

Innovación Pedagógica y Convivencia Escolar: El OVA Como Catalizador De La Empatía En El Aula Multigrado.

Aprendizaje en línea, Clima escolar, Inteligencia emocional

Armando José Burgos Flórez¹ <https://orcid.org/0009-0001-0513-9672>

Milenis Johana Caraballo Torres <https://orcid.org/0009-0009-5748-2155>

Nelsy Lizeth Giraldo Parra <https://orcid.org/0009-0005-1462-6244>

University Of Technology and Education. Colombia.

University Of Technology and Education. Colombia.

University Of Technology and Education. Colombia.

armando.burgosf2024@uted.us

milenis.caraballot2024@uted.us

nelsy.giraldop2024@uted.us

Recibido: 2 abril 2026

Aceptado: 29 junio 2026

URL: https://relaticpanama.org/_journals/index.php/educaf5-berit/article/view/173

DOI: <https://doi.org/10.66707/r1fs5n30>

Resumen

El presente estudio tiene como objetivo fortalecer la convivencia escolar y la empatía en estudiantes de los grados 4° y 5° de la Institución Educativa Boquía, sede San Gabriel, mediante la implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA). La revisión temática se fundamenta en un marco multidisciplinar que integra la Ley 1620 de convivencia escolar, los postulados de paz de Galtung y las teorías de aprendizaje conectivista de Siemens, estableciendo un diálogo entre la ética y la innovación tecnológica. El argumento principal sostiene que las dificultades relacionales en aulas multigrado, exacerbadas por la movilidad poblacional y conductas agresivas, pueden mitigarse cuando se emplean herramientas digitales interactivas que funcionan como laboratorios de mediación de conflictos. El análisis crítico

revela que, si bien la tecnología suele percibirse como un distractor, en este contexto actúa como un andamiaje pedagógico esencial que facilita la toma de decisiones y el diálogo asertivo mediante la simulación de dilemas morales. El estudio concluye que el uso de un OVA no solo dinamiza el aprendizaje, sino que transforma la cultura del aula al permitir que el educando internalice el reconocimiento del "otro". El mayor aporte radica en proponer un modelo de intervención replicable para entornos rurales, donde la gamificación y la interactividad se consolidan como vehículos eficaces para la formación de ciudadanos más empáticos, resilientes y capaces de construir paz desde sus realidades cotidianas.

Palabras clave: Aprendizaje en línea, Clima escolar, Inteligencia emocional

Abstract

This study aims to strengthen school coexistence and empathy among 4th and 5th grade students at Institución Educativa Boquía, San Gabriel campus, through the implementation of a Virtual Learning Object (VLO). The thematic review is grounded in a multidisciplinary framework that integrates Law 1620 on school coexistence, Galtung's peace theory, and Siemens' connectivist learning theory, establishing a dialogue between ethics and

technological innovation. The main argument holds that relational difficulties in multigrade classrooms— exacerbated by population mobility and aggressive behaviors—can be mitigated through the use of interactive digital tools that function as conflict mediation laboratories. The critical analysis reveals that, although technology is often perceived as a distraction, in this context it operates as an essential pedagogical scaffold that facilitates decision-making and assertive dialogue through the simulation of moral dilemmas. The study concludes that the use of a VLO not only energizes learning processes but also transforms classroom culture by enabling students to internalize recognition of the “other.” Its primary contribution lies in proposing a replicable intervention model for rural settings, where gamification and interactivity become effective vehicles for fostering more empathetic, resilient citizens capable of building peace from their everyday realities.

Keywords

Emotional intelligence, Online learning, School climate

Introducción

La escuela contemporánea se encuentra en una encrucijada donde la instrucción académica ya no es suficiente; hoy por hoy, el desafío pedagógico se encuentra en enseñar a "saber ser" y "aprender a vivir en comunidad" en sociedades cada vez más fragmentadas. En Colombia, esta situación cobra un matiz preocupante, puesto que, las aulas no son islas, sino espejos de un panorama nacional, sobre todo en muchas comunidades afectadas por el conflicto armado interno, o en su defecto por la violencia en sus diferentes manifestaciones, lo cual permea el tejido escolar. De esta manera, es relevante señalar que, según el Sistema Unificado de Convivencia Escolar (SIUCE, 2023), uno de cada cuatro estudiantes ha sido víctima de acoso, una estadística que se traduce en miles de historias de agresión física y silenciamiento verbal que fracturan el desarrollo humano desde la infancia.

Esta problemática, lejos de ser una cifra aislada, se materializa en prácticas cotidianas que erosionan la confianza, debilitan el sentido de pertenencia y obstaculizan los procesos

de aprendizaje significativo. Cuando la agresión se naturaliza y el conflicto no encuentra canales pedagógicos de tramitación, la escuela corre el riesgo de convertirse en un espacio de reproducción de violencias en lugar de constituirse como escenario de transformación social. Por ello, comprender las dinámicas relacionales específicas de cada contexto educativo resulta imprescindible para diseñar intervenciones pertinentes y sostenibles.

Bajo esta premisa, la presente investigación sostiene que la convivencia no es un estado estático, sino una construcción colectiva de respeto y confianza (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Frente a la fragmentación social, se retoma la visión de Galtung (1998) sobre la necesidad de reconstruir la sociedad desde sus bases educativas para alcanzar una paz positiva. En este escenario, surge la pregunta: ¿Cómo puede un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) transformar estas dinámicas? La postura defendida es que la tecnología, lejos de ser un distractor, actúa como un entorno de "trabajo colaborativo" que dinamiza el aprendizaje significativo (Carbonó y Sanjuan, 2019).

En este sentido, esta situación en relación con el comportamiento disruptivo por parte de los educandos se torna un poco más crítico cuando en zona rural tiene repercusiones por el conflicto armado interno. Ahora bien, en el aula multigrado de la Institución Educativa Boquía, sede San Gabriel, en Salento, Quindío. Allí, entre los grados 4° y 5°, la convivencia se ha convertido en un territorio de roces constantes.

En consecuencia, se observó que el uso de apodos, la incapacidad de tramitar sentimientos y la falta de escucha han normalizado la hostilidad en las relaciones entre estudiantes. A esto se suma la volatilidad de una población estudiantil que, al ritmo del turismo local, aparece y desaparece, dificultando cualquier intento de cohesión social. Ante este escenario donde el lazo humano parece desmoronarse, surge un interrogante ineludible que guía esta investigación:

¿De qué manera el diseño e implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), centrado en el desarrollo de la empatía, puede transformar las dinámicas de convivencia escolar y mitigar las conductas de agresión en los estudiantes de los grados 4° y 5° de la Institución Educativa Boquía?

Atendiendo a la pregunta anteriormente planteada, el objetivo general de este trabajo es fortalecer la sana convivencia y la empatía mediante la implementación de un OVA diseñado para el contexto rural. Se busca que, a través de la mediación tecnológica, el estudiante logre una "transformación pacífica de los conflictos" (Sierra Sarmiento, 2022), convirtiendo el aula en un laboratorio de ciudadanía. Así, el estudio se propone demostrar que la interactividad digital permite internalizar valores éticos, ofreciendo una respuesta innovadora a las tensiones relacionales de la sede San Gabriel.

Un diálogo multidimensional sobre la convivencia y las TIC

En consecuencia, a la situación problema identificada, se hace necesario, en primera instancia, desarrollar un proceso de conceptualización y teorización que permita delimitar con claridad el horizonte interpretativo y metodológico de la investigación. El soporte conceptual se estructura sobre una tríada fundamental: la formación integral ciudadana, entendida como el desarrollo armónico de competencias éticas, sociales y cognitivas; la gestión pacífica del conflicto, asumida como capacidad para tramitar las diferencias mediante el diálogo y la construcción colectiva de acuerdos; y la innovación mediada por la tecnología, concebida como estrategia para dinamizar procesos formativos y fortalecer escenarios de participación.

En este mismo orden de ideas, es imperativo reconocer que la escuela es un escenario de formación integral, por lo menos es la pretensión o propósito de la Ley General 115 de la Educación, el cual expone que el "saber ser" implica aprender a vivir en comunidad. Es así como, el Ministerio de Educación Nacional (2013) concibe la convivencia escolar como la capacidad de las personas de convivir con otros en un entorno de respeto mutuo y solidaridad, donde se reparan acuerdos y se construyen relaciones de confianza. Esta visión se complementa con los postulados de Johan Galtung (1998), quien sostiene que la construcción de una sociedad justa, especialmente en contextos de anomia como el colombiano, requiere no solo el cese de la violencia, sino el desarrollo de alternativas para la reconstrucción social desde la base educativa.

En concordancia con lo anterior, en el ámbito de las habilidades socioemocionales, la empatía surge como el eje articulador de las relaciones interpersonales. Por lo tanto, es coherente apoyarse en Alhuirca (2022), quien demuestra que la convivencia se fortalece significativamente cuando se implementan estrategias que involucran el juego de roles y la formación en valores, permitiendo que el estudiante reconozca la perspectiva del otro. Complementariamente, Chávez (2018) enfatiza que el factor que incide negativamente en el aula son las malas relaciones interpersonales, proponiendo que la comunicación asertiva es la herramienta pedagógica por excelencia para mitigar la agresión y fomentar el diálogo constructivo.

En este sentido, la consolidación de estrategias pedagógicas orientadas a la convivencia no puede limitarse a metodologías tradicionales, sino que demanda la incorporación de recursos que potencien su alcance. Así, la transición hacia escenarios de aprendizaje apoyados en herramientas digitales emerge como una evolución natural de la propuesta formativa, al ampliar las posibilidades de interacción, participación y construcción colectiva del conocimiento.

En concordancia con lo anterior, la integración de la tecnología como vehículo de transformación pedagógica encuentra su fundamento en Carbonó y Sanjuan (2019), quienes afirman que las TIC ofrecen mecanismos para desarrollar entornos de trabajo colaborativo que fomentan la motivación y el aprendizaje significativo en los estudiantes. En esta misma línea, Sierra (2019) propone el uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) para potenciar la toma de decisiones y la resolución de conflictos, utilizando dilemas morales digitales como una estrategia para que los adolescentes pongan a prueba su capacidad creadora ante situaciones de la vida cotidiana. Esta mediación técnica es vital para modernizar la práctica docente y responder a las necesidades de las nuevas generaciones.

Para que estas estrategias sean significativas, estas deben estar vinculadas a una planificación adecuada. Vásquez (2010) señala que toda estrategia pedagógica debe ser específica y adaptarse al contexto particular de aprendizaje para ser funcional. Al respecto, Tobón (2010) define estas estrategias como el derrotero que guía la práctica en el aula,

facilitando no solo la adquisición de conocimientos académicos, sino la formación de seres humanos integrales capaces de aportar sanamente a su comunidad. Así, el OVA no se percibe como un fin en sí mismo, sino como una acción preconcebida y organizada hacia una finalidad ética superior.

De esta forma, el uso de recursos lúdicos y tecnológicos en la convivencia escolar es respaldada por Canchila (2021), quien destaca que la gamificación promueve espacios recreativos que mejoran las relaciones cotidianas en la escuela. Por su parte, autores como Martínez et al. (2022) subrayan la importancia de que estas intervenciones pedagógicas trasciendan la rutina tradicional y se alineen con los documentos institucionales, como el Manual de Convivencia, para generar un impacto real en la cultura escolar. Por consiguiente, la convergencia de estos referentes teóricos permite fundamentar el OVA "Héroes del Respeto" como una respuesta científica y humana a las tensiones detectadas en el aula multigrado de la Institución Educativa Boquía, sede San Gabriel, en Salento, Quindío.

Asimismo, la articulación coherente entre ciudadanía, gestión pacífica del conflicto y mediación tecnológica fortalece el sustento epistemológico de la investigación y orienta una intervención pedagógica con sentido transformador. Esta convergencia teórica permite comprender que la convivencia escolar modifica la dinámica educativa a través de estrategias intencionales, contextualizadas y éticamente fundamentadas. Así, el OVA "Héroes del Respeto" logra ser una propuesta integradora que trasciende lo instrumental para posicionarse como una apuesta formativa orientada a la reconstrucción del tejido relacional en el aula multigrado con los sujetos de estudio.

Metodología de la investigación

Ahora bien, el diseño metodológico adoptado se sustenta en una perspectiva crítica y participativa que intenta articular la comprensión de la realidad educativa con acciones orientadas a su transformación. Desde este enfoque, la metodología deja de ser un procedimiento meramente técnico para convertirse en un proceso reflexivo donde los actores del aula asumen un papel relevante en la identificación de problemáticas y en la construcción

de alternativas de mejora. De esta manera, se integran el análisis contextual, la intervención pedagógica y la evaluación continua, asegurando coherencia entre los propósitos formativos y las estrategias implementadas en el escenario multigrado.

Por lo tanto, la arquitectura metodológica de la investigación se cimentó en un enfoque cualitativo de corte socio-crítico, el cual, según Arnal (1992), busca no solo comprender la realidad, sino transformarla a través de la autorreflexión y la participación de los sujetos. Este paradigma resultó propicio para el contexto de la sede San Gabriel, puesto que, permitió que el aula dejara de ser un objeto de observación pasivo para convertirse en un escenario de cambio social. Al adoptar esta postura, el estudio trascendió la mera descripción de las riñas o el desinterés escolar, posicionando a los estudiantes y docentes como agentes críticos capaces de cuestionar sus propias dinámicas de poder y comunicación.

En coherencia con lo anterior, se empleó la investigación-acción (IA) como método principal. Para Elliott (1993), la Investigación Acción es el estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma, integrando la reflexión teórica con la resolución de problemas prácticos inmediatos. En este trabajo, la Investigación Acción permitió ejecutar un ciclo de diagnóstico, planificación, acción y reflexión. Dicha estructura facilitó que el diagnóstico sobre las percepciones de convivencia se convirtiera en el insumo fundamental para intervenir directamente en la realidad emocional de los estudiantes, ajustando las estrategias en tiempo real según las necesidades observadas.

La población sujeta de estudio y es sujeta por los principios metodológicos de la Investigación Acción acerca de horizontalidad relacional entre el investigador y los sujetos de estudio. En este orden, los sujetos de estudio están conformados por estudiantes de los grados 4° y 5° del aula multigrado con edades entre los 9 y 13 años, de igual manera fue abordada bajo la premisa de la construcción social del conocimiento. Latorre (2003) sostiene que en la investigación-acción, la población no es un "objeto" de estudio, sino una comunidad de práctica. En el entorno rural de Salento, esto implicó reconocer las particularidades de los educandos, cuya identidad está marcada por la movilidad del sector turístico, permitiendo

que la metodología se adaptara a un grupo dinámico que requería canales de expresión alternativos a la cátedra tradicional.

Así, la implementación del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) se eligió como la principal estrategia pedagógica, fundamentada en la necesidad de mediaciones que conecten con los intereses de las nuevas generaciones. Según Siemens (2004), en su teoría del conectivismo, el aprendizaje es un proceso de conexión de nodos de información especializados, y el uso de herramientas tecnológicas facilita que los estudiantes naveguen en entornos de aprendizaje colaborativo. El OVA funciona, así como un "laboratorio digital" donde el conocimiento sobre la empatía no se transmitió de forma unidireccional, sino que se construyó a través de la interacción constante y la toma de decisiones simuladas.

Siguiendo la idea anterior, este entorno virtual permitió a los educandos enfrentarse a dilemas morales y situaciones de conflicto de manera segura. Como señalan Carbonó y Sanjuan (2019), las TIC permiten estructurar ambientes donde se fomenta el aprendizaje significativo mediante la lúdica. Al practicar el diálogo asertivo y la gestión de emociones dentro de la plataforma, los estudiantes ensayaron respuestas empáticas antes de trasladarlas al espacio físico del recreo o el salón de clases. La tecnología, por tanto, no fue un distractor, sino el andamiaje necesario para que la reflexión crítica mencionada por el paradigma socio-crítico tuviera un soporte interactivo y motivador.

Reflexionando sobre lo anterior, es preciso señalar que, las técnicas de recolección de información, tales como la observación participante y el análisis de dinámicas digitales, permitieron un seguimiento del proceso. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), en la investigación cualitativa es trascendental que el investigador se sumerja en el contexto para captar los significados de las interacciones. Al participar en el aula multigrado y analizar cómo los estudiantes mediaban sus diferencias dentro del OVA, fue posible validar cómo la tecnología fortalecía los lazos de convivencia, cerrando así el ciclo de la investigación acción con una reflexión sobre la praxis que evidencia la transformación de la cultura escolar en la sede San Gabriel.

Transformación socioemocional mediada por el OVA en contexto rural

El análisis de los resultados permitió determinar que la implementación del OVA actuó como un catalizador de cambio en las dinámicas relacionales de los estudiantes de 4° y 5° de la sede San Gabriel. Se observó una transición desde conductas disruptivas hacia el establecimiento de acuerdos mínimos de respeto. Este fenómeno coincide con lo expuesto por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2013), el cual sostiene que la convivencia escolar no es un estado estático, sino una construcción colectiva que requiere de dispositivos pedagógicos que fomenten el respeto por la diferencia.

En este mismo sentido, el OVA proporcionó el escenario interactivo necesario para que los estudiantes pasaran de la agresión verbal a la mediación, validando la premisa de que las competencias ciudadanas se fortalecen mediante la práctica reflexiva en entornos controlados.

Igualmente, otro resultado fundamental fue el incremento de los niveles de empatía, manifestado en la capacidad de los estudiantes para identificar y validar las emociones ajenas durante las actividades lúdicas digitales. Este progreso se fundamenta en la teoría de Galtung (1998), quien argumenta que la paz positiva se construye a través de la satisfacción de necesidades psicológicas y el reconocimiento del "otro" como un igual. Al interactuar con los módulos del OVA, los educandos lograron trascender la "insensibilidad" inicial, reportada en el diagnóstico, para adoptar posturas de escucha activa. Esta evolución apoya los antecedentes de Sierra Sarmiento (2022), quien destaca que la promoción de competencias ciudadanas innovadoras permite la transformación pacífica de los conflictos en el aula, siempre que el estudiante se sienta partícipe de su propio proceso de aprendizaje.

Del mismo modo, la mediación tecnológica demostró ser un factor determinante en la motivación y la reducción de la brecha comunicativa dentro del aula multigrado. Los resultados indican que el uso de herramientas TIC no solo facilitó el acceso a contenidos sobre ética, sino que estructuró un nuevo lenguaje común basado en la colaboración. De acuerdo con Carbonó y Sanjuan (2019), las tecnologías de la información ofrecen

mecanismos de participación que rompen con la monotonía del aula tradicional, favoreciendo el aprendizaje significativo.

De esta manera, en la Institución Educativa Boquía, el OVA funcionó como un "tercer espacio" de encuentro donde las jerarquías de edad entre los grados 4° y 5° se disiparon en favor de objetivos comunes de juego y aprendizaje, fortaleciendo el tejido social del grupo.

Asimismo, se evidenció que la gamificación y la interactividad presentes en el OVA permitieron una gestión emocional propicia frente a situaciones de frustración. Los estudiantes, que inicialmente recurrían al uso de apodosos o agresiones físicas ante el desacuerdo, comenzaron a utilizar las herramientas de diálogo sugeridas por la plataforma virtual. Por ende, este resultado es coherente con lo planteado por Canchila (2021), quien afirma que la lúdica y la gamificación son estrategias para promover relaciones afectivas y armoniosas en la infancia. Al enfrentar retos dentro del objeto virtual, los sujetos del estudio internalizaron que la cooperación genera mejores resultados que la competencia individualista, lo que se tradujo en una disminución sensible de los reportes de conflicto durante los recreos y actividades grupales.

Por último, pero no menos importante, de los resultados subyace la importancia de la contextualización pedagógica en entornos rurales y de alta movilidad estudiantil. La flexibilidad del OVA permitió que, a pesar de la inconstancia en la asistencia debido a la dinámica turística de Salento, los estudiantes encontraran un punto de referencia estable para su desarrollo socioemocional. Como señala Tabares (2019), el fortalecimiento de la convivencia requiere propuestas que sean tanto colaborativas como adaptables a la realidad del territorio. Así, la implementación de esta estrategia en la sede San Gabriel demuestra que, cuando la tecnología se utiliza con un propósito humano y ético, se convierte en una herramienta de justicia social, permitiendo que niños en condiciones de vulnerabilidad desarrollen habilidades de liderazgo y empatía fundamentales para su vida ciudadana futura.

Conclusiones

La investigación concluye que la implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje es una estrategia pedagógica significativa para fortalecer la sana convivencia y la empatía en contextos de aula multigrado. El OVA sirvió como recurso tecnológico y como un espacio de socialización y transformación que permitió a los estudiantes de la Institución Educativa Boquía desarrollar competencias ciudadanas de manera adecuada.

De tal manera que, la revisión bibliográfica permitió establecer que la convivencia escolar debe comprenderse como una construcción dinámica que trasciende la simple ausencia de conflicto y se consolida a través del desarrollo de competencias ciudadanas, habilidades socioemocionales y prácticas pedagógicas intencionadas. Los referentes teóricos coinciden en que la formación integral exige integrar la dimensión ética, emocional y relacional dentro del currículo, superando enfoques tradicionales centrados exclusivamente en contenidos académicos.

Asimismo, se evidenció que la empatía constituye el eje articulador para la gestión pacífica del conflicto en el aula, dado que posibilita el reconocimiento del “otro” como sujeto legítimo dentro de la interacción social. Las investigaciones revisadas destacan que estrategias como el juego de roles, la comunicación asertiva y la mediación pedagógica favorecen la disminución de conductas agresivas y fortalecen el diálogo constructivo, especialmente en contextos donde las relaciones interpersonales presentan fracturas significativas.

De igual manera, los estudios analizados coinciden en que la integración pedagógica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación no debe entenderse como un recurso accesorio, sino como un medio estratégico para dinamizar procesos formativos. Los Objetos Virtuales de Aprendizaje, cuando se diseñan con intencionalidad ética y didáctica, facilitan la toma de decisiones, la resolución de dilemas morales y la participación del estudiante, convirtiéndose en escenarios seguros para ensayar comportamientos empáticos antes de trasladarlos a la realidad cotidiana.

Se destaca como aporte pedagógico la necesidad de integrar de forma permanente las emociones y las herramientas interactivas en el currículo escolar, superando las prácticas tradicionales que a menudo ignoran la dimensión socioafectiva del aprendizaje.

Como proyección futura, se sugiere que este modelo de intervención sea replicado en otros grados y sedes, involucrando a la comunidad educativa, especialmente a las familias y directivos para asegurar la sostenibilidad de un ambiente escolar armonioso y seguro.

Por último, la convergencia entre formación ciudadana, mediación tecnológica y planificación contextualizada sustenta la pertinencia del OVA “Héroes del Respeto” como modelo de intervención replicable en entornos rurales y aulas multigrado. La literatura respalda que la gamificación y la interactividad, articuladas con el marco normativo y los instrumentos institucionales, pueden transformar la cultura escolar, fortaleciendo una convivencia basada en el respeto, la cooperación y la construcción de paz desde el ámbito educativo.

Referencias

- Arnal, J. (1992). Investigación educativa: Fundamentos y metodologías. Editorial Labor.
- Acevedo, M., Arrieta, M., & Torres, S. (2017). Los ambientes virtuales de aprendizaje para mejorar la paz y la convivencia en el aula [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional Universidad de Cartagena.
- Alhuirca, R. (2022). Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública - Arequipa, 2021 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.
- Canchila, A. (2021). La lúdica y la gamificación como estrategias para promover relaciones afectivas armoniosas en la educación primaria [Trabajo de grado, Universidad de Córdoba]. Repositorio Institucional UniCórdoba.
- Carbonó, C., & Sanjuan, M. (2019). Las TIC como herramienta pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo y colaborativo [Proyecto de investigación, Universidad de la Costa].

Repositorio CUC.

Chávez, E. (2018). Estrategias pedagógicas para fortalecer la comunicación asertiva y la convivencia escolar en estudiantes de básica primaria [Tesis doctoral, Universidad Pedagógica Experimental Libertador]. Espacio Digital UPEL.

Elliott, J. (1993). El cambio educativo desde la investigación-acción. Morata.

Galtung, J. (1998). Tras la violencia, 3R: reconstrucción, reconciliación, resolución. Coping con los efectos visibles e invisibles de la guerra y la violencia. Gernika Gogoratuz.

Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6ª ed.). McGraw-Hill.

Latorre, A. (2003). La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa. Graó.

Martínez, J., López, R., & Castro, S. (2022). Integración de las TIC en el manual de convivencia: un reto para la gestión escolar. Revista Educación y Humanismo, 24(43), 115-132.

Ministerio de Educación Nacional. (2013). Ley 1620 de 2013: Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar. Diario Oficial No. 48.733.

Ministerio de Educación Nacional. (2023). Reporte de convivencia escolar y análisis de resultados PISA en Colombia. Sistema Unificado de Convivencia Escolar (SIUCE).

Siemens, G. (2004). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. elearnspace.

Sierra, J. (2019). Diseño de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) para la resolución de dilemas morales en adolescentes. Revista Tecnología y Sociedad, 10(2), 45-60.

Sierra Sarmiento, F. (2022). Promoción de competencias ciudadanas innovadoras en la construcción de una sana convivencia [Trabajo de Grado, Universidad Pedagógica Experimental Libertador]. Espacio Digital UPEL.

Tabares, L. E. (2019). Fortaleciendo la convivencia escolar: una propuesta lúdica y colaborativa con estudiantes y padres de la básica secundaria de los grados 6º y 7º, de la I.E. La Paz, sede Saavedra Galindo. Repositorio Institucional Universidad del Valle.

Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación (3.ª ed.). Ecoe Ediciones.

Vásquez, A. (2010). Estrategias pedagógicas en el aula: de la teoría a la práctica educativa. Editorial Magisterio.