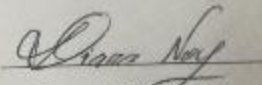
En caso de que la docente no le brinde la información esperada, puede comunicarse con el docente de la Universidad de La Sabana, asesores del proyecto Nestor Zambrano y Servio Caicedo al correo: [nestor.zambrano@unisabana.edu.co](mailto:nestor.zambrano@unisabana.edu.co), [servio.caicedo@unisabana.edu.co](mailto:servio.caicedo@unisabana.edu.co)

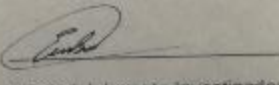
**FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO**

Si desea que su hijo(a) participe, por favor diligencie la siguiente información y hágala llegar a la docente.

Yo Cinda Liseth Bernal Tunarosa he leído y comprendido el procedimiento descrito en el presente documento. De manera voluntaria doy mi consentimiento para que mi hijo(a) Eric Alexander Ortiz Bernal del curso 902 participe en el estudio que aquí se presenta. Lo que implica que participará en varias sesiones. Además, mi hijo(a) realizará trabajos que serán analizados con fines de investigación, por lo que no se divulgará su nombre ni su imagen.

 Firma del padre o madre de familia

 Firma del Coordinador

 Firma del docente investigador

Cédula de Ciudadanía: 4010178968 Bta  
Teléfono de contacto: 3125559220  
Correo electrónico: Liseth\_2906@hotmail.com



