

Terapia narrativa y gamificación para intervenir en la violencia y mejorar la convivencia escolar

Ma Teresa Prieto Quezada e Elba Irene Vega Fregoso

Ma Teresa Prieto Quezada

Universidad de Guadalajara – Zapopan, Jalisco, México.

E-mail: materesaprieto@cucea.udg.mx

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3299-2927>

Elba Irene Vega Fregoso

Universidad de Guadalajara – Zapopan, Jalisco, México.

E-mail: elba.vega.fregoso@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-3318-3427>

Resumen: La terapia narrativa y la gamificación abren una nueva propuesta en la construcción de valores de convivencia basada en una intervención educativa para mejorar la convivencia escolar. La elección metodológica de esta investigación llevó a una elección epistemológica de la premisa del poder de la narrativa como recurso de intervención de una realidad construida socialmente que no es independiente de los sujetos que la habitan. El principal objetivo de este estudio es explicar la necesidad de mejorar la educación en niñas y niños, con el apoyo de las redes de comunicación que proporciona la virtualidad en beneficio de los procesos educativos, y mejorar la convivencia, con el apoyo de la terapia narrativa como una provocación lúdica para innovar en la investigación y en la intervención educativa, en el que los profesores construyen experiencias escolares alrededor de la palabra y escritura en respuesta a problemas prioritarios en nuestras sociedades.

Palabras clave: Terapia narrativa; Gamificación; Violencia; Convivencia.

Narrative therapy and gamification to address violence and improve school collaboration

Abstract: Narrative therapy and gamification are innovative methods proposed to foster collaboration values through educational interventions aimed at improving student cooperation in schools. This research adopts an epistemological approach that emphasizes the power of narrative as a tool for intervening in a socially constructed reality shaped by its inhabitants. The main objective of this study is to explain the need to improve the education of girls and boys supported by virtual social networks for educational processes, and to improve student collaboration utilizing Narrative Therapy as a playful way for innovation in research and educational intervention. This approach aims to help teachers create school experiences grounded in dialogue and writing to address significant social issues.

Keywords: Narrative Therapy; Gamification; Violence; Collaboration.

Terapia narrativa e gamificação para intervir na violência e melhorar a convivência escolar

Resumo: A Terapia narrativa e a gamificação abrem uma nova proposta na construção de valores de convivência com base em uma intervenção educacional para melhorar a convivência escolar. A opção metodológica desta pesquisa levou a uma escolha epistemológica da premissa do poder da narrativa como um recurso de intervenção em uma realidade socialmente construída que não é independente dos sujeitos que a habitam. O principal objetivo deste estudo é explicar a necessidade de melhorar a educação de meninas e meninos, com o apoio das redes de comunicação que a virtualidade proporciona para o benefício dos processos educacionais, e melhorar a convivência, com o apoio da terapia narrativa como uma provocação lúdica para inovar na pesquisa e na intervenção educacional, em que os professores constroem experiências escolares em torno da palavra e da escrita em resposta a problemas prioritários em nossas sociedades.

Palavras-chave: Terapia narrativa; Gamificação; Violência; Convivência.

Introducción

En las últimas décadas una gran parte de las sociedades han modificado la manera en que vive, debido a la velocidad del día a día y la masificación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que han hecho más eficientes actividades humanas cotidianas. Su uso se ha extendido al campo educativo con la implementación de recursos multimedia, gamificación, realidad aumentada, etcétera. Estas herramientas son usadas en la formación y actualización de docentes y alumnos; permiten, en el caso de los docentes, acceder a información actualizada y utilizar estrategias innovadoras para compartir dicha información; y los alumnos encuentran recursos multimedia, juegos, cuestionarios, entre otras herramientas de apoyo que les ayudan a sentirse implicados con su aprendizaje de una manera más interactiva con diversos componentes de formación e intervención, donde como señalaba González Monteagudo (2007, p. 223) que “lo narrativo de la teoría educativa se encuentra sintonía con el pluralismo epistemológico de los últimos años”.

Hablar de narrativa nos lleva a la idea del método biográfico, en el cual no solo se recupera la experiencia de niñas y niños que conviven en un espacio escolar, sino que representa una construcción de experiencias a partir del encuentro entre diferentes subjetividades, donde la narrativa genera conocimientos al compartir interpretaciones diversas que toman en cuenta el saber y las palabras que utilizan los actores para darle sentido a sus prácticas, habilidades, valores y contexto social que conforman la narrativa en sí misma.

En este caso la terapia narrativa es una herramienta creada por Michael White y David Epston (1993), que se ve influenciada por las percepciones del poder como teoriza Foucault (1979) y algunas de sus estrategias han sido motivadas por la Educación Popular de Freire; como el mismo White y Epston señala en el libro *Medios narrativos para fines terapéuticos* (1993, p. 13): “Si aceptamos que las personas organizan su experiencia y le dan sentido por medio del relato, y que en la construcción de estos relatos expresan aspectos escogidos de su experiencia vivida, se deduce que estos relatos son constitutivos: modelan las vidas y las relaciones”.

Según la terapia narrativa es posible generar discursos alternos, que “desarmen” el poder existente y ayuden a las personas a crear sus propios relatos, narrativas para comprenderse mejor a sí mismos y establecer mejores relaciones con el resto del mundo.

A través de la propuesta para mejorar la convivencia con terapia narrativa, podemos afirmar como señala Ricoeur (1995, p. 109) que “no hay relato éticamente neutro”, aun cuando omitimos o mentimos, también estamos contándonos. Lo fundamental de lo narrativo es que se refiere a una categoría abierta de discurso que, por lo general, implica la construcción y reconstrucción de la experiencia humana donde se plasman emociones, sentimientos, posiciones políticas e ideológicas. Definiendo de manera contundente, Ricoeur enfatiza que el tiempo humano es narración, que devela e identifica la existencia, donde la narrativa expresa la dimensión emotiva de la experiencia y la singularidad de cada acción (Bolívar; Segovia; Fernández Cruz, 2001).

La narrativa nos permite en el espacio educativo fomentar y formar personas que hicieran suyos derechos humanos con justicia y equidad, un aspecto fundamental en el desarrollo y convivencia social

de los individuos. La convivencia es un concepto que se ha tratado extensamente en estudios sobre el ambiente y los entornos escolares, así como por parte de teóricos sociales que coinciden en que uno de los aprendizajes fundamentales de todo ser humano es el aprender a vivir con los otros. Delors (1996) menciona que la convivencia tiene como pilar este supuesto, que no se puede sostener sin considerar los valores que usamos para mejorar nuestras interacciones, como el respeto, la tolerancia, la solidaridad, el amor, la honestidad, la cooperación, la responsabilidad, entre otros, como parte del desarrollo físico, afectivo, cívico y cognitivo, es aquí donde la terapia narrativa juega un papel fundamental en la construcción de esta propuesta y en la activación de acciones docentes para fomentar valores de solidaridad, igualdad, empatía, respeto, cuidado del medio ambiente y convivencia pacífica.

Terapia narrativa y gamificación para favorecer la convivencia

Para esta propuesta se consideraron la terapia narrativa y la gamificación como una herramienta que complementa el proceso, la cual consiste en “el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo” (Ortiz-Colón; Jordán; Agredal, 2018, p. 3). La gamificación, también llamada ludificación, se ha utilizado en diversos contextos, entre ellos para mejorar los resultados en la educación y el marketing. La gamificación en la interfaz “Mapa del bosque” tiene el propósito de otorgar a los docentes una herramienta para la impartición de temas de convivencia y valores, así como poner a prueba el uso de TIC para la enseñanza en educación primaria.

La gamificación facilita el aprendizaje, pues el ser humano se siente relajado y a gusto en contextos de juego. En el blog *Educación 3.0* se le define como una “técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas” (Educación 3.0, 2019, s./p.).

Por medio del juego los alumnos obtienen una recompensa más inmediata en el tiempo que la calificación a final del curso, lo que se convierte en una motivación en el futuro.

La gamificación es un recurso que le otorga independencia al alumno con respecto al aprendizaje, un aspecto muy positivo si se reflexiona que tradicionalmente ha estado centrado en el docente, pues este es el que monopoliza la palabra y, por tanto, la información en el contexto escolar. En el artículo de Oliva (2016, p. 41) se presentan dos esquemas en los que se indican otros beneficios e implicaciones de la gamificación:

Gamificar implica:

- Reconocer y reflexionar que los juegos pueden ser utilizados para mejorar la atención de los alumnos en los contenidos.
- Aprender en forma significativa porque el aprendizaje se vuelve atractivo y dinámico.
- La gamificación debe cautivar majestuosamente al estudiantado para que su interés por aprender sea cada vez más intenso.

En lo referente a los elementos del videojuego el mismo autor señala que existen dos rubros: el hacer, que involucra el enfoque en problemas, elementos de juego (inductivo), cambiar de usuario y análisis de datos; y el sentir, que incluye el enfoque en experiencias, diseño de juegos (deductivo), impresionar al usuario y la observación, todo esto dentro del contexto áulico (Oliva, 2016). Así pues, la gamificación no debe quedarse en los linderos de la mediocridad, debe usarse para motivar a los alumnos “majestuosamente”, a través de una adecuada planeación y aplicación de dicho recurso en el aula.

En el artículo *The 35 Gamification Mechanics toolkit* (López, 2013), se enlistan algunos elementos básicos del juego como la herramienta Mapa del bosque de la vida que cuenta con los siguientes elementos:

- Mundo: En el caso de la herramienta utilizada para impartir el taller de convivencia y valores, es un jardín o un área natural.
- Avatar: Se le caracteriza como dama y caballero andantes, que van por el mundo “desfaciendo entuertos”.
- Reglas: Respuestas erróneas generan movimientos erróneos, respuestas erróneas provocarán un efecto visual no deseado.
- Misión: Ayudar a Don Quijote a vencer a los dragones y objetos encantados para llegar a su destino. O en el ambiente educativo: ayudar a Joaquín a pasar a través de su salón de clases, ayudar a unos niños a conocer sus derechos humanos, o aprender sobre cuidado del medio ambiente y valores como la honestidad.

En todos los casos, los niños responden preguntas, solo que estas se presentan en distintos formatos: hay cuatro laberintos en los que es necesario responder cuestiones sobre el material audiovisual para avanzar y llegar al final del laberinto; en las trivias se despliega un efecto visual que indica si la respuesta es correcta o incorrecta. Los laberintos se dividen:

- Por temática: *El Caballero Andante Don Quijote de la Mancha* enseña sobre solidaridad y justicia. La historia de Joaquín aborda el bullying, la canción *Córrele*, abunda sobre la violencia física. En el vídeo *Mi papá estuvo en la selva* se promueve el cuidado del medio ambiente y, por último, *La historia de Miriam y Paco* aborda el tema de la honestidad.
- Recompensa: La recompensa son efectos visuales y audiovisuales que buscan promover en los alumnos el aprendizaje de valores a través de música y elementos audiovisuales. Los laberintos y trivias son estrategias utilizadas en el juego, aunque desde luego los cuestionarios no son un recurso nuevo en contextos de enseñanza.

En lo que se refiere a la propuesta del Taller de convivencia y valores se planteó, incluido el árbol de la vida, para ser aplicado sin mediar formación alguna en torno a la terapia narrativa por parte del facilitador o docente. Si bien se precisó una documentación previa para la adaptación del taller de árbol de la vida a *Excel*, no podría decirse que esta lograra profundizar en el estudio de la terapia narrativa, ni en torno a el árbol de la vida como herramienta transformadora en la experiencia de aquellos que vivencian el taller. Esta decisión fue motivada por el interés de generar un acercamiento a dicha

herramienta de modo similar al que tendrían los docentes en educación básica, pues en la mayoría de los casos estos no cuentan con formación en terapia narrativa ni en temas de convivencia y valores, como se asegura en el libro *Convivencia, disciplina y violencia en las escuelas 2002-2011* (2013), publicado por la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES), en donde se da cuenta que en México asignaturas como Formación Cívica y Ética, en donde se revisan contenidos afines a los presentados en el curso que nos ocupa son frecuentemente ignoradas o consideradas de menor importancia curricular.

La creación de las herramientas *Mapa del bosque* y la adaptación del taller de árbol de la vida cuenta con distintas aristas que en su momento fue posible observar: la gamificación, convivencia y valores, taller de árbol de la vida y terapia narrativa y realidad educativa. En el documento publicado por el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE), *Formación continua de docentes: política actual en México y buenas prácticas nacionales e internacionales* (2017, p. 9) se da cuenta de la complejidad de la capacitación docente, y ofrece algunos valiosos apuntes:

Hay evidencia rigurosa en la literatura de que los tutores pueden tener efectos positivos importantes en la mejora de la práctica docente [...] en el caso mexicano existen serias dudas sobre si este modelo se está llevando a cabo de la manera más adecuada, especialmente por lo difícil que ha sido para la mayoría de las entidades reclutar suficientes tutores, así como plantear preguntas acerca del perfil de los mismos y las acciones que efectúan.

Así pues, el tema de la capacitación docente plantea múltiples retos, y es desde esta perspectiva que se diseñó el *Mapa del bosque* y la adaptación del taller de árbol de la vida como un material didáctico que pudiera ser al mismo tiempo una introducción a temas relacionados con convivencia, valores y al taller de árbol de la vida para los docentes de nivel educativo básico, y que sea un paliativo que facilite la autogestión en dichos temas sin por ello comprometer la calidad de vida del profesor, que se ve muchas veces afectada por una carga de trabajo, procesos burocráticos y exigencias de la labor educativa que no le dejan tiempo para el ocio.

Con esta problemática en mente es que se planteó crear un material con una doble lectura, a través del cual sea posible aplicar el taller de árbol de la vida, facilitar la impartición de contenidos de convivencia y valores por parte de docentes y tutores no especializados en dichos temas, y que también pudiera entenderse como una capacitación exprés que precisa de las mismas cualidades que se buscan en los contenidos diseñados para niveles educativos básicos y en toda herramienta tecnológica: diseño intuitivo, fácil comprensión, profusión de contenidos y elementos multimedia. Aunque ambiciosa, si se llevara a cabo la implementación de la presente propuesta a nivel estatal o nacional podría ser un primer paso para subsanar el desalentador panorama que se describe en la publicación del ANUIES acerca de los temas relacionados con convivencia y valores en los niveles educativos básicos.

La terapia narrativa constituye una estrategia que conecta de manera excepcional la experiencia individual con la dimensión colectiva del individuo, constituyendo así un recurso invaluable para abordar problemas desde el punto de vista comunitario debido a que el recurso del árbol de la vida devela

dimensiones de la vida y conflictos de los estudiantes de manera creativa por la utilización de la metáfora del árbol, lo que facilita su abordaje y posibilita la apertura por parte de las infancias, que encuentran una excusa estimulante para hablar acerca de sus logros, esperanzas, miedos, sueños, experiencias dolorosas y en general todo el espectro de vivencias humanas. En los niveles educativos a los que nos referimos es urgente e importante integrar esta perspectiva que permita identificar a cada alumno como un individuo único e irrepetible, para así dotarlo de recursos para gestionar su vida no solamente en el ámbito académico, sino en su gestión emocional y de convivencia con los otros.

Convivencia y valores

La convivencia escolar es un tema emergente en la investigación educativa en México. En el libro *Convivencia, disciplina y violencia en las escuelas 2002-2011*, coordinador por Furlán Malamud y Spitzer Schwartz (2013), los autores Fierro, Lizardi, Tapia y Juárez realizan un recorrido por los conceptos que se han utilizado en México y sobre el tema de la convivencia, y llegan a la conclusión de que la convivencia debe de estudiarse desde la complejidad de la justicia social adaptada a la educación y lo operacionalización en tres ámbitos de la vida escolar: pedagógico-curricular, organizativo-administrativo y socio-comunitario. Para Maturana (2013, p. 74) la convivencia está en el centro mismo de la educación: “El educar se constituye justamente en ese proceso por el cual el niño y el adulto convive con otro, y al convivir con el otro se transforma de manera que su modo de vivir se torna más congruente con el del otro”.

A través de esta frase podemos ver que el concepto de “aprender a convivir” es uno de los propósitos más importantes de la humanidad, pues a pesar de los logros y avances en diversas materias del conocimiento las guerras y otros conflictos armados continúan arrebatando y minando la calidad de vida de innumerables personas alrededor del mundo.

Este importante valor, la convivencia, en sus distintas facetas remite a estrategias sanas de interacción entre los individuos. Porque es el conjunto de actos que nos permiten “vivir juntos a través del diálogo, el respeto mutuo” y los valores de la democracia y la cultura de la paz, como señala Maturana (2013, p. 80). Según este autor, las relaciones que se establecen dentro de las escuelas entre docentes y estudiantes, docentes y padres de familia, docentes y administrativos, así como el resto de las personas que están o podrían estar en el contexto escolar, en conjunto con las normas que se establecen, los conflictos, las formas de solucionarlos, las evaluaciones, los acuerdos, ejercen procesos de exclusión o inclusión, “de participación o segregación”, es decir de violencia o de paz.

La convivencia escolar cuenta con varios aspectos centrales, entre ellos, la atención al alumno como posible perpetrador de la violencia, pero también el análisis del papel del docente como agente contenedor de dichas manifestaciones. Se afirma que existe cierta omisión en los temas de enseñanza en valores y que el docente no siempre tiene la preparación necesaria.

La convivencia está estrechamente relacionada con el clima escolar y con la “percepción que tienen los sujetos acerca de las relaciones interpersonales que se establecen en el contexto escolar, sea

a nivel de aula o de centro, así como el contexto o marco en el cual se dan estas interacciones” (Conejo; Redondo, 2001).

La educación emocional, en valores y las habilidades sociales que facilitan herramientas como la terapia narrativa, la efectividad del taller de árbol de la vida en experiencias de trauma y conflictos que pareciera cancelan el desarrollo futuro de las personas que los viven, y que por el contrario han logrado devolver la agencia personal a muchas de las víctimas de estas situaciones constituye una luz de esperanza que da cuenta del poder de la narrativa y la resiliencia de los individuos y que también se ve reflejada en el presente trabajo, como da cuenta el análisis de datos en que los alumnos comparten experiencias de logro, pérdida y conflictos a los que fueron capaces de dar sentido a través del taller, y que culmina con expresiones de autovaloración de sí mismos, de sus vidas, familias, etc., así como el reconocimiento de la vivencia por medio de diploma que se les otorgó al final del curso.

El árbol de la vida

El árbol de la vida es una herramienta en terapia narrativa que involucra la creatividad, la energía de la imagen, el poder de la escucha atenta y la confianza (Latorre Gentoso, 2010). Dicho recurso tiene implicaciones profundas con la experiencia humana que compartimos por medio de las relaciones sociales, las percepciones sobre nosotros mismos, el lenguaje, la vida; la terapia narrativa promueve la comprensión del contexto social y la relación de la experiencia interna del individuo, su propósito es brindar herramientas a las personas para que sean capaces de construirse a sí mismas, y construir en el mundo a pesar de las situaciones adversas.

Para la terapia narrativa según White y Epston (1993, p. 14):

las personas experimentan problemas, para los que a menudo acuden a terapia, cuando las narraciones dentro de las que “relatan” su experiencia – y/o dentro de las que su experiencia es “relatada” por otros – no representan suficientemente sus vivencias. Y, por tanto, suponemos también que, en estas circunstancias, habrá aspectos significativos de su experiencia vivida que contradigan estas narraciones dominantes.

Así pues, la terapia se presenta como una estrategia de creación de discursos, de narraciones de vida, con las cuales las personas se sienten identificados o no identificados. Michael Foucault (1990) habla de la psiquiatría y la medicina como estrategias de poder a través de la “anormalización”. La patologización de ciertas conductas o experiencias de vida, experiencias que desde la visión del discurso dominante hacen a un individuo enfermo.

La terapia narrativa, por su parte, argumenta que la terapia debe funcionar como una estrategia para crear significados alternos que beneficie a la persona:

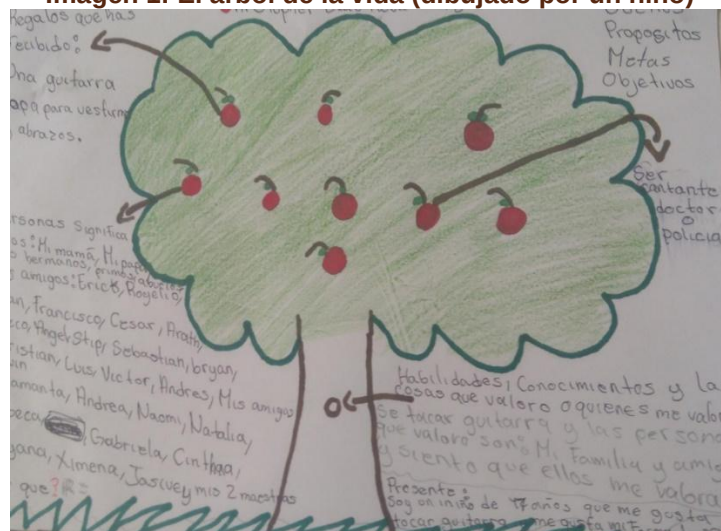
podremos también dar por sentado que, cuando alguien acude a terapia, un resultado aceptable para él podría ser la identificación o generación de relatos alternativos que le permitan representar nuevos significados, aportando con ellos posibilidades más deseables, nuevos significados, que las personas experimentarán como más útiles, satisfactorios y con final abierto (White; Epston, 1993, p. 14).

Las obras de arte, la literatura, la pintura, la música, la danza, aun cuando algunas de estas formas de arte no utilizan la palabra para expresarse, son herramientas que se pueden utilizar para promover la creación de relatos. La palabra está hecha a partir de la sensación y la percepción humana, un ser humano rico en significaciones, en lecturas, en experiencias, es también un ser humano capaz de valorar su vida, de darle a sus vivencias significaciones originales y plenas; en muchas ocasiones a pesar de la violencia, el dolor, los eventos traumáticos, las tragedias que vivieron o siguen viviendo.

La propuesta de El árbol de la vida fue creada por Ncazelo Ncube (s.f.), inicialmente utilizada para tratar a los sobrevivientes de genocidio en Ruanda, y para niños vulnerables debido al virus de inmunodeficiencia humana y las guerras en África. El taller se ha llevado a cabo con niños, adolescentes y adultos en distintos países del mundo. Además de ello con base en dicha estrategia se han realizado múltiples innovaciones para atender casos específicos.

El árbol de la vida (Imagen 1), a grandes rasgos, representa una autobiografía del niño o la niña donde:

- Las raíces simbolizan a nuestros ancestros, el origen e historia familiar (de dónde venimos); aspectos valorados y sabiduría de nuestro origen: nuestros ancestros, nuestro país de origen, nuestra gente, nuestra familia, nuestras tradiciones;
- La tierra representa el presente; nuestra vida, intereses y pasatiempos cotidianos: las actividades en las que estamos involucrados y de las que nos nutrimos;
- El tronco corresponde a nuestras habilidades, destrezas, creencias y valores, que han guiado nuestra vida;
- Las ramas se refieren a las esperanzas, sueños y deseos que tenemos para nuestra propia vida y la vida de las personas significativas;
- Las hojas representan las personas significativas (vivas o muertas; pueden ser mascotas, personajes ficticios, grupos, organizaciones, etcétera). ¿Qué es lo que hizo que estas personas fueran especiales para nosotros?
- Los frutos corresponden a los regalos que hemos recibido durante nuestra vida (pueden ser materiales o no; valores o algo que se aprecia). Algunos terapeutas incluyen flores (o pájaros) en el árbol de la vida, que representan la contribución que hemos hecho o quisiéramos hacer a la vida de las otras personas/ nuestra comunidad/ nuestro planeta. ¿Cuál ha sido nuestra contribución a las personas que nos rodean? ¿Cuáles son los legados que queremos dejar a las y los otros?

Imagen 1: El árbol de la vida (dibujado por un niño)

Fuente: Datos de la investigación.

La segunda parte corresponde a El bosque de la vida que se forma juntando los árboles de cada participante, el cual forma un gran bosque que permite apreciar las diferencias y semejanzas de los diferentes árboles.

La tercera parte se refiere a Cuando llega la tormenta, en la que se identifican las dificultades que han enfrentado las personas y las formas en las que han respondido a ellas. En un primer momento se conversa sobre las dificultades que enfrentan los árboles cuando llega la tormenta y posteriormente se identifican los momentos difíciles que pueden experimentar las personas y los recursos que tienen para enfrentar estos retos que les presenta la vida.

En la cuarta parte se otorgan certificados, con el objeto de asegurar que las personas participantes se van con un reconocimiento rico de sus habilidades y destrezas y los vínculos con los adultos significativos en sus vidas (Rico, 2015).

De esta manera, la estrategia de árbol de la vida se eligió por sus potencialidades para acercar las distintas experiencias de vida de los niños y niñas participantes y trabajar en temas de resiliencia, tolerancia, violencia y acoso escolar, entre otros.

Metodología

La propuesta de aplicación de las herramientas el árbol de la vida y Mapa del bosque de la vida tuvo como propósito descubrir qué saberes, actitudes, aptitudes y habilidades requiere un docente no especializado en terapia narrativa para llevar a cabo con éxito la aplicación de las herramientas tecnológicas que adaptan los recursos otorgados por dicha forma de psicoterapia, así como la experiencia que surge de su implementación en el curso para la enseñanza de convivencia y valores a nivel primaria, por lo que se optó por una metodología cualitativa; el diseño de investigación fue el estudio de casos. La investigación etnográfica se sitúa dentro de la tendencia filosófica de la fenomenología. Esta línea busca entender lo que ocurre en diferentes contextos bajo las interpretaciones de las personas involucradas y los significados que dan a lo que está sucediendo. Este tipo de investigación da especial importancia a la

organización social, a la conducta de cada individuo, dando prioridad a la comprensión e interpretación de los significados porque se considera que estos influyen en el comportamiento de las personas.

Los objetivos planteados fueron:

- Generar un curso de convivencia escolar para nivel primaria a través de gamificación, por medio de la adaptación de la estrategia narrativa taller de árbol de la vida, y la utilización de multimedia;
- Impartir un curso implementando las herramientas el árbol de la vida y el bosque de la vida;
- Evaluar las potencialidades de la educación para la convivencia y valores a través el árbol de la vida y el bosque de la vida;
- Identificar las posibles mejoras en las herramientas mencionadas, así como las modificaciones pertinentes a realizar al curso y al realizar el curso.

Las preguntas de investigación enunciadas fueron las siguientes:

- ¿Qué conocimientos, actitudes, habilidades y valores se ven envueltos en la creación de herramientas de terapia narrativa y gamificación para promover la convivencia en la escuela a nivel primaria?
- ¿Qué factores cotidianos de la vida escolar influyen en la implementación de cursos de convivencia y valores y taller de árbol de la vida a través de gamificación a nivel primaria?
- ¿Qué potencialidades tiene la utilización de terapia narrativa y gamificación en la educación en convivencia y valores en niños de primaria?
- ¿Qué mejoras sería adecuado realizar en los recursos gamificados el árbol de la vida y el bosque de la vida, así como al curso en que se implementan?
- ¿Cómo impactó el taller de árbol de la vida y el curso de convivencia y valores en la autopercepción y el discurso de los alumnos del 4° A matutino de la Escuela Primaria Francisco Márquez?

Diseño del curso

Para el diseño de la propuesta, concretamente el mapa del bosque de la vida se utilizaron los libros *Escuelas sin miedo: guía para la prevención y detección del acoso escolar*, de López y Prieto (2015), y *Mi papá estuvo en la selva*, de Anne Decis y Gusti (2015), dos canciones del disco *El tesoro del Rincón: Sol de Monterrey y córrele*, de María Eva Avilés (1996), así como un relato de elaboración propia *La historia de Miriam y Paco*.

Imagen 2: Vídeo del libro *Escuelas sin miedo: guía para la prevención del acoso escolar*



Fuente: López y Prieto (2015).

Imagen 3: Vídeo del libro *Mi papá estuvo en la selva*



Fuente: Decis y Gusti (2015).

Imagen 4: Diapositiva con audio y letra de la canción *Sol de Monterrey*

Ahora conoceremos la historia de Alfonso, un niño al que lo seguía el sol...¿te ha pasado? ¡Vamos a escuchar la canción!

Canción: Sol de Monterrey

No cabe duda: de niño,
a mi me seguía el sol,
Andaba como perrito faldero.

Despeinado y dulce,
claro y amarillo:
ese sol con sueño
que sigue a los niños. (x2)

Salta de patio en patio,
se revolcaba en mi alcoba.
Aun creo que algunas veces
lo espantaban con la escoba.

El fuego de mayo
me armó caballero:
yo era el Niño Andante,
y el sol, mi escudero.

Despeinado y dulce,
claro y amarillo:
ese sol con sueño
que sigue a los niños. (x2)

Todo el cielo era de añil:
toda la casa, de oro:
¡Cuánto sol se me metía
por los ojos!

Mar adentro de la frente,
a donde quiera que voy,
aunque haya nubes cerradas,
¡oh, cuánto me pesa el sol!

Despeinado y dulce... (x2)

Alfonso Reyes (Fragmento)

Fuente: María Eva Avilés (1996).

Imagen 5: Diapositiva con canción y letra de *Córrele*

La siguiente canción que escucharás se llama "Córrele", y nos enseña un par de cosas sobre la mejor manera de solucionar los problemas.

Córrele

Desde el inicio de la humanidad
hay mucha gente que no sabe
hablar
presumen músculos, suelen gritar
son enojones, prefieren pelear

Si algún adulto te quiere pegar
Dile que con otro más grande se
ponga a luchar
Uno de su tamaño ¡tal vez un
costall!

O trátale de explicar:
Que en este país el maltrato a los
niños
Está prohibido
Nadie, pero nadie, tiene derecho a
golpearlo
Ni tu papá, ni tu mamá, parientes ni
maestros.

¡Córrele, córrele!
Si ese grandote no quiere entender
¡Córrele, córrele!
Y ponte a salvo. Será por tu bien.
¡Córrele, córrele!
Si ese grandote no quiere entender
¡Córrele, córrele!
Después lo aclaras, pa' que tienes
pies.

Tampoco a otros tú debes pegar
Ni a tu hermanito o algún animal
Hay muchas formas para negociar
¡Mejor calmar, hablar y acariciar!

Activar Windows

Fuente: María Eva Avilés (1996).

Asimismo, se incluyó un apartado relacionado con el cuidado del entorno, en que se utilizaron trivias, dos de ellas basadas en el cuento *Mi papá estuvo en la selva*, que aborda el conocimiento sobre la subsistencia de grupos humanos en la selva y la relación con la naturaleza.

Imagen 6: Diapositiva con trivia sobre el cuidado de la selva

¿Cómo podemos ayudar a conservar la selva? Elige tres opciones.

Enseña a otros sobre la importancia de la selva

Planta árboles en tu calle y en ecosistemas dañados

Evita el consumo de plástico y otros productos dañinos al ambiente

Desperdiciar agua

Fuente: Decis y Gusti (2015).

La segunda herramienta utilizada fue el taller de árbol de la vida, que se adaptó a *Excel*:

Imagen 7: Instrucciones de llenado de los apartados “Raíces” y “Tierra” para el taller de árbol de la vida

Instrucciones

El árbol de la vida tiene cinco partes: la primera de ellas son las raíces, en esta parte deberás preguntar a tus padres, abuelos, tíos, o cualquier otro familiar que conozca la historia de tu familia, quiénes fueron tus antepasados, de dónde eran, a qué se dedicaban, cómo llegaron a vivir aquí, tradiciones que tengan, valores importantes para ustedes, y todo aquello que consideres importante agregar sobre tu familia.

Dirígete a RAÍCES

En la **tierra** deberás anotar todo aquello que hagas en el presente, como venir a la escuela, salir a jugar con tus amigos, leer un libro; es decir, tus actividades y pasatiempos en el día a día.

Dirígete a TIERRA

En el **tronco** anota todas las habilidades y destrezas que tengas, así como las creencias y valores que te han guiado en tu vida.

Fuente: Datos de la investigación.

Imagen 8: Apartado donde se coloca la información para el árbol de la vida

ESCRIBE LA INFORMACIÓN QUE CORRESPONDE EN CADA APARTADO:

RAÍCES:

TIERRA:

... Instrucciones **Mi Árbol de la vida** Cuando llega la tormenta Mi certificado Ayuda Re

Fuente: Datos de la investigación.

En la parte de Mi Certificado se optó por usar un recurso de la terapia narrativa que se denomina “contradocumentos”. Los contradocumentos son diplomas, reconocimientos, listas, textos literarios, cartas, que dan cuenta del proceso del individuo dentro de la terapia o estrategia terapéutica. Estos contradocumentos reconocen los saberes, determinaciones e historias de vida de los individuos y pretenden darles a estas experiencias la misma importancia que se les da a otros logros o experiencias de vida que de manera tradicional se reconocen con un diploma o reconocimiento. En Ayuda se puede encontrar una pequeña descripción del contenido y propósito del taller de árbol de la vida. En Referencias aparecen los créditos de creación del recurso.

Planeación de la propuesta de intervención convivencia escolar a través de gamificación

Se acordó que las sesiones serían alrededor de cuatro y que ocurrirían cada jueves durante un mes. A continuación, se presenta la planeación del curso:

Cuadro 1: Planeación del curso de convivencia y valores a través de TIC

Sesión 1 (Duración: 3 horas)	Actividad: Presentación e introducción al taller. En esta sesión se explicará a los niños en qué consiste el taller de árbol de la vida, así como se les presentarán las herramientas de <i>Power Point</i> y <i>Excel</i> que servirán de apoyo del curso. Se les pidió para la siguiente sesión investiguen el árbol genealógico de su familia.	Material: Computadoras, bocinas, programa <i>Power Point</i> .
Sesión 2 (Duración: 1 hora y media)	En esta sesión cada niño dibujará su árbol en la computadora, en el archivo del mapa del bosque de la vida, y también llenará el espacio correspondiente a Raíces en el <i>Excel</i> que corresponde al árbol de la vida.	Material: Computadoras, programa <i>Power Point</i> y <i>Excel</i> .
Sesión 3 (Duración: 1 hora y media)	Se continuará con la realización del taller de árbol de la vida en <i>Excel</i> .	Material: Computadoras, programa <i>Power Point</i> y <i>Excel</i> .
Sesión 4 (Duración: 1 hora y media)	En esta sesión los niños llenarán el espacio correspondiente a Cuando llega la tormenta. Presentación del Bosque de la vida. Escritura de reflexiones finales por parte de los alumnos. Entrega de reconocimientos y cierre del taller.	Material: Computadoras, programa <i>Power Point</i> y <i>Excel</i> .

Fuente: Datos de la investigación.

Análisis de datos

Como parte de los instrumentos para el análisis de datos se realizó un diario de campo (Vega, mayo 2023) y entrevistas (concedidas a Elba Irene Vega Fregoso) al informante clave, que en este caso fue el docente titular del grupo de 4ºA matutino. Así como textos escritos de los alumnos, de los cuales se tomaron alrededor de 7 muestras de las 24 que se obtuvieron; por muestras nos referimos a “Actos de habla o actos de escritura” llevados a cabo por el alumno del curso de convivencia y valores o durante el desarrollo del mismo.

Con el propósito de realizar un análisis sistematizado de los datos, se optó por generar un esquema que incluyó tres categorías que se presentaron durante la impartición del curso: (1) Uso de herramientas TIC Mapa del bosque de la vida y Taller de árbol de la vida; (2) Propuesta de impartición del curso de convivencia y valores a través de TIC; y (3) Recepción del alumnado.

Posteriormente se eligieron las respuestas de tres alumnos en torno al Taller de árbol de la vida y las impresiones finales de la implementación del taller.

Cuadro 2: Esquema de análisis de datos de la primera sesión del taller mapa del bosque

Categorías	Muestra discursiva	Análisis de la muestra
Uso de herramientas TIC Mapa del bosque de la vida y Taller de árbol de la vida	Conectar el proyector, laptop y bocinas en el aula de cómputo... (Diario de campo, Anexo 1, p. 106)	Para la impartición a través de TIC se requieren los siguientes dispositivos tecnológicos: proyector, bocinas, laptop.
	“para este momento de la clase surgió el problema de la licencia de Office, la docente resolvió indicarles que abrieran un archivo en Paint y realizaran el dibujo allí” (Diario de campo, Anexo 1, p. 107)	En este apartado resulta de importancia resaltar que, si bien Microsoft es uno de los sistemas operativos cuyo uso se encuentra más extendido, este sigue siendo un servicio privado que requiere de pago de licencias anuales. En el caso

		del curso de convivencia y valores impartido en la Escuela Francisco Márquez, se optó por esperar a que todas las computadoras tuvieran la licencia vencida, para de este modo proceder a su renovación. Este aspecto estuvo fuera del alcance de la docente investigadora, por lo que su única opción fue adaptarse, de manera que alrededor de 50% de los niños tuvo que trabajar en Paint y Bloc de notas durante el curso, en lugar de usar los programas diseñados.
	“En este momento comienzan las trivias y los niños para ya resolvían con mucha velocidad los cuestionamientos planteados, terminando en alrededor de 30 segundos los más rápidos” (<i>Diario de campo</i> , Anexo 1, p. 110)	Este aspecto podría implicar varios análisis: ¿es posible aplicar la herramienta a niveles más básicos? ¿la sencillez de las preguntas provoca respuestas “automáticas”, no interiorizadas por parte de los alumnos?
	“La herramienta [Mapa del bosque] está bien planteada puesto que a los niños no les generó conflictos su uso, en realidad, sí hubo necesidad de algunas aclaraciones o ayuda extra a algunos, sobre todo en lo relativo a la realización de su árbol, pero hubo un momento [...] en que los niños avanzaron en los distintos juegos sin la necesidad de que la docente les indicara la manera de realizarlo” (<i>Diario de campo</i> , Anexo 1, p. 113)	La herramienta cumple con el objetivo del diseño intuitivo, los niños avanzan de manera personal en la consecución de cada uno de los juegos que se incluyen en la misma.
Propuesta de impartición del curso de convivencia y valores a través de TIC.	“Considero que vale la pena que el docente del curso de convivencia y valores se detenga y lea junto con los niños las canciones y realice preguntas sobre su comprensión, del mismo modo que con los vídeos” (<i>Diario de campo</i> , Anexo 1, p. 114).	Según la nota obtenida de El Informador “La repetición del mismo cuento en los niños acelera el aprendizaje” (2011) explica que en un artículo publicado por el Universidad de Sussex se menciona que cuando los niños son expuestos a una misma historia en varias ocasiones estos asimilan mejor el contenido de la misma, así como el vocabulario que en ella se incluye.
	“a lo largo de toda la semana [la docente] reflexionó sobre posibles maneras de promover un mejor comportamiento en el aula, y optó por el recurso del ‘premio’” (<i>Diario de campo</i> , Anexo 1, p. 116)	Este aspecto podría subsanarse si el docente titular del grupo es quien imparte el curso, pues existe por parte de los alumnos el entendimiento de la autoridad del docente, así como el docente ha creado ya dinámicas propias de su clase para mejorar el comportamiento de los niños. Desde luego, se recomienda evitar las amenazas y buscar siempre que haya justicia y respeto a la dignidad del niño en el caso de aplicar alguna medida correctiva.
Recepción del alumnado (Se han tomado solo algunas de las muestras transcritas en el Anexo 3, con criterio de pertinencia).	“Algunos niños tuvieron problemas para realizar el árbol. Alrededor de 8 a 10 niños requirieron ayuda para reiniciar el programa, que se les indicara dos o tres veces cómo realizar el árbol, aplicar color, dibujar los frutos, etcétera; a pesar de ello muchos de estos niños no lograron terminar el dibujo del árbol. Otros 12 niños lograron terminar el árbol de maneras distintas, algunos de ellos mostraron conocimiento e imaginación en la utilización de las herramientas, y otros cuatro	A pesar de que la mayoría de los niños habían usado una computadora, algunos no estaban familiarizados con la herramienta de Power Point ni con Paint, programas que se utilizaron para llevar a cabo el árbol. El curso de convivencia y valores también es una buena herramienta para acercar a los alumnos al uso de las TIC, incluido un primer acercamiento (Ernesto M., <i>Entrevista</i> , 2023).

	ni lo intentaron" (<i>Diario de campo</i> , Anexo 1, p. 112)	
	"En este momento serían alrededor de las 11:45 y muchos de los niños ya se veían muy cansados y hartos" (<i>Diario de campo</i> , Anexo 1, p. 114)	En este caso se recomienda no extender demasiado la aplicación del curso, posteriormente se optó por impartir solo una hora y media semanal, con lo que se logró trabajar mejor con los alumnos.
	"Algunos alumnos se mostraron interesados y otros un poco dispersos" (<i>Diario de campo</i>, Anexo 2, p. 118) "además escucharon unas canciones y escucharon unos videos relacionados con la paz, con los cuales se mostraron entusiasmados" (<i>Diario de campo</i>, Anexo 2, p. 118) "Es importante resaltar que los pequeños que no tienen acceso a la tecnología les costó más trabajo realizar las actividades, sin embargo, considero que ésta es una excelente oportunidad para tener un acercamiento" (<i>Diario de campo</i>, Anexo 2, p. 118)	Las muestras se tomaron de lo indicado por el docente Ernesto M., que muestra una actitud favorable e imparcial ante la realización del curso. Para él, que tenía más conocimiento del comportamiento cotidiano de los niños, les agradó el curso y se mostraron interesados en diversas ocasiones, también pudo detectar aquellos niños que no tenían tanto acceso a la tecnología (computadora en casa), pues a ellos les costó más trabajo realizar las actividades que se les indicó.
	"Me gustó de la clase las canciones y los laberintos" (Mario F., <i>Entrevista</i>, 2023). "Tarea de cómputo: Hola soy Tania yo me sentí bien cómoda bien y segura de que iba a aprender algunas cosas para ser una persona de bien" (María G., <i>Entrevista</i>, 2023). "Me sentí bien y feliz pero un rato después me sentí mal porque me dolió la cabeza de la música, después nos enseñaron a no hacer <i>bullying</i>, a no reírnos de los demás, etcétera. Luego nos pusieron a resolver unos laberintos con preguntas y nosotros teníamos que responder para poder avanzar de nivel. Después nos pusieron unas películas; el 1° que yo sepa era el de una niña que se robó los patines de su amigo y el 2° era el de un lápiz que iba a la escuela y le hacían <i>bullying</i>; también ahí fue cuando me dolió la cabeza otra vez. Luego de un ratote nos fuimos y ya no me dolió la cabeza porque ya estaba en mi casa" (Gerardo C., <i>Entrevista</i>, 2023). "En la clase del jueves aprendí que era la discriminación y de que los desconocidos no me deben pegar y me sentí sorprendido" (Eliezer E., <i>Entrevista</i>, 2023). "Lo que más me gustó de la clase fueron las canciones el laberinto y las preguntas" (Irma P., <i>Entrevista</i>, 2023). "Lo que aprendí es que Joaquín iba a la escuela, pero sin miedo, pero el maestro dijo que participara y dijo Joaquín: 'hola mi nombre es Joaquín'. Los niños se burlaron de él y luego Joaquín se fue corriendo y luego se escondió en el recreo, dijo un niño 'por qué te escondes lápiz jajaja', y Joaquín dijo '¿me van a pegar? ¿Qué me vas a hacer' luego salió de la escuela" (Brenda, <i>Entrevista</i>, 2023). "El día de hoy me la pasé increíble con otra maestra en cómputo, Es una clase muy independiente me enseña muchas cosas	A partir de las respuestas obtenidas por parte de los niños, podemos observar que hubo distintos focos de atención, inclinados principalmente hacia el aprendizaje de la convivencia. Los videos mencionados fueron "Escuelas sin miedo" y "La historia de Miriam y Paco", que hacen referencia a aspectos de la realidad más inmediata de los niños, a diferencia del video de "Mi papá estuvo en la selva", que no se mencionó. También mencionaron las canciones, pero solo uno de los niños escribió de manera particular acerca de la canción "Córrele" que habla sobre el derecho de los niños a una vida libre de violencia. El pequeño manifiesta haberse sentido "sorprendido" al conocer la información que se le presenta en dicha pieza musical. Los niños manifiestan que les agradaron elementos del curso como los laberintos, por ende, las preguntas, así también las canciones. No obstante, una niña manifestó "dolor de cabeza" (pudo derivarse del cansancio o del elevado volumen en que se reprodujeron las canciones y videos). Los niños señalan de manera reiterada el énfasis del curso por la enseñanza de valores.

	importantes también a cantar y no robar” (Fátima, <i>Entrevista</i> , 2023).	
--	---	--

Fuente: Datos de la investigación.

Análisis de datos: taller de árbol de la vida

Durante la segunda y tercera sesión del curso se trabajó con el Excel para el taller de árbol de la vida, con el cual los alumnos respondieron a las distintas cuestiones planteadas en dicho taller, proporcionando información sobre la historia de sus respectivas familias, sus actividades cotidianas, sus sueños y esperanzas, las personas más importantes para ellos, así como momentos difíciles que vivieron en sus vidas. Por último, se pidió a los niños que escribieran, después de recibir su diploma de reconocimiento, que escribieran cómo se habían sentido con dicha experiencia.

Comenzaremos con las respuestas de Claudia L.:

Imagen 9: Taller de árbol de la vida Claudia L.

mis papas se conocieron en la secundaria un día mi papa llamado luis fue a la casa de mi mama llamada laura
mi papa fue a ver si queria ir al cine y mi mama dijo
que si entonses
fueron y mi papa le dijo a mi mama que si queria ser su novia y mi mama dijo que si despues se casaron y me tuvieron a mi
y a mi hermano y esta es mi familia.

TIERRA: VOY A LA ESCUELA AGO LAS ACTIVIDADES SALGO AL RECREO LUEGO VOY A MI CASA VEO EL CELULAR DIBUJO VEO LA COMPUTADORA
Y DESPUES ME DUERMO VER VEL CELULA Y LA COMPUTADORA
TRONCO: SE DIBUJAR SOY MUY BUENA EN TODAS LAS MATERIAS DE CLASE Y SOY MUY PAYISIPATIVA
RAMAS: MI MAMA MI PAPA MIS PRIMAS MIS ABUELITAS Y AMIS AMIGOS
FRUTOS: AMOR EZPERANZA ALEGRIA DE PARTE DE MIS PAPAS

Fuente: Datos de la investigación.

Posteriormente, Claudia contestó al apartado de Cuando llega la tormenta y a la pregunta ¿Cómo te sentiste durante el taller? Como se ve en la imagen siguiente, Camila realizó su taller de árbol de la vida en bloc de notas, debido a que trabajó en una computadora cuya licencia de Office no estaba actualizada:

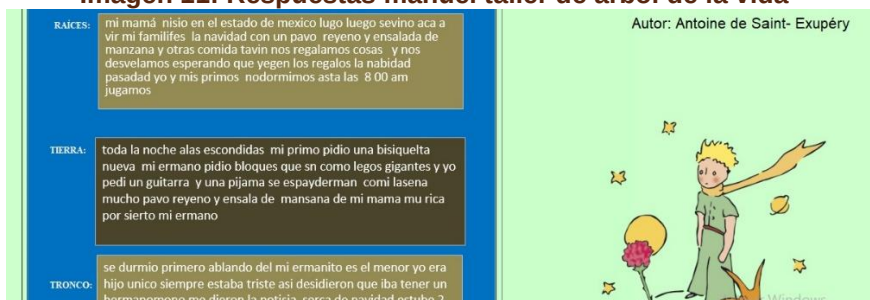
Imagen 10: Respuesta Cuando llega la tormenta de Claudia L.

MI HERMANO FALLECIO EL 18 DE ENERO DEL 2016 YO ME SENTI MUY TRISTE Y TODA MI FAMILIA TAMBIEN
PERO CON AYUDA DE PSICOLOGOS LO SUPERAMOS Y AHORA HACEMOS MUCHOS
VIAJES
ME SENTI MUY BIEN

Fuente: Datos de la investigación.

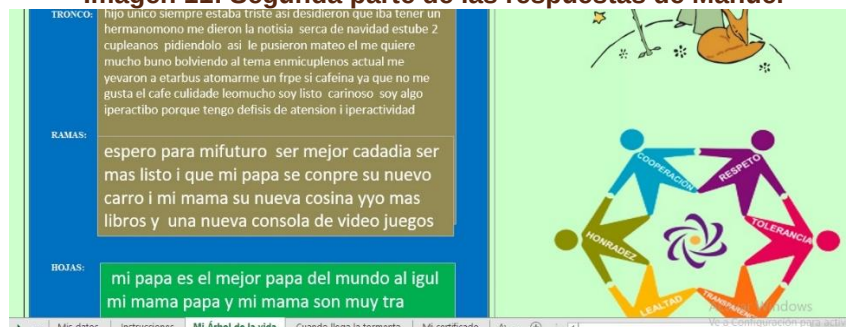
Continuamos con las respuestas de Manuel:

Imagen 11: Respuestas manuel taller de árbol de la vida



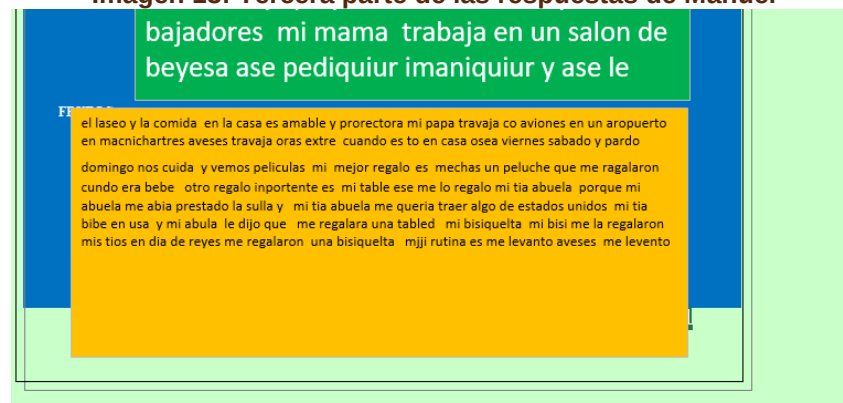
Fuente: Datos de la investigación.

Imagen 11: Segunda parte de las respuestas de Manuel



Fuente: Datos de la investigación.

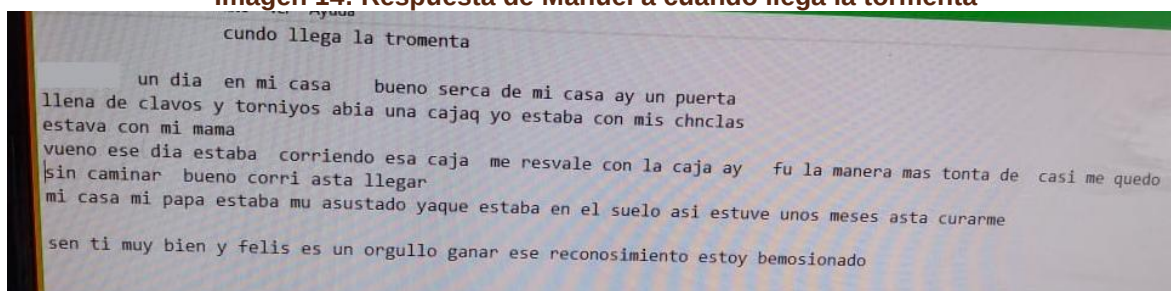
Imagen 13: Tercera parte de las respuestas de Manuel



Fuente: Datos de la investigación.

Vemos también su respuesta a Cuando llega la tormenta y a la pregunta ¿Cómo te sentiste durante el taller? En esta parte Manuel tuvo que contestar en el bloc de notas, pues trabajó en una computadora distinta:

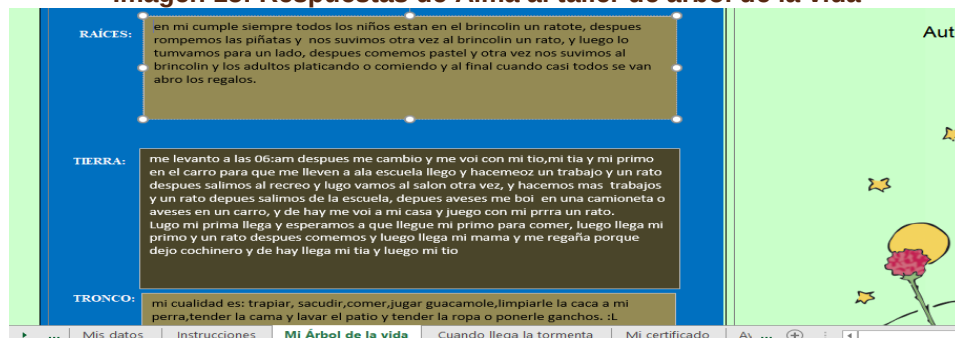
Imagen 14: Respuesta de Manuel a cuando llega la tormenta



Fuente: Datos de la investigación.

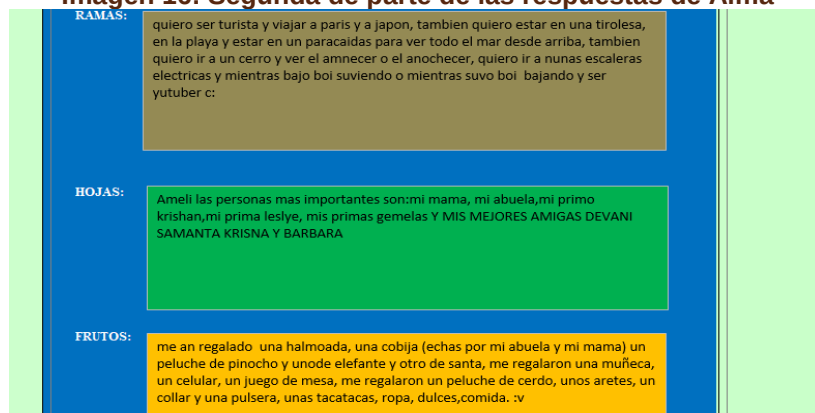
A continuación, las respuestas de Alma:

Imagen 15: Respuestas de Alma al taller de árbol de la vida



Fuente: Datos de la investigación.

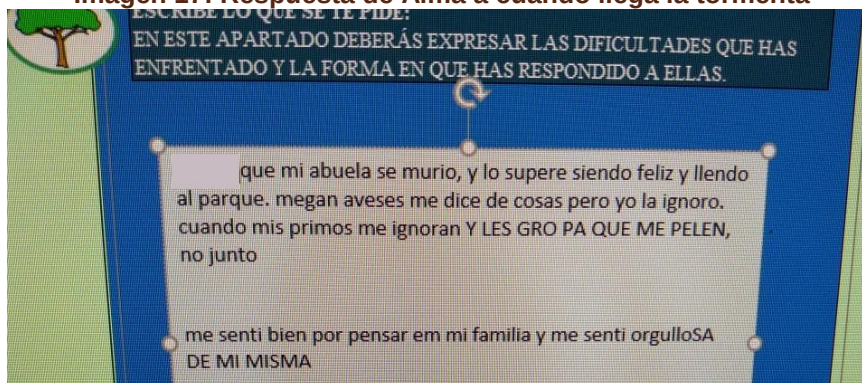
Imagen 16: Segunda de parte de las respuestas de Alma



Fuente: Datos de la investigación.

Las respuestas de Alma del apartado Cuando llega la tormenta y la pregunta ¿Cómo te sentiste?:

Imagen 17: Respuesta de Alma a cuando llega la tormenta



Fuente: Datos de la investigación.

Como vemos, los niños escribieron sobre experiencias cotidianas de sus vidas: la rutina en el hogar y la escuela, la manera en que se perciben a sí mismos y a los demás, sus sueños y esperanzas para el futuro, además las personas y objetos significativos para ellos.

Claudia, Manuel y Alma mencionaron situaciones complejas de sus vidas: fallecimiento de sus seres queridos, accidentes graves y, por último, tanto Manuel como Alma manifestaron su emoción al

recibir el reconocimiento, lo que constituye un elemento muy positivo. De hecho, Alma dio en el clavo: afirma que se sintió orgullosa de sí misma y que disfrutó compartiendo fragmentos de sus experiencias.

Los conocimientos, valores, habilidades y actitudes a reunir y desarrollar para crear interfaces de TIC que faciliten la implementación de herramientas como el taller de árbol de la vida y contenidos relacionados con convivencia y valores son vastos, pero esto no debe desanimar a un potencial creador; pues el esfuerzo será recompensado a través de la posibilidad de diseñar, implementar y aprovechar las tecnologías para la mejora del aprendizaje en temáticas que hasta ahora se han considerado accesorias o secundarias en la educación formal, no obstante, con el desarrollo de los países, la evolución de las comunidades y los estudios que demuestran el impacto que tiene la violencia en los índices de aprovechamiento de los alumnos, cada vez se da más importancia a la salud mental, la no violencia, la convivencia y los entornos sanos en los distintos contextos sociales.

En segundo lugar, de acuerdo al orden de las preguntas planteadas en el presente trabajo, puede decirse que los factores cotidianos de la vida escolar que afectan en la implementación de dicho curso son, sobre todo, los relacionados con las tecnologías mismas: en primera instancia la infraestructura, debido a que aquellas instituciones que no cuentan con aula de cómputo o de medios no podrán hacer uso de los medios audiovisuales a los que sí pueden acceder en escuelas privilegiadas, como es el caso de la Primaria Francisco Márquez. En cuanto al contratiempo que surgió en torno a la licencia de Office en algunas computadoras, debe comentarse que una opción sería optar por el software libre para la creación de las herramientas, de manera que este aspecto no impida su plena utilización. Otros factores serían la disposición de padres de familia, autoridades escolares y alumnos, elementos que se modifican de acuerdo a cada caso particular.

Posteriormente, las potencialidades del uso de esta herramienta podemos comentar que existen varias:

- Podría usarse como auxiliar para impartir temas de la materia de Formación Cívica y Ética (FCyE), recientemente reincorporada en los planes y programas de educación primaria;
- Puede constituir un primer acercamiento a las tecnologías para niños que jamás han tenido contacto con computadoras, o las han utilizado muy poco; y también puede representar una herramienta de medición del nivel de conocimientos en aquellos que ya están familiarizados con ellas;
- Explora los recursos audiovisuales como estrategias de enseñanza en las aulas de educación básica;
- Puede resultar útil como una herramienta sencilla de aplicar para docentes poco versados en temas de convivencia y valores;
- Promueve temas de convivencia, valores y educación para la paz;
- Puede otorgar información sobre comprensión lectora y habilidades de escritura y de reflexión consiente, tendiendo puentes entre el desarrollo emocional y afectivo, con una lectura autobiográfica que los coloca cara a cara con su realidad;

- A través del taller de árbol de la vida el docente obtiene información clave sobre la historia familiar y la personalidad de los alumnos, lo que puede mejorar las relaciones dentro del aula;
- Con algunas adaptaciones, puede funcionar para tratar casos de indisciplina, disrupción y ausentismo en el aula.

Por último, en lo relativo a las modificaciones y mejoras en las herramientas, el curso y su implementación se encontró lo siguiente:

- El curso está pensado para ser impartido por el docente titular del grupo a nivel primaria, no necesariamente por un especialista de temas de convivencia, educación para la paz o terapia narrativa;
- Se puede promover una mayor implicación docente con los contenidos del curso, así como acrecentar el interés en temáticas de convivencia, valores y recursos de terapia narrativa por medio de la realización del taller en primer lugar por el docente, de manera que pueda hacer suya la experiencia que compartirá con los alumnos;
- Una vez que el docente se ha familiarizado con él, el curso de convivencia y valores y taller de árbol de la vida puede operar como un *wiki* o *software* libre, en que el docente o facilitador modifique la herramienta de acuerdo a las necesidades que identifique en el aula;
- Vale la pena detenerse en cada uno de los elementos de audio y vídeo con el propósito de analizar con el grupo, de manera más concienzuda, el contenido;
- Las frases colocadas a manera de contexto a lo largo de la herramienta taller de árbol de la vida podrían ser aprovechadas por los docentes de diversas maneras: ya sea como excusa para abordar los valores que las frases proponen o como parte aguas de contenidos relacionados con la comprensión de la realidad y aprendizajes para la convivencia y la vida;
- Se recomienda programar sesiones de no más de una hora y media para impartir el curso. Utilizando recursos tecnológicos de gamificación de corta duración;
- Replantear la aplicación del curso en grupos de menor edad, con el propósito de evaluar mejor el impacto de las preguntas planteadas tanto en el árbol de la vida, como en el bosque de la vida.

Conclusiones

Un trabajo como la presente experiencia ofrece conclusiones valiosas. Las más relevantes son:

- Es necesario promover el acceso a las tecnologías desde los primeros años de niñas y niños como parte de los programas gubernamentales, con el objetivo de cumplir con los compromisos nacionales e internacionales de reducir la brecha digital, innovar y promover valores y habilidades para mejorar la convivencia, además de hacer diagnósticos en torno a las necesidades emocionales y afectivas que se tienen en las escuelas;
- Por lo pronto queda pendiente la realización de las herramientas en *Open Office* o alguna otra plataforma de *software* libre, con el propósito de evitar la dependencia de *software* privados;

- Es necesario continuar con iniciativas como escuela para padres, reforzar la capacitación docente en materias como Formación Cívica y Ética, y también fomentar la aceptación de las diferencias e inculcar valores desde el hogar;
- Los docentes deben redoblar esfuerzos para erradicar de sus aulas la violencia, tanto aquella perpetrada por ellos como entre los alumnos y, en general, entre todas las personas que forman parte del contexto escolar. Un centro educativo con buena convivencia se vuelve una comunidad de aprendizaje y de cambio ante el mundo.

La propuesta en esta investigación-intervención para mejorar la convivencia escolar a partir de terapia narrativa y gamificación deja la siguiente experiencia:

- Una rica descripción de prácticas de aprendizajes de la niñez y la enorme importancia de los textos que “formalizan” la experiencia afectiva y emotiva en la vida cotidiana de niñas y niños;
- A través de las preguntas de la terapia narrativa es posible acompañar a los alumnos a vivir e interpretar desde otra perspectiva los problemas en sus vidas;
- El enfoque narrativo tiene un poder didáctico-transformador en las personas, comunidades y grupos debido a que contempla los aspectos emocionales, culturales, psicológicos, de historia de vida relacionada con su contexto, familiar, social e institucional;
- El árbol de la vida promueve la libertad de expresión, otorgando valor a los individuos en sus propios términos, por lo que desarma los discursos de poder del *status quo*, también en el entorno educativo;
- La posibilidad de que los docentes conozcan con mayor profundidad la vida de sus alumnos siempre supondrá una ventaja al momento de la toma de decisiones al diseñar propuestas y planes educativos que favorezcan la paz y convivencia cotidiana entre niñas y niños;
- Según Ncazelo Ncube, la aplicación del árbol de la vida parte de ideas tan sencillas como efectivas en la vida de los sujetos. Como herramienta educativa podría consistir en una capacitación breve en la que no solo se presente la herramienta, sino que los docentes lleven a la práctica el árbol de la vida; esto coadyuvaría en su capacitación socioemocional, con el propósito de reducir la violencia en el entorno educativo, ya que reconocemos su carácter estructural allí y en la sociedad en general;
- La terapia narrativa resulta una práctica terapéutica revolucionaria y humanista que ofrece una propuesta alternativa muy valiosa para educadores y que no responde a un fin meramente mercantilista;
- Es preciso abogar por que no se abandonen las iniciativas para impartir contenidos de inteligencia emocional y salud mental, valores y formación del carácter entre los docentes, esto generará entornos educativos más felices y sanos entre sus alumnos de cualquier edad.

Si bien resultaría complejo solicitar a los docentes someterse a procesos terapéuticos de manera individual como requisito para impartir clases, y la salud mental continúa siendo un tema tabú en muchos sectores de la población en México; así como en entornos laborales, educativos e incluso de salud pública, la terapia narrativa constituye una herramienta para abordar estos temas desde un punto de vista

comunitario, pues posibilita el abordaje de lo individual y lo colectivo desde una mirada conciliadora que da cabida a la problematización de la realidad.

El trabajo aquí presentado no pretende de ninguna manera agotar las diferentes temáticas ni perspectivas sobre los conceptos abordados, sino ante todo presentar una alternativa que echa mano de recursos como la terapia narrativa, contenidos en convivencia y valores, gamificación y TICs para colaborar en la transformación de la realidad escolar concreta de los alumnos de nivel educativo básico en México, considerando los niveles de violencia que se reportan en estos espacios, así como el impacto que esta violencia ejerce sobre el presente y futuro de las personas que la viven y sufren cotidianamente. Si bien es cierto que la violencia tiene un carácter estructural y que difícilmente podría ser erradicada sin modificar aspectos medulares como la inequidad, la pobreza, la desigualdad de género, entre otros, la retórica que nos brinda esperanza es aquella que asegura que una sociedad consciente de sus derechos y con capacidad de exigirlos es una sociedad que camina con paso firme hacia la conquista de la justicia: la escuela podría ser hasta ahora el reducto en donde se han reproducido históricamente estructuras de exclusión y violencia, es posible que no se haya alcanzado la utopía de la escuela como espacio de libertad y de cambio, pero esto no implica que los esfuerzos encaminados a lograrlo sean inútiles.

En esta utopía la escuela es un espacio en el que se promueve el desarrollo de habilidades diversas y la formación de actitudes y valores de convivencia en los sujetos como parte de las condiciones para asimilar una cultura que privilegie las potencialidades de la persona, así como la creación de sociedades justas, en donde se privilegie el diálogo para la resolución de conflictos y en donde palabras como paz, igualdad y solidaridad no existan solo como letra muerta en los discursos políticos, sino que logren transformar el mundo de manera sustantiva y que formen parte de la vivencia diaria de los individuos. Igualmente destacar su puesta en juego en experiencias que se distingan por un carácter profundamente humano, como vemos en esta propuesta que permitió abrir espacios de creatividad y una nueva mirada metodológica, como la que brinda la terapia narrativa.

Fuentes

BRENDA. *Entrevista concedida à Elba Irene Vega Fregoso*. Guadalajara, 2023.

ELIEZER E. *Entrevista concedida à Elba Irene Vega Fregoso*. Guadalajara, 2023.

ERNESTO M. *Entrevista concedida à Elba Irene Vega Fregoso*. Guadalajara, 2023.

FREGOSO, Elba Irene Vega. *Diário de Campo*. Guadalajara, 15 jun. 2023.

IRMA P. *Entrevista concedida à Elba Irene Vega Fregoso*. Guadalajara, 2023.

MARÍA G. *Entrevista concedida à Elba Irene Vega Fregoso*. Guadalajara, 2023.

MARIO F. *Entrevista concedida à Elba Irene Vega Fregoso*. Guadalajara, 2023.

Referencias

AVILÉS, María Eva. Córrele. In: AVILÉS, María Eva. *Tesoro del rincón*. Cassette México: Consejo Nacional del Fomento Educativo de la Secretaría de Educación Pública, 1996, canción 7.

AVILÉS, María Eva. *Sol de Monterrey*. In: AVILÉS, María Eva. *Tesoro del rincón*. Cassette México: Consejo Nacional del Fomento Educativo de la Secretaría de Educación Pública, 1996, canción 3.

- BOLÍVAR, Antonio; SEGOVIA, Domingo; FERNÁNDEZ CRUZ, Manuel. *La investigación biográfico-narrativa en educación: enfoque y metodología*. Madrid: La Muralla, 2001.
- CONEJO, Rodrigo; REDONDO, Jesus. El clima escolar percibido por los alumnos de enseñanza media: una investigación en algunos liceos de la Región Metropolitana. *Última Década*, v. 9, n. 15, p. 15-52, 2001.
- DELORS, Jacques. *La educación encierra un tesoro*. Madrid: Ediciones Unesco, 1996.
- EDUCACIÓN 3.0. ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos? *Educación 3.0*. 2019 Disponible en: <https://abrir.link/psJpY>. Acceso en: 24 nov. 2024.
- FOUCAULT, Michel. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Madrid: Siglo Veintiuno Editores, 1990a.
- FOUCAULT, Michel. *Microfísica del poder*. Madrid: La Piqueta, 1979.
- FURLÁN MALAMUD, Alfredo; SPITZER SCHWARTZ, Terry Carol. *Convivencia, disciplina y violencia en las escuelas*. México: Consejo Mexicano de Investigación Educativa, 2013.
- GONZÁLEZ MONTEAGUDO, José. Historias de vida y teorías de la educación: tendiendo puentes. *Cuestiones Pedagógicas*, n. 19, p. 207-232, 2007.
- DECIS, Gusti; GUSTI, Anne. *Mi papá estuvo en la selva*. Buenos Aires: Pequeño Editor, 2008.
- LATORRE GENTOSO, Ítalo. El árbol de la vida con trabajadores adultos: una respuesta narrativa a las consecuencias del trauma provocadas por accidentes en el contexto laboral. *Procesos Psicológicos y Sociales*, v. 6, p. 5-34, 2010.
- LÓPEZ, Lucio; PRIETO, Teresa. *Escuelas sin miedo: guía para la prevención y detección del acoso escolar*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara, 2013.
- LÓPEZ, Sidney. The 35 Gamification Mechanics toolkit. *Epicwinblog*. 2013. Disponible en: <https://abre.ai/lygR>. Acceso en: 25 nov. 2024.
- MATURANA, Humberto. *Emociones y lenguaje en educación y política*. Madrid: Ediciones Dolmen, 2013.
- NCUBE, Ncazelo. Trabajando con chicos vulnerables en el sur de África utilizando ideas narrativas. Proporcionado en el diplomado de Terapia Narrativa de Grupo Terapia Narrativa Coyoacán. *Pranas Chile*. [s.f.]. Disponible en: <https://bit.ly/42crsBi>. Acceso en: 14 jan. 2025.
- OLIVA, Herberth. La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, v. 16, n. 44, p. 29-47, 2016.
- ORTIZ-COLÓN, Ana; JORDÁN, Juan; AGREDAL, Míriam. Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, v. 44, p. e173773, 2018.
- RICO, Diana. El árbol de la vida. *Grupo Terapia Narrativa Coyoacán*. 04 ago. 2015. Disponible en: <https://abre.ai/lyha>. Acceso en: 25 nov. 2023.
- RICOEUR, Paul. *Tiempo y narración*. Ciudad de México: Siglo XXI, 1995.
- WHITE, Michael; EPSTON, David. *Medios narrativos para fines terapéuticos*. Barcelona: Paidós, 1993.
- SANTIBAÑEZ, Lucrecia; RUBIO, Daniela; VÁZQUEZ, Marisol. *Formación continua de docentes: política actual en México y buenas prácticas nacionales e internacionales*. Ciudad de México: INEE, 2016.



Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=589281974005>

Cómo citar el artículo

Número completo

Más información del artículo

Página de la revista en redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la
academia

Ma Teresa Prieto Quezada, Elba Irene Vega Fregoso

**Terapia narrativa y gamificación para intervenir en la
violencia y mejorar la convivencia escolar**

**Narrative therapy and gamification to address violence
and improve school collaboration**

**Terapia narrativa e gamificação para intervir na violência
e melhorar a convivência escolar**

Revista NUPEM (Online)

vol. 17, núm. 40, e2025005, 2025

Universidade Estadual do Paraná,

ISSN-E: 2176-7912

DOI: <https://doi.org/10.33871/nupem.2025.17.40.7889>