

El juego y su incidencia en la convivencia escolar

The game and its incidence in school coexistence

Olga Lucero Peña Zambrano*
Amanda Manrique Aparicio**
Sandra Milena Pardo Murcia***

Recepción: 28 de abril de 2015
Aceptación: 15 de octubre de 2015

Artículo de Reflexión

Resumen

El artículo se deriva de la investigación titulada: *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia pacífica en el aula*, llevada a cabo en el grado tercero de la básica primaria de la Institución Educativa Técnica de Nobsa, Boyacá. La frecuente presentación de conflictos entre estudiantes de la unidad de análisis de esta investigación, manifestada a partir de actitudes verbales y físicas [imposición de apodos, burlas por aspectos corporales, maltrato físico, entre otros], hizo visible la urgencia de pensar la afectación que, en el proceso educativo, tiene la ausencia o deficiencia

del componente de formación que se dirige al ambiente y la convivencia escolar. La perspectiva desde la cual la investigación planteó la problemática descrita, se fundamentó en la lúdica como herramienta pedagógica, conceptual y práctica, susceptible de ser empleada en la búsqueda de construir y formular posibles soluciones, en relación con el fortalecimiento de la convivencia pacífica en el aula y en la escuela. La investigación planteó tres fases u horizontes de acción, y se enmarcó en un enfoque y paradigma cualitativo, acogándose al tipo de investigación acción - participativa (IAP). El artículo da relevancia particular al papel del juego en los procesos educativos y en la

*Institución Educativa
Técnica de Nobsa. Boyacá -
Colombia
polgalucero@yahoo.com

**Institución Educativa
Técnica de Nobsa. Boyacá -
Colombia
amanda271431@hotmail.
com

***Universidad Pedagógica
y Tecnológica de Colombia -
Boyacá - Colombia
sandra.murcia@uptc.edu.co



construcción del individuo y la sociedad, en el marco de una sana convivencia escolar; y recoge, desde visiones teóricas y prácticas que funcionan alrededor de la problemática señalada, las diferentes aristas del proceso de investigación realizado, mostrando la importancia

que herramientas lúdicas, como el juego, categoría de análisis del artículo, evidencian en el aula y en las diferentes relaciones que en esta se establecen.

Palabras clave: educación, juego, convivencia pacífica, relaciones culturales, investigación.

Abstract

The article derives from the research entitled: *Play as a pedagogical strategy to strengthen peaceful coexistence in the classroom*, carried out on third graders of the elementary school of Nobsa (Boyacá, Colombia). The frequent conflicts between students' object of analysis of this research, manifested by verbal and physical attitudes [Imposing nicknames, mockery by physical aspects, physical abuse, among others], made visible the urgency to think about the effects that, in the educational process, has the absence or deficiency of the formative component that is directed to the environment and school coexistence. The perspective from which the research presented the problem described was based on play as a pedagogical, conceptual and practical tool, which could be used

in the search to build and formulate possible solutions, in relation to the strengthening of peaceful coexistence in the classroom and at school. The research presented three phases, and was framed in a qualitative and paradigm approach, using the type Participatory Research-Action (PRA). The article gives particular relevance to the role of play in educational processes and in the construction of the individual and society, within the framework of a healthy school coexistence; and collects from the theoretical and practical visions that work around the problematic indicated, the different edges of the research carried out, showing the importance of playful tools, such as the game, category of analysis of the article.

Keywords: education, play, peaceful coexistence, cultural relations.



Introducción

De acuerdo con las disposiciones de las políticas actuales de educación, uno de los componentes de mayor relevancia en el Acuerdo por la Excelencia,¹ promovido por el Ministerio de Educación Nacional, es: El ambiente escolar, ligado de manera interdependiente con los componentes de “El progreso”, “El desempeño” y “La eficiencia”. De acuerdo con el Índice Sintético de Calidad Educativa², el componente de Ambiente escolar tiene diferentes aristas, a saber, el desarrollo de competencias comunicativas, cognitivas y emocionales; la construcción de convivencia y paz; la participación y responsabilidad democrática, y la valoración de las diferencias humanas. Cada uno de estos aspectos hace parte del objetivo de fortalecer la convivencia pacífica, que necesariamente redundará en el objetivo último de la escuela.

Los diferentes conflictos asociados al comportamiento de los estudiantes en el aula, han generado la urgencia de trazar interrogantes y posibles soluciones en torno al fortalecimiento y mejoramiento de la convivencia en el ambiente escolar, y con ello, de la eficiencia y el progreso en el desarrollo de los diferentes planos del proceso educativo. Así, si bien la Institución Educativa cuenta con medios como el Manual de Convivencia y el PEI (Proyecto Educativo Institucional), donde se proyectan normas socializadas y conocidas por la comunidad educativa, para conservar la armonía en la institución, se pone de manifiesto la necesidad de diseñar e implementar estrategias que se enfoquen en particular en la convivencia, el

reconocimiento del otro y la relación y comunicabilidad sanas y productivas, en cada caso específico, y de acuerdo con las condiciones singulares de cada grado y de cada estudiante.

En ese sentido, la investigación buscó indagar acerca de la lúdica, en la búsqueda de soluciones a las situaciones conflictivas presentadas, que afectan inevitablemente el ambiente del aula y los procesos de aprendizaje. La lúdica se plantea entonces como herramienta pedagógica cuyo objetivo e incidencia, en este caso específico, se orientan hacia el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en el aula, y la creación autónoma y espontánea, por parte de los estudiantes, de posibles soluciones a conflictos, con miras a una formación integral y democrática.

El presente documento recoge los análisis teóricos y prácticos que sustentan tal investigación, enfocándose en el juego como eje central de problematización; da muestra de los resultados obtenidos, con miras a posibilitar el diálogo e implementación, a diferentes poblaciones, incluso dentro de la misma institución; y evidenciando, finalmente, la pertinencia y sentido pragmático que tiene el desarrollo de este tipo de proyectos en el aula.

El juego y la convivencia pacífica en el aula

El juego dentro de los engranajes de la lúdica ha estado ligado a procesos educativos desde la antigüedad. En sus orígenes etimológicos, “[...] el adjetivo “lúdico” (o “lúdico”) procedía de la palabra latina “ludus” que significaba

*1 El Acuerdo por la excelencia hace parte de los planes de fortalecimiento propuestos por el Ministerio de Educación Nacional. Cada institución educativa debe ceñir sus procedimientos de acuerdo a dichas disposiciones. Se desarrolla a partir de cuatro componentes, la totalidad de los componentes conforma lo que se ha denominado Índice Sintético de Calidad Educativa. El acuerdo es de carácter público y la ficha diseñada para el año actual se encuentra publicada en la página del Ministerio, dentro del programa Colombia Aprende. Esta se puede encontrar en el siguiente enlace: <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/Acuerdo%20por%20la%20Excelencia%20Educativa%202016%20.docx>.
2 Ver nota anterior.*

a la vez diversión infantil, juego, chanza y escuela. En griego “schola” significaba en un principio ocio, antes de adquirir el sentido de ocio dedicado al estudio” (Unesco, 1980, p. 7). Sin embargo, solo hasta principios del siglo XX teóricos y pedagogos pondrán en el escenario al juego, como elemento constitutivo en el proceso educativo y de formación en sociedad. Siguiendo la teoría psicogenética planteada por Piaget (citado en Unesco, 1980), en *La formation du symbole chez l’ enfant*, “El juego se constituye en una herramienta o instrumento capaz de medir el desarrollo mental y afectivo del infante” (pp. 8-9). El juego aparece entonces como expresión del desarrollo integral del/la niño/a, revelando de acuerdo con el adelanto de juegos correspondientes a cada etapa de crecimiento, progresos y evoluciones mentales; estableciéndose así, como herramienta vital en procesos educativos con esta población.

El juego no se puede caracterizar como mera diversión, capricho o forma de evasión, [...] es el fundamento principal del desarrollo psico-afectivo - emocional y el principio de todo descubrimiento y creación. Como proceso ligado a las emociones contribuye enormemente a fortalecer los procesos cognitivos, pues la neo-corteza (racionalidad), surge evolutivamente del sistema límbico (emocionalidad). Por otra parte, como práctica creativa e imaginaria, permite que la conciencia se abra a otras formas del ser originando un aumento de la gradualidad de la misma. (Jiménez, 2002, p. 13).

De otro lado, habrá posturas que llevarán la permanencia histórica del

juego en las sociedades, a la afirmación de que es un indicador cultural: “Los juegos y las sociedades están tan estrechamente vinculados que algunos teóricos han podido apuntar la hipótesis de una estrecha dependencia entre los principios y las reglas de los juegos de estrategia practicados y los modelos socioeconómicos” (Unesco, 1980, p. 13). Esta relación que se revela, entre el juego y las consideraciones socioeconómicas que establece la sociedad, permite divisar posibles componentes de aprendizaje, que, desde el juego, planteen planos de comprensión ligados a la convivencia pacífica, tales como: el desarrollo de relaciones democráticas, la aprehensión de la dicotomía público-privado, el desarrollo de proyectos individuales y colectivos, la potencialización de hábitos creativos y expresivos, entre algunos. El juego se presenta entonces como una herencia cultural transmitida generacionalmente, con modificaciones realizadas de acuerdo con el contexto y época; y al mismo tiempo, funciona de la mano de la educación como un vehículo cultural y formativo que da testimonio de la conformación social propia: “el juego constituye una micro sociedad a través de la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social” (Unesco, 1980, p. 14).

Froebel, discípulo de Pestalozzi, establece que “[...] la pedagogía debe considerar al niño desde una actividad creadora y despertar por medio de estímulos sus facultades propias para la creación productiva” (Froebel, 1861, p. 58). De este modo, no solo aparece un reconocimiento de la infancia, sino también de la potencialidad de esta población; revelando la necesidad,



en el marco de procesos escolares, de generar acciones que provoquen los espacios, tiempos y procesos propicios para el desarrollo armónico de tales facultades creativas. En este sentido, el autor pone de manifiesto la importancia del juego como estímulo en procesos de aprendizaje y creación, estímulos que se vuelven de vital necesidad para el desarrollo integral del infante. Con Froebel (1861), se fortalecen los métodos lúdicos en la educación. Piensa el juego como un arte, un instrumento para promover la educación de los niños: “La mejor forma de llevar el niño a la actividad, la autoexpresión y la socialización sería por medio de los juegos” (p. 59). Esta teoría froebeliana fue determinante en el establecimiento de la idea sobre los juegos, como factores decisivos en la educación de los niños, evidenciando una posible conexión con el uso del juego, como herramienta para el fortalecimiento de la convivencia pacífica en el ambiente escolar.

El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, [...] una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo.

[...] Se debe realizar un acercamiento entre el juego y las instituciones educativas con la seguridad que se da en este puede llevar a mejores aprendizajes o por lo menos a mejores desempeños y experiencias vitales en lo educativo. (Posada, 2014, p. 27).

El juego entonces, como herramienta educativa, redundante en la construcción

de una actitud propositiva, autónoma y crítica en el aula. En esta concepción, el estudiante da cuenta de su proceso de aprendizaje, investiga e interactúa con los contenidos de su curso y con los compañeros de su clase, en la búsqueda del desarrollo de un juicio crítico y la iniciativa de aprender de manera autónoma y continua, de acuerdo con la finalidad última de la formación educativa. Los estudiantes efectúan una serie de actividades de manera colectiva que llevan a la construcción de experiencias de aprendizaje que enriquecen los contenidos, y su posible articulación con el trabajo en equipo, la discusión de ideas, y la retroalimentación en transformaciones en el aula, así como en los procesos de relación y socialización, presentes en la alteridad de la escuela y la vida.

En este último sentido, que se refiere al fortalecimiento de las relaciones interpersonales en el aula, Merlano (2001) manifiesta que la convivencia pacífica se basa en la negociación de los conflictos que se presentan en relación con el comportamiento. Los conflictos ponen de manifiesto lo complejo de los procesos de interacción y comunicación, y hacen necesaria la construcción de una visión integral, del mismo modo que se requiere de un tratamiento comprensivo por parte de la escuela. Por tanto, el juego dentro de los márgenes de la lúdica, en tanto herramienta pedagógica, permite el desarrollo de un conjunto de actividades que requieren de la presencia del otro, de su interacción y reciprocidad; de esta manera, permite el diseño de un mapa integral que esboce y defina los contornos de un adecuado ambiente escolar, de acuerdo con lo señalado desde

las políticas de educación, que asocian a este componente el desarrollo de competencias comunicativas, cognitivas y emocionales; la construcción de convivencia y paz; la participación y responsabilidad democrática, y la valoración de las diferencias humanas.³

“Para el educador el juego será ante todo un excelente medio para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales” (Unesco, 1980, p. 19). El juego se plantea entonces como herramienta pedagógica desde la cual es posible generar vías de resolución de conflictos, sin dejar de tener en cuenta el escenario de las instituciones educativas en un país y sociedad, en donde se desarrollan en la actualidad modificaciones en la estructura social que tienen como base los valores de solidaridad, igualdad, justicia y libertad, y donde es prioritario construir una cultura de paz, que dé relevancia a la vida, al derecho a la integridad y el libre desarrollo de la personalidad, bajo relaciones de armonía y convivencia con la naturaleza y con el otro. De allí, la importancia de la interculturalidad e interdisciplinariedad en relación con el proceso educativo y la lúdica; la valoración de las diferentes expresiones de lo humano, entre ellas, las diversas formas de ser y la creación de imaginarios alternos que giran en torno a proyectos de vida en los que se resaltan el carácter de dignidad, justicia y solidaridad, en el fortalecimiento de la sociedad civil y la convivencia ciudadana; en miras de la construcción de determinadas reglas de juego, que dentro de una cultura y ética del diálogo, puedan generar debate democrático, respeto para con el otro y participación en la solución de conflictos.

3 Ver nota N.1.

De acuerdo con lo anterior, se hace posible suponer cierta reciprocidad en relación con los procesos esbozados, y en ese sentido un nivel de incidencia por parte del juego en el desarrollo de una convivencia pacífica en el aula, vital en la formación integral del niño. A este respecto, se hace necesario formular una revisión pragmática del asunto que desde la acción visualice ahora tal incidencia, sus diferentes aristas y posibles reflexiones susceptibles de ser aprehendidas e implementadas.

El juego como herramienta pedagógica

Dada la importancia de la formación de estudiantes en el marco de una convivencia pacífica y un ambiente escolar sano, a continuación, se presenta una selección y clasificación de trabajos relacionados, que funcionan en la construcción de nuevas y mejores alternativas en el desarrollo del proceso educativo. Esta selección establece cierto itinerario temático de las rutas o planes de acción trazados por estos proyectos, que sirven como materia prima para el desarrollo e implementación de una estrategia lúdico-pedagógica que combine actividades de recreación física y deporte, con el desarrollo del buen sentido del humor, a través de la promoción de lectura y escritura; el uso de espacios alternos al aula, y de tiempos potenciales en el aprendizaje, como el recreo.

De este modo, la aproximación metodológica y descriptiva a los trabajos antecedentes, es presentada desde tres diferentes planos o niveles: internacional, nacional y local, e intenta dar cuenta del posible provecho



experiencial que resulta de cada uno de estos, susceptible de ser implementado:

• Internacional

En el plano internacional se resaltan algunos aspectos de orden conceptual y pragmático, a la vez, que dan luces en la implementación de estrategias lúdicas en el aula. Así, se hace visible una noción de juego que extrapola el ámbito recreativo para dar paso a una arquitectura pedagógica que tiene en cuenta la necesidad de construir relaciones pacíficas desde la escuela, como condicionante en la construcción conjunta de una cultura de paz, en la que participa la comunidad de manera contundente. A continuación, se detallan de manera más cuidadosa dos de los casos seleccionados en este ámbito:

El proyecto *La convivencia escolar libre de violencia* (Baquedano & Echeverría, 2013) fue desarrollado en una primaria pública del noreste de la ciudad de Mérida, Yucatán, México. El objetivo de este proyecto fue compartir una experiencia de intervención en competencias sociales encaminada al mejoramiento de la convivencia escolar libre de violencia, a través de la realización de actividades lúdicas. En los resultados, se observa que al final de la intervención se favorecieron los procesos de interacción en equipos, se redujeron las peleas entre los menores, se logró mayor aceptación grupal a niños que, en un principio, vivían experiencias de exclusión y segregación, entre otras evidencias. Se puede deducir de lo anterior la necesaria relevancia de apoyo conceptual e ilustrativo en la realización de los talleres lúdicos comunitario-

participativos con respecto a la convivencia libre de violencia.

El trabajo *Estrategias metodológicas para la construcción de una cultura de paz en el aula*, desarrollado en el Centro de Estudios y Promoción del Desarrollo, Programa Regional Sur Málaga, Arequipa, Perú (Acuña y Acuña, 2012), tuvo como objetivo generar un proceso de reflexión, análisis y debate sobre la labor de la escuela y los profesores en la construcción de una cultura de paz, soporte de un desarrollo ciudadano y democrático de sus estudiantes. Este proyecto se desarrolló con metodología crítica y reflexiva. Los resultados obtenidos en el desarrollo del proyecto muestran que no solo el manejo de estrategias y técnicas son herramientas e instrumentos pedagógicos, didácticos, sino que es necesario partir de un profundo cambio personal, de un análisis crítico y reflexivo de su quehacer, fundamentando por sí mismo la necesidad de vivir, actuar y saber en democracia, permitiendo que los estudiantes vivan, ejerciten y participen en el esfuerzo de fortalecer la identidad y sentido de pertenencia a partir del reconocimiento y valoración de la diversidad, sus tradiciones y costumbres.

• Nacional

En la selección de proyectos realizados en el país, se destacan y relevan aspectos que dan lugar a una re-escritura de los tiempos y espacios convencionales de la escuela. Así, el recreo entre clases, las vacaciones parciales o finales del año académico y las salidas al campo, se constituyen en momentos y lugares propicios para el uso de herramientas

lúdicas que permitan la formación integral en valores. A continuación, se presenta una descripción detallada de algunos proyectos desarrollados en diferentes ciudades de Colombia, aplicados en población escolar:

En el ámbito nacional, se presenta el trabajo investigativo a cargo de la Alcaldía Mayor de Bogotá, con la participación de más de 400 niños de varias localidades de la ciudad, en el proyecto: *La vida cotidiana y el juego en la formación de convivencia ciudadana entre los niños* (Gómez Serrudo, 2008), cuyo objetivo fue pensar cómo una experiencia lúdico-pedagógica de formación ciudadana para niños entre los 8 y los 12 años de edad, de estratos 1 y 2 de Bogotá, era importante en la consolidación de una buena relación de convivencia. El proyecto se realizó a través de talleres, salidas y actividades lúdicas, en un espacio distinto a la escuela, con la participación de profesionales en artes escénicas, música, plástica y literatura. Este proyecto, cuyos resultados fueron publicados por la Universidad Javeriana, funciona para futuras implementaciones desde dos perspectivas: primero, el cambio en el espacio puede presentar experiencias que se desarrollan a solas o con otros, de manera más espontánea que en el aula; y, segundo, el uso de herramientas provenientes del arte permite el establecimiento de vínculos y canales de comunicación en el contacto con otros y con la cultura.

Por otro lado, se presenta el proyecto lúdico pedagógico *Promoción de la convivencia y prevención de violencia interpersonal mediante actividades*

lúdicas y humorísticas (Restrepo, Puche & Peña, 2003). Se implementó en áreas urbanas de la ciudad de Cali, comunas 18 y 20 y en zona rural del área de Jamundí en el Valle del Cauca. El objetivo era promover escenarios de sana convivencia y rescate de valores de la comunidad, basándose en el juego y el humor para prevenir los malos tratos, la agresión o violencia interpersonal. Los principales instrumentos de intervención utilizados fueron cuatro juegos, especialmente diseñados para mostrar de manera lúdica, contenidos relacionados con los buenos y los malos tratos, buscando generar un espacio de reflexión y de concientización, que conllevará transformaciones en los individuos.

Los resultados se reflejan en los datos recogidos y análisis presentados en relación con los comportamientos y situaciones que involucran las relaciones con los demás, las concepciones que tiene la comunidad alrededor de los malos tratos, y la manera como los juegos y el humor han influido como estrategia en la comunidad. De ese modo, es posible constatar cómo la mayoría de los miembros y participantes del proyecto han podido pasar a ser mejores jugadores, observadores y transformadores de su propia conducta.

• Local

Finalmente, en el plano local, se presenta un proyecto realizado en la región que aporta como componentes nuevos, por un lado, la posibilidad de la aplicación de estrategias lúdicas de manera transversal a las diferentes disciplinas presentes en la educación



básica y media; y, por otra parte, provee de herramientas que combinan la lúdica con el deporte, cercanas, pero no relacionadas del todo. Al igual que con los anteriores planos, se especifica a continuación el nombre y lugar donde se desarrolló el proyecto, su objeto y metodología, y los posibles aportes que sus resultados puedan tener con miras a un trabajo de retroalimentación.

El proyecto llamado *Integración y aprovechamiento del tiempo libre a través de la actividad lúdica – deportiva para una sana convivencia* (Rojas y Abril, 2013), tuvo como objetivo integrar a la comunidad de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander, del municipio de Duitama. El proyecto fue liderado por el área de Educación Física, con la participación y dirección de los docentes y el apoyo del Ente Deportivo del municipio de Duitama en las actividades programadas dentro de las horas lúdicas, respondiendo así a la ejecución del proyecto. Los resultados obtenidos fueron señalados satisfactorios porque se logra que los estudiantes, directivos, padres de familia y comunidad en general, participaran activamente en las actividades, y así lograr alejar a los estudiantes de situaciones no recomendadas que puedan ser perjudiciales en un futuro, como: delincuencia común, alcoholismo, drogadicción, etc. Este proyecto se presenta como apoyo con respecto a la integración, y aprovechamiento del tiempo libre a través de métodos lúdico-deportivos en el desarrollo de habilidades y destrezas; por medio del deporte y la recreación, que permitan mejorar actitudes y comportamientos en pro de una convivencia sana.

Propuesta metodológica

La investigación se enmarcó desde un enfoque y paradigma cualitativo, como perspectiva que plantea la generación de conocimiento a través de modelos estructurados de descripción y análisis de problemáticas específicas, basados en el análisis no experimental de datos y la formulación de propuestas de interpretación de los mismos. De acuerdo con lo señalado por las normas APA en su sexta edición, el enfoque cualitativo da relevancia a aspectos como la reflexividad particular del sujeto de investigación y del investigador, y la flexibilidad y caracterización de los datos retomados. Este método investigativo es bastante dinámico, al no existir una estandarización en la forma de recolección e interpretación de los datos, que siendo de carácter documental y de observación, posibilitan la utilización indistinta de escritos, entrevistas, material gráfico o audiovisual.⁴

En este mismo orden, el proyecto se acogió al tipo de investigación acción-participativa (IAP), que siguiendo a Contreras (2002) en la publicación de Naciones Unidas CEPAL - SERIE Políticas sociales, N° 58, emerge en América Latina a principios de los años sesenta en el marco de la denominada modernización social y hacia fines de la misma década se inserta en el proceso de la planificación social y educativa, adquiriendo fuerza al ser vinculado desde las Ciencias Sociales, con los movimientos populares y los procesos de transformación política. Este tipo de investigación plantea dentro de sus objetivos:

⁴ Tomado de: <http://normasapa.net/tesis-enfoque-cuantitativo-cualitativo>, párrafos 5-7.

Promover la producción colectiva del conocimiento rompiendo el monopolio del saber y la información, transformando a estos como patrimonio de los grupos postergados; y [...] Establecer relaciones entre los problemas individuales y colectivos, funcionales y estructurales, como parte de la búsqueda de soluciones colectivas a los problemas enfrentados (Durstun & Miranda, 2002, pp. 10-11).

En este sentido, se presentan el análisis documental, la observación participante y el trabajo en espacios comunes, el trabajo co-ejecutado, como técnicas de investigación que tomadas de la etnografía social, combinan observación, participación, caracterización de condiciones y factores de la población, y construcción de nuevos discursos y prácticas; permitiendo la identificación de roles dentro del objeto de estudio, el aula en este caso, y de ese modo también la interacción y articulación de nociones y prácticas. El familiarizarse con las conductas propias del grupo estudiado, permite percatarse de otras conductas menos evidentes a una primera lectura, fundamento de las actividades conjuntas.

La institución unidad de análisis de la investigación, se encuentra ubicada en el municipio de Nobsa en el departamento de Boyacá. Situado en el centro-oriente de Colombia, en la región del Alto Chicamocha. El marco

específico de la unidad de estudio corresponde al grado tercero de básica primaria de la Institución. La unidad de análisis corresponde a 65 estudiantes, entre los 8 y 9 años de edad, de estratos 1 y 2 en su mayoría coincidentes en tener como sitio de habitación el municipio en el que se encuentra ubicada la institución, aunque con un porcentaje considerable que residen en zona rural, u otros municipios, como son Duitama, Sogamoso, Tibasosa, Belencito, Paipa, Santa Rosa y algunos otros. Se presentan algunos casos de conflicto, tanto de familias desplazadas como disfuncionales y/o violentas.

La investigación trazó tres fases metodológicas. La primera fase consistente en la caracterización del contexto, generó herramientas e insumos para la elaboración de la ruta conceptual y de actividades a desarrollar en el proceso. En esta fase, se utilizaron el análisis documental y la observación directa. Seguidamente, se dio inicio a la fase de diseño, ejecución y desarrollo de las estrategias, fase que, de forma transversal, estuvo acompañada por procesos de seguimiento cualitativos (registro anecdótico – bitácora o diario de campo, informes técnicos y finales, registro fotográfico). La última fase, correspondiente a la evaluación y documentación del proceso, recopiló y analizó la información y resultados obtenidos, de forma accesible y publicable. En la siguiente tabla se describen cada una de las fases del proceso:



Tabla 1. Fases metodológicas de la investigación

FASES METODOLÓGICAS DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN	
Fase 1	Caracterización del contexto y población, para el diseño de la ruta conceptual y de actividades a desarrollar en el proceso
Descripción	En esta fase se propuso identificar y analizar los factores que afectan la convivencia pacífica y el ambiente escolar entre los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Técnica de Nobsa. Este proceso de caracterización adoptó como técnicas de recolección de datos: el análisis documental en relación con documentos específicos institucionales (Proyecto Educativo Institucional PEI, Índice Sintético de calidad educativa de la institución, Observador del alumno); y la observación participante con comportamientos y hábitos violentos dentro del aula (Diario de Campo).
Tiempo	Junio – agosto 2016
Fase 2	Ejecución y seguimiento de las estrategias trazadas en la ruta conceptual y de actividades
Descripción	Este momento de la metodología tuvo como objeto diseñar y aplicar estrategias lúdicas que, de acuerdo con la caracterización previa, girasen en torno a la generación de espacios de convivencia pacífica. En el proceso de implementación, se tuvieron en cuenta las técnicas de observación participante y el trabajo co-ejecutado, que se valieron del diario de campo (registro anecdótico y fotográfico), así como de los informes parciales de cada estrategia, como instrumentos de recolección de datos.
Tiempo	Septiembre – noviembre 2016
Fase 3	Evaluación y documentación de los resultados obtenidos en el proceso
Descripción	La fase final tenía como objetivo evaluar el impacto generado por las estrategias lúdicas, en relación con el mejoramiento del ambiente escolar en el aula, con miras a dar continuidad, así como de fortalecer las experiencias antecedentes. Aquí se desarrolló una recopilación de la información obtenida en el proceso investigativo, presentando un análisis documental de los resultados.
Tiempo	Enero – marzo 2017

Fuente: elaboración propia

La primera fase del proceso consistió en la elaboración de un diagnóstico y caracterización de la población, mediante la utilización de dos técnicas de recolección de datos. La primera desarrolló un análisis documental de textos institucionales (PEI, Proyecto Educativo Institucional,⁵ ISCE,

Índice sintético de calidad educativa,⁶ Observador del alumno⁷), que permitió la demarcación de los primeros contornos de la problemática: ausencia de convivencia pacífica en el aula.

El segundo momento de la primera fase, desarrolló jornadas de observación

⁵ El PEI de la institución establece el manual de convivencia (Capítulo VII) como documento guía en lo relacionado al ambiente escolar y la convivencia pacífica. Este documento presenta derechos y deberes respecto de las relaciones que se generan entre los diferentes agentes del proceso educativo (Estudiantes, Profesores, Padres de familia, Personal administrativo), así como las rutas a seguir de acuerdo con posibles faltas incurridas en estos aspectos. Del mismo modo, el proyecto institucional señala los factores de evaluación y seguimiento institucionales, respecto del ambiente escolar: "Creación de ambientes que propicien el proceso pedagógico a satisfacción, mejoramiento de las condiciones físicas, aseo y embellecimiento de las Instalaciones y dotaciones, disponibilidad de medios educativos que posibiliten la creatividad y la participación del estudiante en el aprendizaje, espacios de investigación del docente y del estudiante, realización y participación en eventos culturales, científicos, artísticos, literarios y deportivos" (PEI, p. 63) Finalmente, este documento institucional da autonomía al docente para que implemente acciones de mejora en los casos específicos de convivencia en el aula.

⁶ La escala de valores que presenta este instrumento de medición está planteada del 1 al 10, siendo diez la más alta. Este índice presenta un promedio nacional para básica primaria de 5,1, superado por la institución según la

medición 2016, manteniéndose en 6.0. En el caso específico del componente que se dirige al ambiente escolar, se tienen dos indicadores: el ambiente en el aula dirigido a la existencia de un clima propicio para el aprendizaje, en el cual la institución en una escala de 1 sobre 100 tiene un promedio de 50; y el seguimiento al aprendizaje dirigido a calidad y frecuencia de procesos de retroalimentación, el porcentaje es de 49 sobre 100.

7 Por medio del análisis documental realizado a este formato institucional (ver apéndice N. 11), se identificaron diferentes líneas en la problemática de la convivencia escolar. Las principales causas de infracción con anotación al observador del alumno tienen que ver con: problemas de atención en clase y dispersión en el aula, e indisciplina en el desarrollo de trabajo individual y colectivo, relacionadas ambas de forma directa, con la necesidad de implementar ejercicios de construcción y mantenimiento de un ambiente escolar con condiciones favorables para el proceso formativo. Del mismo modo, se pudo identificar los estudiantes con mayores anotaciones, con miras a hacer un seguimiento más cercano a sus procesos singulares.

directa de carácter exploratorio, durante dos semanas, en momentos de clase y descanso, para el encuentro de comportamientos detonantes y sensibilidades específicas. Estas jornadas se apoyaron en el diario de campo que, de la mano del análisis documental realizado en primera instancia, permitieron la formulación de factores importantes en el seguimiento a los problemas de convivencia surgidos en el aula. Así, se identificaron tres factores de notoria relevancia que, de una u otra forma, afectan el desarrollo armónico de la personalidad de los niños y niñas, en la multiplicidad dada en las relaciones sociales que implica el aula de clases y la escuela misma:

Los factores identificados (ver tabla 2) se encuentran entremezclados, no surgen de forma separada y quizá en más de una ocasión uno de ellos funciona como detonante de los demás. En lo referente a la investigación, estas problemáticas detectadas, en especial las dos últimas, funcionan como ejes orientadores de acción, respecto tanto de la ruta conceptual y de actividades, en su planeación y ejecución, como

de los aspectos a dar seguimiento, y en ese sentido, de los patrones de medida que se establecen como guías en el proceso investigativo. De acuerdo con lo anterior, se establece una ruta conceptual y de actividades diseñada a partir del establecimiento de tres marcadores que funcionaron como patrones de medida y seguimiento del proceso:

- Desarrollo de competencias comunicativas, cognitivas y emocionales,
- Fomento y construcción de valores y responsabilidades democráticas,
- Generación de hábitos y comportamientos que denoten la aceptación y valoración de las diferencias.

Estos marcadores se trazan en respuesta no solo al propósito de investigación, consistente en el fortalecimiento del ambiente escolar y la convivencia pacífica en el aula; sino también, a partir de analizar los diferentes factores que, de manera singular, inciden en los problemas que afectan la convivencia en el aula.

Tabla 2. Factores de seguimiento a problemas de convivencia, proceso de investigación: *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia pacífica en el aula.*

FACTORES DE SEGUIMIENTO A PROBLEMAS DE CONVIVENCIA, PROCESO DE INVESTIGACIÓN: <i>LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA PACÍFICA EN EL AULA</i>	Porcentaje de impacto
Problemas intrafamiliares	35 %
Falta de atención y dispersión en el aula	60 %
Problemas de comunicación y relación con los otros	40 %

Fuente: elaboración propia.



La segunda fase de la propuesta correspondió a procesos de construcción, ejecución y seguimiento cualitativo a las diferentes estrategias lúdico-pedagógicas implementadas en campo, partiendo de que la propuesta metodológica recoge las posturas discursivas del tipo de investigación participativa, y se vale de las técnicas de investigación de la etnografía social, específicamente, la observación participante y el trabajo en espacios comunes, el trabajo co-ejecutado. A continuación, se presenta la ruta conceptual y de actividades (ver tabla 3), diseñada como un tríptico estratégico, en el cual cada actividad tuvo como objetivo el cumplimiento de uno de los marcadores establecidos, a propósito de la caracterización de la primera fase. Todas las actividades desarrollaron formatos de planeación y seguimiento, y todos los padres de familia o encargados de los niños y niñas, firmaron permiso expreso para desarrollar cada una de las actividades del proceso. Cada actividad cuenta con registros anecdóticos consignados en diario de campo.

Luego de la revisión del diario de campo, los registros anecdóticos y fotográficos, y los informes de planeación y evaluación, se establecieron pautas y modelos de seguimiento a los marcadores establecidos. Estos corresponden a esquemas comportamentales generados en el mismo ejercicio en campo:

- Desarrollo de actividades colectivas de forma armoniosa con los compañeros, en el marco de las actividades propuestas;

- Participación autónoma y dinámica;
- Aprovechamiento de las estrategias para la consolidación de atmosferas de liderazgo y solidaridad;
- Aprehensión y disfrute del material didáctico y bibliográfico utilizado en las diferentes actividades, reproducido en los contenidos obtenidos en las diferentes clases.

Resultados

A continuación, se despliegan, de forma progresiva y sintética, los resultados obtenidos en el proceso investigativo (ver figura 1), teniendo en cuenta las pautas a seguir en cada uno de los talleres experienciales desarrollados con la población objeto de investigación. Los valores que se presentan parten del proceso de caracterización de la primera fase. En primera instancia, en las evaluaciones del Índice sintético de calidad educativa de la institución, el ambiente escolar en el área de básica primaria, tiene un promedio de 50, en una escala de 1 sobre 100, evidenciando un nivel medio en el horizonte del desarrollo y la formación integral. Del mismo modo, se tienen en cuenta los factores identificados en la población (ver tabla 2), en los que la falta de atención y el problema en el establecimiento de relaciones interpersonales en el aula, se encuentran entre el 50 % y el 60 % de la población específica a abordar en la investigación. Es a partir de estos valores porcentuales que se da apertura al proceso de ejecución y seguimiento de la ruta de actividades lúdicas:

Tabla 3. Ruta conceptual y de actividades.

RUTA CONCEPTUAL Y METODOLÓGICA DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN	
Actividad N° 1	Taller experiencial Palabras al viento ⁸ .
Objetivo	Desarrollar competencias comunicativas, cognitivas y emocionales.
Eje conceptual y de acción	Construcción textual y gráfica, Trabajo colectivo, Apropiación conceptual de complejidades sociales características de la época y la región.
Descripción actividades de investigación	Construcción colectiva de un periódico escolar que aborde diferentes temáticas concernientes a transformaciones sociales y culturales del país, en el cual, los participantes interactúan en la construcción escrita y gráfica de los diferentes espacios que componen el periódico, además de la realización de entrevistas a diferentes agentes sociales.
Actividad N° 2	Taller experiencial Construyamos Paz ⁹ .
Objetivo	Fomentar la construcción de convivencia y paz, y la participación y responsabilidad democrática.
Eje conceptual y de acción	Construcción textual y gráfica, Aprehensión de insumos de los lenguajes expresivos, en particular del teatro como medio de comunicación y expresión. Apropiación conceptual de complejidades sociales características de la época y la región.
Descripción actividades de investigación	A partir de la presentación de un sketch teatral dirigido al tratamiento de asuntos referidos a la búsqueda de valores sociales que se orienten a la construcción de convivencia pacífica, se desarrolla un taller de construcción textual y gráfica en el que desde el juego teatral, los participantes podrán manifestar inquietudes, deseos y sueños respecto de su realidad más inmediata, y su relación con la realidad social a la que pertenecen.
Actividad N° 3	Taller experiencial La diferencia soy yo. ¹⁰
Objetivo	Generar la aceptación y valoración de las diferencias humanas.
Eje conceptual y de acción	Construcción manual y textual, Trabajo individual y colectivo, Apropiación de comportamientos y actitudes sociales, características de la diversidad y diferencia del contexto y sus pobladores.
Descripción actividades de investigación	A partir de una actividad de construcción manual de cometas o barriletes, los estudiantes interactúan en espacios alternativos al aula, de forma individual y colectiva, para finalmente compartir de manera oral los diferentes sentires a que dio lugar la actividad en general.

Fuente: elaboración propia.

8 NOTAS DIARIO DE CAMPO, ACTIVIDAD N° 1. SEP-TIEMBRE/16

En el ejercicio de construcción del periódico, se presentó participación espontánea por parte de los estudiantes, quienes se emocionaron al ver todos los materiales que iban a utilizar.

En la construcción textual y gráfica, en cada subgrupo, se presentaron casos singulares de liderazgo que, en dos ocasiones de manera aislada, presentaron problemas en la convivencia por querer tomar las decisiones.

En un caso particular, la eventualidad de la pelea entre estudiantes, dio para que al final se hiciera una reflexión sobre la temática del periódico, La paz, evidenciando el valor de la solidaridad. En el momento de la presentación de cada elaboración, todos tuvieron la palabra y se expresaron frente a los compañeros, aunque a algunos se les hizo más difícil este proceso comunicativo. Esta actividad fue desarrollada en subgrupos seleccionados al azar, en el cual surgieron participaciones con carácter de liderazgo y autonomía

9 NOTAS DIARIO DE CAMPO, ACTIVIDAD N° 2. OCTUBRE/16

El juego teatral como insumo novedoso en el aula evidencia entusiasmo por parte de los estudiantes, quienes participaron de forma armoniosa y colectiva en la preparación de sus vestuarios y personajes. Al final del sketch teatral, se desarrolló una mesa redonda de discusión donde niños y niñas hablaron de su experiencia, indicaron que les gustaría volver a tener estas

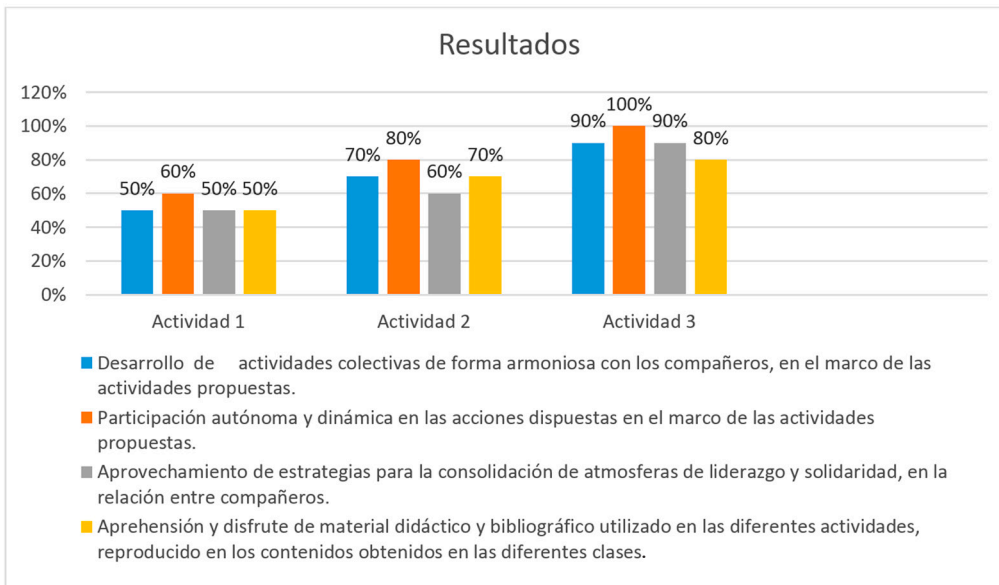


Figura 1. Resultados Proceso de investigación: *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia pacífica en el aula.*

Así pues, de acuerdo con la figura 1, se tiene que el desarrollo de actividades colectivas de forma dinámica, autónoma y espontánea, el aprovechamiento de las estrategias desde la conformación de ambientes de solidaridad, compañerismo y liderazgo, y el disfrute del material didáctico; fueron incrementándose paulatina y progresivamente con el desarrollo de cada estrategia. De este modo, con el aumento de las pautas señaladas, es posible decir que la expectativa de aumento de los marcadores de ambiente escolar establecidos en la investigación ha elevado sus índices. Es decir, que el proceso permitió el desarrollo de competencias comunicativas, cognitivas y emocionales, el fomento y construcción de valores y responsabilidades democráticas, y la generación de hábitos y comportamientos que denoten la aceptación y valoración de las diferencias.

Del mismo modo, se tiene que la investigación realizó una presentación de algunos elementos del juego que son significativos en procesos de enseñanza-aprendizaje, con niños y niñas de tercer año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías en diversas áreas educativas. Además, se elaboró, desarrolló y aplicó una propuesta pedagógica con base al juego y desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitió verificar y validar, empíricamente, los resultados obtenidos, y aportar a su vez, de este modo, conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren la lúdica como una estrategia pedagógica.

Conclusiones

A partir de la revisión realizada a diferentes referentes teóricos y pragmáticos, se tiene que el juego

actividades en clase. Se ve el crecimiento de lazos afectivos en el grupo, y signos de solidaridad. Al final, hubo un caso aislado de una pelea, entre dos niños, que no se pudo solucionar en clase, acudiendo a coordinación y citación de padres. En general, la actividad cumplió con las expectativas, con excepción del caso aislado.

10 NOTAS DIARIO DE CAMPO, ACTIVIDAD N° 3. NOVIEMBRE/16

El desarrollo de actividades por fuera del aula, a veces se complica por el desplazamiento de los niños y niñas, quienes no conservan el orden. La actividad demostró un trabajo colectivo desarrollado armónicamente. Se escuchan risas entre los niños, quienes esperan ver volar su cometa, pero también la de su compañero, por eso quienes presentaron rasgos de liderazgo en sesiones pasadas, hoy de forma autónoma son solidarios con los compañeros con mayores dificultades en la elaboración manual de la cometa. Se disfrutó de un espacio lúdico, de aprendizaje, tolerancia y respeto... y muchas sonrisas.

funciona como ingrediente vital en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo la formación integral de los estudiantes, en la que intervienen el fomento a la construcción de facultades comunicativas, artísticas y ciudadanas; siendo determinante por su capacidad de generar nuevas maneras de relacionarse con el otro, permitiendo la construcción de una cultura democrática y de responsabilidad social.

La aplicación de herramientas lúdicas, como el juego, permitió evidenciar una mejora progresiva en las relaciones interpersonales dentro del aula, a partir de la implementación de las actividades diseñadas, evidenciando la incidencia del juego en el ambiente y convivencia escolar, como herramienta educativa capaz de generar procesos de autonomía que, a su vez, redundan en la construcción de relaciones sociales y culturales armoniosas, en las que se fortalecen condiciones de autoestima, y en las que la escuela debe necesariamente tomar parte.

En el desarrollo de la ruta conceptual y de actividades, se evidenció el logro de resultados afirmativos respecto del ambiente y convivencia pacífica en el aula. Así, se duplicaron los índices referidos a la participación autónoma y espontánea de los estudiantes en los procesos escolares. Del mismo modo, se evidenció una considerable elevación de los índices referidos al desarrollo de trabajo colectivo de forma armoniosa, y a la construcción de ambientes donde el liderazgo y la solidaridad con el otro se manifestaron de manera conjunta. Finalmente, también se observó que, la renovación constante del material didáctico y bibliográfico en el aula, es un factor atenuante para el goce y disfrute de los estudiantes, del espacio-temporalidad que implica el aula y la escuela. De acuerdo con lo anterior, es posible concluir que las acciones dirigidas al trabajo colectivo, que requiere, se apoya y disfruta del otro, generaron procesos de reconocimiento de la diversidad evidenciados en el fortalecimiento de la convivencia pacífica en el aula.

Referencias

- Acuña, J., & Acuña, L. (2012). *Estrategias metodológicas para la construcción de una cultura de paz en el aula*. Arequipa, Perú: Desco.
- Baquedano, C., & Echeverría, R. (2013). Competencias psicosociales para la Convivencia escolar libre de violencia: Experiencia en una primaria pública de Mérida, Yucatán, México. *Revisa Psicoperspectivas. Individuo y sociedad*, 12(1), 139-160. Recuperado de <http://www.psicoperspectivas.cl/index.php/psicoperspectivas/article/viewFile/210/251>
- Durston, J., & Miranda, F. (Comps.) (2002). *Experiencias y metodología de la investigación participativa*. Santiago de Chile: Publicación de las Naciones Unidas CEPAL - SERIE Políticas sociales N° 58. Recuperado de http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/6023/S023191_es.pdf?se_
- Froebel, F. (1861). *La educación del hombre*. París: Hachette.



- Gómez Serrudo, N. (2008). La vida cotidiana y el juego en la formación ciudadana de los niños. *Revista Universitas Humanística*, (66), 179-198. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Jiménez, C. V. (2002) *La lúdica y el juego un universo de posibilidades para la educación*. Pereira: Universidad Libre Seccional Pereira.
- Merlano, A. (2001). Convivencia pacífica: una aproximación a la solución de conflictos basados en la negociación. *Revista Pensamiento y gestión*, (11), 21-28. Bogotá: Universidad del Norte.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Restrepo, O., Puche, R., & Peña, S. (2003). Promoción de la convivencia y prevención de violencia interpersonal mediante actividades lúdicas y humorísticas: el proceso de implementación de la estrategia ¿y del respeto qué? *Revista Colombia Médica*, 34(1), 31-35. Cali: Universidad del Valle.
- Rojas, L., & Abril, M. (2013). *Integración y aprovechamiento del tiempo libre a través de la actividad lúdica – deportiva para una sana convivencia*. Duitama: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego. Planeamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. En *Estudios y documentos de educación N°34*. París, Francia: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.