

IMPORTANCIA DE LA AFECTIVIDAD PARA UNA SANA CONVIVENCIA  
ESCOLAR A TRAVÉS DE LA LÚDICA EN EL CURSO QUINTO A DEL  
INSTITUTO PEDAGÓGICO ARTURO RAMÍREZ MONTÚFAR

ELIZABETH DAZA LÓPEZ  
LENA DEL PILAR SUÁREZ FUENTES

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
ESPECIALIZACIÓN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA  
BOGOTÁ, D.C.  
2015

IMPORTANCIA DE LA AFECTIVIDAD PARA UNA SANA CONVIVENCIA  
ESCOLAR A TRAVÉS DE LA LÚDICA EN EL CURSO QUINTO A DEL  
INSTITUTO PEDAGÓGICO ARTURO RAMÍREZ MONTÚFAR

ELIZABETH DAZA LÓPEZ  
LENA DEL PILAR SUÁREZ FUENTES

Trabajo para optar el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Asesora  
Miryam Ana Rosa Cortés Abril

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
ESPECIALIZACIÓN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA  
BOGOTÁ, D.C.  
2015

Nota de aceptación

---

---

---

---

---

---

---

Firma del presidente del jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

Bogotá, D.C. 4, julio, 2015

## **DEDICATORIA**

A nuestros, padres, hermanos e hijos por todo el amor y apoyo que nos brindaron para lograr una meta más en nuestras vidas que nos permitirá desarrollarnos integralmente en nuestra profesión como docentes.

## **AGRADECIMIENTOS**

Los autores expresan sus agradecimientos a:

Miriam Cortés Abril, Magister en Literatura y Asesora de este trabajo para optar al título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica, por su inestimable colaboración.

Yasmid Alvarado Camacho, Licenciada en Sociales y Directora de grupo del curso Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar, por sus valiosos aportes e incondicionalidad.

Laura Valencia Hernández, Filósofa y docente de Ética del curso Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar, por sus comentarios.

Todas aquellas personas que de una u otra forma colaboraron en la realización del presente trabajo.

## CONTENIDO

GLOSARIO .....	11
RESUMEN.....	13
INTRODUCCIÓN.....	14
1. PROBLEMA .....	15
1.1. PLANTEAMIENTO.....	15
1.2. FORMULACIÓN .....	16
1.3. ANTECEDENTES .....	16
2. JUSTIFICACIÓN .....	19
3. OBJETIVOS .....	20
3.1. GENERAL .....	20
3.2. ESPECÍFICOS .....	20
4. MARCO REFERENCIAL .....	21
4.1. MARCO CONTEXTUAL.....	21
4.2. MARCO TEÓRICO.....	23
5. DISEÑO METODOLÓGICO .....	28
5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	28
5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA .....	29
5.3. INSTRUMENTOS .....	29
5.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	30
5.5. DIAGNÓSTICO.....	36
6. PROPUESTA.....	37
6.1. TÍTULO .....	37
6.2. DESCRIPCIÓN .....	37
6.3. JUSTIFICACIÓN .....	37
6.4. OBJETIVO.....	37
6.5. METODOLOGÍA.....	37
6.6. PERSONAS RESPONSABLES .....	42
6.7. BENEFICIARIOS.....	43
6.8. RECURSOS .....	43
7. CONCLUSIONES.....	44
BIBLIOGRAFÍA.....	45
ANEXOS .....	47

## LISTA DE TABLAS

TABLA 1 Le gustaría participar en talleres lúdicos: .....	30
TABLA 2 Considera que la lúdica facilita la sana convivencia .....	31
TABLA 3 En qué momentos cree que se presentan más problemas entre los compañeros: .....	31
TABLA 4 Cuando se presenta una situación de conflicto en el colegio, la mayoría de veces mis compañeros la solucionan: .....	32
TABLA 5 Cuando se hacen llamados de atención, por mal comportamiento, la actitud de mis compañeros frecuentemente es: .....	33
TABLA 6 En la ejecución de actividades dentro del aula, es preferible trabajar con: .....	34
TABLA 7 Le gustaría participar en juegos donde se acuerden reglas: .....	35

## LISTA DE GRÁFICAS

GRAFICA 1 Le gustaría participar en talleres lúdicos .....	30
GRAFICA 2 Considera que la lúdica facilita la sana convivencia.....	31
GRAFICA 3 En qué momentos cree que se presentan más problemas entre los compañeros .....	32
GRAFICA 4 Cuando se presenta una situación de conflicto en el colegio, la mayoría de veces mis compañeros la solucionan .....	33
GRAFICA 5 Cuando se hacen llamados de atención, por mal comportamiento, la actitud de mis compañeros frecuentemente es .....	34
GRAFICA 6 En la ejecución de actividades dentro del aula, es preferible trabajar con: .....	35
GRAFICA 7 Le gustaría participar en juegos donde se acuerden reglas:.....	36

## LISTA DE FOTOS

FOTO 1.....	49
FOTO 2.....	49
FOTO 3.....	50
FOTO 4.....	50
FOTO 5.....	51
FOTO 6.....	51

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 Secuencia de imágenes .....	38
FIGURA 2 Ejemplo de secuencia de imágenes con texto .....	39

## GLOSARIO

**AFECTIVIDAD:** La vida afectiva es el conjunto de estados y tendencias que el individuo vive de forma propia e inmediata (subjetividad), que influye en toda su personalidad y conducta (trascendencia), especialmente en su expresión (comunicatividad), y que por lo general se distribuyen en términos duales, como placer – dolor, alegría – tristeza, agradable – desagradable, atracción – repulsión, etc. (polaridad).

**AULA DE CLASE:** El aula es algo más que el espacio en el que se solo se transmiten ideas o pautas de comportamiento, los procesos de socialización que se producen en ella ocurren como consecuencia de las prácticas sociales, de las interacciones que se establecen y desarrollan en ese grupo social. No sólo es producto del currículo formal sino de lo que se da a cada uno de los momentos en la escuela en los que los procesos de reproducción no se dan en forma lineal ni pasiva. Si asumimos el aula como un espacio de negociación de significados, como espacio inserto en una estructura cultural (multicultural) como un escenario vivo de interacciones explícitas o tácitas, de resistencias no confesadas podría afirmarse que en un escenario surcado por tantos conflictos y contradicciones existen espacios de relativa autonomía que desequilibran la tendencia a la reproducción y la transformación.

**CONVIVENCIA ESCOLAR:** Es la particular relación que se produce en el espacio escolar entre los diversos integrantes de la comunidad educativa: estudiantes, docentes, directivos, padres y madres. En el espacio escolar, la convivencia se enseña, se aprende y se refleja en los diversos espacios formativos (en el aula, en los talleres, las salidas pedagógicas, el descanso, la biblioteca entre otros), los instrumentos de gestión (PEI, manual de convivencia, planes de mejoramiento) y en los espacios de participación (Gobierno escolar, reuniones de profesores), por lo que es de responsabilidad de toda la comunidad educativa.

**DESCANSO:** Es el espacio recreativo que se destina al recreo estudiantil para el descanso y esparcimiento de los estudiantes entre clase y clase. Los recreos sirven como ámbito de interacción social, de recreación y de descanso. Los estudiantes pueden realizar libremente actividades tales como leer, escuchar música, charlar, comer, ir al baño y jugar.

**LÚDICA:** Se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de

emociones. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

**SANA CONVIVENCIA:** Es la capacidad de las personas de vivir con otras (convivir) en un marco de respeto mutuo y solidaridad recíproca, implica el reconocimiento y respeto por la diversidad, la capacidad de las personas de entenderse, de valorar y aceptar las diferencias; los puntos de vista de otro y de otros.

**VALORES:** Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud. Nos proporcionan una pauta para formular metas y propósitos, personales o colectivos. Reflejan nuestros intereses, sentimientos y convicciones más importantes. Los valores son la base para vivir en comunidad y relacionarnos con las demás personas. Permiten regular nuestra conducta para el bienestar colectivo y una convivencia armoniosa.

## RESUMEN

Este trabajo muestra la problemática que se presenta en el curso Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar relacionado con juegos violentos y agresiones físicas que afectan la sana convivencia durante los descansos y en el aula de clase y las actividades lúdicas que se implementaron para ayudar a mejorar las relaciones entre los estudiantes. Para el desarrollo de este trabajo se realiza una etapa de observación y una encuesta en la que se identifica el problema y se formulan los objetivos; otra etapa donde se evidencia el contexto de los estudiantes de Quinto A del IPARM y se estructura el componente teórico y por último una etapa donde se expresa la metodología que se utilizará y se presenta la propuesta para fortalecer la convivencia escolar a través de la afectividad.

Palabras clave: sana convivencia, afectividad, lúdica, aula de clase, descanso, valores.

## INTRODUCCIÓN

Las conductas agresivas en los niños se han convertido en el centro de preocupación de padres de familia y en especial de los docentes quienes se enfrentan en la cotidianidad con estudiantes que en determinados momentos reaccionan de manera agresiva, manipuladora e incluso rebelde. El reto para los docentes consiste en conocer e implementar posibles estrategias pedagógicas que propicien un cambio en estas conductas.

La premisa del presente trabajo de investigación se fundamenta en la lúdica como escenario propicio para mejorar la convivencia escolar influenciada por la agresividad en los estudiantes del Instituto Arturo Ramírez Montúfar del grado Quinto A, la mayoría de estos estudiantes resuelven sus conflictos de manera agresiva adoptando los roles de víctimas o victimarios que genera un ambiente no propicio para la sana convivencia escolar.

El desarrollo del presente trabajo parte de un diagnóstico que permite establecer la problemática mediante la observación directa y el análisis de encuestas. Luego se procede a fundamentar la estrategia en los componentes teóricos de la lúdica, en éste caso talleres, que se convierten en el soporte del proyecto que busca la disminución de la agresividad de los estudiantes participantes de este proyecto mediante la implementación de talleres centrados en actividades lúdicas y recreativas que fomenten los valores, el buen ambiente en el aula, el control de las emociones, la comunicación, la mediación, la empatía y la sana convivencia.

Se requiere entonces propiciar actitudes de mayor tolerancia y autocontrol. Se reconoce que la conducta agresiva de un niño corresponde a un comportamiento aprendido y como tal se puede modificar, la agresión en muchos casos se aprende en los entornos familiares y escolares como mecanismo para la solución de conflictos acarreando altos niveles de ansiedad. Lo importante entonces no es evitar el conflicto, es enseñarle a los niños caminos de solución de los mismos diferentes a la agresión mediante situaciones controladas en donde se propicien los roles de mediadores pacíficos del conflicto y no de víctimas y victimarios.

## **1. PROBLEMA**

### **1.1. PLANTEAMIENTO**

Actualmente Colombia no ofrece una estabilidad laboral para la totalidad de sus habitantes, ésta situación conduce a que ambos padres trabajen para aportar a la economía familiar, lo que conlleva a una ruptura en los lazos afectivos entre padres e hijos, situación que afecta también la sana convivencia entre los niños del curso Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar. Al respecto, la comunicación en el ámbito escolar se deteriora y las manifestaciones de afecto se ven alteradas generando conflictos entre los mismos.

Una persona que ha recibido afecto desde el momento de la concepción es más segura de sí misma, esa seguridad y esa afectividad es transmitida posteriormente a los demás, sin embargo es difícil desarrollar una cultura de afecto en Colombia en donde constantemente estamos viendo gestos y actos de violencia como el secuestro, el asesinato, el abandono de niños, en los noticieros, periódicos, programas de televisión, internet y videojuegos, a los cuales día tras día tienen mayor acceso los niños del curso Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar.

El contexto social en el que vivimos actualmente ha hecho que cada vez estemos más distantes, incluso de la misma familia, la comunicación es menos efectiva a causa de los problemas, la falta de tiempo y la tecnología. La caricia y el afecto tienen menos espacio para su expresión siendo esto muy grave ya que las relaciones entre los seres humanos se basan en la manifestación de los sentimientos de amor y en consecuencia también les afecta a los niños del curso Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar.

Podemos observar en los niños del curso Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar, juegos violentos donde en algunas ocasiones simulan o llevan a cabo agresiones físicas con patadas y puños para llamar la atención del grupo. Lo anterior son replicas de los videojuegos, programas de televisión o páginas que ofrecen películas con este nivel de violencia que luego son llevadas al aula argumentando que son juegos propios de su edad. Además van acompañados con palabras soeces que son manifestadas en el trato con sus compañeros. Estas actitudes negativas desencadenan situaciones problema para el trato y la sana convivencia del curso Quinto A.

Una estrategia que puede contribuir favorablemente a la afectividad de los niños es la lúdica, ya que es un espacio para compartir juntos y celebrar la vida, a través del movimiento, el disfrute y el amor. Es importante estimular la exploración de

movimientos y sensaciones fomentando la creatividad para favorecer el contacto con uno mismo y con los demás.

## **1.2. FORMULACIÓN**

¿Qué condiciones lúdicas se requieren para fortalecer la afectividad que contribuya a una sana convivencia escolar a través de la lúdica en el curso Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar?

## **1.3. ANTECEDENTES**

**1.3.1. Empíricos.** Actualmente se han desarrollado algunas investigaciones previas a este trabajo de grado relacionadas con la lúdica y los valores, algunas desarrollan uno de los dos aspectos y otros menos comunes ambos, estos se convierten en antecedentes empíricos de la presente investigación. A continuación se mencionan algunos de los trabajos previos.

En el año 2012 se publicó una tesis cuyo nombre es “Fortalecimiento de los procesos socio-afectivos a través de la lúdica con los niños y niñas del hogar agrupado La Nueva Esperanza del municipio de Cartagena del Chairá” desarrollado por Luz Ángela Avendaño quien abordó como objetivo general diseñar secuencias didácticas a través de actividades lúdicas que fortalezcan en los niños y niñas los procesos socio afectivo en el Hogar Agrupado La Nueva Esperanza del Municipio de Cartagena del Chaira. Esta Tesis se relaciona completamente con la presente investigación, sin embargo las edades que se abordaron difieren pues se centraron en estudiantes cuyas edades promedio eran de cinco años.

En el año 2000 se sustentó en la Universidad Nacional de Colombia la tesis cuyo nombre es “La lúdica como herramienta pedagógica para disminuir trastornos de atención en los niños y niñas de transición que inician el proceso lectoescritor”. Desarrollado por Gloria Ensueño Agudelo y Margarita Albarracín de Rodríguez. En esta tesis las autoras utilizan la lúdica como un método de investigación que fomenta el aprendizaje de los valores.

De manera similar en el año 2000 en la Universidad Pontificia Javeriana se sustentó la tesis cuyo nombre es “Validación del material lúdico de la estrategia educativa basada en juegos para la promoción de estilos de vida saludable en niños de cuatro a cinco años de edad”, en la presente investigación se busca fomentar la vivencia de los valores, mediante situaciones lúdicas que puedan

generar escenarios de reflexión y apropiación de conductas pacíficas en la resolución de conflictos.

En el año 1999 se sustentó en la Universidad Pontificia Javeriana una tesis de grado elaborada por : Luz Nancy Castro Quiroga cuyo título es “La lúdica una dimensión que propicia el desarrollo a escala humana”, en esta investigación la autora rescata la lúdica como algo más que el juego, es entonces un motor generador, es una actitud ante la vida que desarrolla nuestra capacidad de goce permitiéndonos una relación con el mundo en donde se vive, se siente y se expresa desde lo sensible implicando aspectos cognitivos, corporales y emocionales. En la investigación se retoma esta definición de lúdica y se generan los escenarios para la formación de valores.

En el año 1993 se sustentó en la Universidad Pontificia Javeriana una tesis de grado elaborada por Carmen Lucia Granados Ramírez y denominada “La lúdica de la pedagogía, una propuesta de humanización, entendimiento y transformación de la realidad”, en esta investigación se realiza una crítica sobre los modelos de valores que presentan los maestros para sus alumnos y como estos retoman esta influencia, exploran caminos en los cuales se puede fomentar la vivencia de los valores y generar aprendizajes en la solución asertiva de los conflictos.

**1.3.2. Bibliográficos.** Potenciar la atención de los niños y niñas del grado kinder “A” del Jardín infantil “Los amigos de Paulita” a través de una propuesta lúdico-pedagógica. Universidad Libre, Facultad de Ciencias de la Educación. Licenciatura en Pedagogía infantil Bogotá D. C. 2010

Trabajo de grado que presenta una propuesta lúdico-pedagógica para potenciar la atención de niños y niñas de 3 y 4 años; se tiene en cuenta el aprendizaje significativo como enfoque que supere la enseñanza tradicional, favorece la racionalidad de la práctica educativa, incorporando aportes de diversos campos del saber y además atiende a las perspectivas e intereses de los estudiantes, sus particulares concepciones, los contextos y situaciones específicas que dichas herramientas tienen lugar.

Cómo educar en valores. Llorenc Carrera

Libro útil para docentes de educación infantil, primaria y secundaria y animadores socioculturales. Plantea una propuesta práctica en función de nuestra experiencia como educadores y formadores de profesorado con un doble propósito: proporcionar una aportación útil y eminentemente práctica sobre el tratamiento y desarrollo de los valores, y facilitar elementos de trabajo que se puedan usar libremente. (Talleres).

Proyecto Lúdico-pedagógico de preescolar. Institución Educativa El Vergel. Ortega Tolima 2011.

El proyecto contiene los elementos legales, psicológicos, pedagógicos, metodológicos y didácticos planteados por el Modelo Pedagógico “**CIDEP**” Círculos Integrales de Educación Preescolar, su propósito transformador de las prácticas pedagógicas, permite crear entornos en los cuales los niños y las niñas sean los protagonistas de su propio aprendizaje en un ambiente estimulante, activo, lúdico e innovador, a partir del trabajo por proyectos

## 2. JUSTIFICACIÓN

Para nadie es un secreto que nuestro país vive un problema social cada vez mas creciente, siendo algunas de las manifestaciones mas visibles la falta de valores, el egoísmo, el apego desenfrenado hacia las cosas materiales, la falta de tolerancia y comunicación.

Las experiencias generalizadas de violencia, las carencias afectivas, la falta de compromiso de padres y acudientes, la competencia desmedida, los estímulos televisivos y tecnológicos, incitan a prácticas variadas de violencia, se refleja en la actitud agresiva que viven a diario los niños de Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar.

Para lograr despertar una conciencia social, de tal manera que todos nos veamos comprometidos con la tarea de crear espacios para recuperar la expresión del afecto y demás, la comunidad educativa debe desarrollar su labor pedagógica, para que el quehacer cotidiano se convierta en una jornada agradable y lúdica para todos obteniendo así una actitud de bienestar que trascienda al espacio escolar.

Brindar afecto y espacios lúdicos a nuestros estudiantes es sencillo, y los efectos son muy provechosos para el trabajo colectivo o individual, ya que mejora la autoestima, la autoconfianza y estrecha vínculos entre las personas.

El desarrollo de un trabajo en el cual se rescata el afecto y la lúdica como eje fundamental para construir las relaciones interpersonales pretende lograr un impacto en el ámbito social, visto en actitudes cordiales, gestos de acogida, respaldo y conocimiento, que sin duda favorecen el desempeño académico de niños y niñas que se verá proyectado en todos los aspectos de la vida.

Con amor los niños son mucho mas seguros y están gustosos de estudiar y aprender; no ven el estudio como una obligación sino como el medio que les va a permitir tener y buscar mejores condiciones de vida, por lo tanto, si la labor está enmarcada dentro del afecto y la lúdica el niño va a mostrar mayor interés y disposición, aportará a la sociedad de forma positiva lo cual es satisfactorio y gratificante, porque aunque éste trabajo no es la solución es el comienzo de un cambio, ya que a través de las experiencias, las personas descubrirán en ellas la capacidad de demostrar afecto.

En el caso específico del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar, las carencias afectivas se manifiestan por comportamientos de agresividad (verbal-física), falta de atención, timidez, miedo a expresarse, desinterés por el estudio, malos hábitos y conflicto intrafamiliar.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. GENERAL**

Evidenciar la importancia de la afectividad para fortalecer una sana convivencia a través de la lúdica en el curso Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar.

#### **3.2. ESPECÍFICOS**

Diseñar e implementar talleres lúdicos que fortalezcan la afectividad en los niños para lograr una sana convivencia.

Conocer el fundamento teórico y pedagógico de la afectividad y su incidencia en la resolución de conflictos.

Evaluar la afectividad de los niños del curso Quinto A en cuanto a sus relaciones con sus compañeros de clase.

## 4. MARCO REFERENCIAL

### 4.1. MARCO CONTEXTUAL

El Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar se encuentra ubicado en la Localidad número 13 del Distrito Capital de Bogotá llamada Teusaquillo. Esta localidad se localiza en el centro de Bogotá y limita, al occidente, con la carrera 68; al sur, con la calle diagonal 22<sup>a</sup>; al norte, con la calle 63 y al oriente con la avenida Caracas. Esta localidad está considerada como la segunda de mayor nivel de vida de la ciudad según el diagnóstico realizado por la secretaría de hábitat de la Alcaldía Mayor de Bogotá en el 2011.

Específicamente, el Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar (IPARM) está localizado dentro de la Ciudad Universitaria, que es el campus de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá. El IPARM<sup>1</sup> es el resultado de la fusión realizada en 1989, por el acuerdo 88 del Consejo Superior Universitario, del Instituto de Aplicación Pedagógica (IDAP) y la Escuela Anexa Arturo Ramírez Montúfar. La Escuela Arturo Ramírez Montúfar fue creada el 20 de diciembre de 1961, fruto de una reclamación de los trabajadores. Inició labores en 1962 con dos cursos, jardín y primero de primaria, bajo el control de la Facultad de Ciencias de la Educación. En reconocimiento al Rector de la época recibió el nombre de Escuela Arturo Ramírez Montúfar.

En 1986, se da el proceso de legalización, se inscribe ante la Secretaría de Educación y obtiene resoluciones oficiales que amparan su funcionamiento y le dan idoneidad legal a los certificados de estudio expedidos. Por el Acuerdo 68 de 1989, el Consejo Superior Universitario (CSU) ordena que la Escuela pase a depender de la Vicerrectoría de Estudiantes y Bienestar Universitario y ratifica su carácter de servicio de bienestar para profesores, empleados, trabajadores, pensionados y estudiantes de la Universidad. Por Acuerdo 71 de ese mismo año se limita la posibilidad de ingreso sólo para los hijos/as del personal mencionado atrás. Los hijos de personas no vinculadas a la Universidad fueron excluidos.

En 1977, el CSU por Acuerdo 89 clausura el Departamento de Educación en la Facultad de Ciencias Humanas y crea el Departamento de Pedagogía, dependiente de la misma facultad y adscribe el IDAP, la Escuela y la Guardería al nuevo Departamento, en calidad de centros de investigación y experimentación pedagógica. En 1978, por el Acuerdo 128, el Consejo Superior Universitario establece una nueva estructura académico-administrativa para el Instituto, lo

---

<sup>1</sup> Léase Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar

vincula directamente a la Facultad de Ciencias Humanas y crea una Junta Directiva presidida por el Decano, con la participación de la Facultad de Ciencias y los representantes de los diversos estamentos de la comunidad educativa del IDAP.

Mediante Acuerdo 83 del 18 de octubre de 1989, el Consejo Superior Universitario, reservó, a partir del año escolar de 1990, la admisión de nuevos alumnos, en la Escuela Ramírez Montufar y el IDAP, exclusivamente para hijos de los miembros de la Universidad Nacional. En 1989, por el Acuerdo 88, el Consejo Superior Universitario fusiona la Escuela con el IDAP, modifica la razón social de los dos y crea el INSTITUTO PEDAGÓGICO ARTURO RAMÍREZ MONTUFAR y, así unificado, se le mantiene como dependencia de la Vicerrectoría de Bienestar Universitario. Las autoridades educativas, mediante resolución 4507 de la Secretaría de Educación Distrital - SED dan visto bueno a la fusión.

En 1991, la Resolución Rectoral No. 696 establece que el IPARM es uno de los cuatro programas del Área de Apoyo Curricular, de la División de Integración Académica, una de las cinco divisiones en que, por Acuerdo 45 del mismo año, se estructuró la Vicerrectoría de Bienestar Universitario. En 1992, el Acuerdo 108 crea dentro de la planta de personal administrativo de la Universidad el cargo de Director de Unidad Académica en el IPARM.

En 1997, finalmente, por Resolución Rectoral 864 del 29 de diciembre, el IPARM es adscrito a la Dirección de Bienestar, sede Bogotá, espacio desde donde se realiza el presente proceso de planificación de su administración y desarrollo. En el 2001, el CSU emite el acuerdo 016 que establece la institucionalidad del IPARM como Unidad Académica Especial.

Actualmente, existe un equipo de trabajo que representa la comunidad educativa que se llama Recreando el IPARM, el cual se encuentra actualizando el Proyecto Educativo Institucional del IPARM con el objetivo de consolidar un PEI cercano a las necesidades de la Comunidad Educativa.

La misión construida en noviembre 21 del 2014 es “El Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar (IPARM) es una unidad académica especial de la Universidad Nacional de Colombia, adscrita a la Dirección de Bienestar Universitario Sede, ubicada dentro del campus Bogotá. Brinda educación formal en los niveles de preescolar, básica y media, a los hijos e hijas de trabajadores, estudiantes, profesores y pensionados de la universidad; caracterizada por la promoción, la divulgación y la articulación entre docencia, investigación y extensión en las áreas de didáctica y pedagogía.

El IPARM en interacción con las facultades, institutos y la comunidad educativa en general, orienta y acompaña a los estudiantes en sus proyectos de vida, con una

sólida formación humana, académica y ciudadana, desde una perspectiva de derechos.”<sup>2</sup>

Y su visión: “Para el año 2020, el Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar (IPARM) será una institución, innovadora y líder en procesos de enseñanza y aprendizaje, en los niveles de educación preescolar, básica y media, con un reconocimiento institucional y nacional.

El IPARM se consolidará como una institución que a partir de la investigación en didáctica y pedagogía, propicia la construcción de ambientes de aprendizaje fundamentados en el reconocimiento, respeto y aceptación por las diferencias y los diversos ritmos y estilos de aprendizaje. Sus prácticas pedagógicas fomentarán la actitud investigativa, el goce/gusto por aprender, el diálogo y el pensamiento crítico, la participación, la construcción de paz, convivencia, equidad y ciudadanía.”<sup>3</sup>

Por otro lado, en el año 2015 el IPARM cuenta con un total de 694 estudiantes matriculados desde el grado Jardín hasta Undécimo, 53 docentes, 1 coordinador de primaria, 1 Coordinador de Bienestar y Coordinador Académico para bachillerato y 2 psicólogas.

## **4.2. MARCO TEÓRICO**

**4.2.1. Lúdica.** El término lúdica proviene de la raíz latina “ludo”y se traduce como juego. El ludo se identifica como todas aquellas acciones que producen diversión, placer, alegría, que a su vez se identifican con otras acciones como la recreación, las expresiones artísticas, culturales y folclóricas como los carnavales, las competencias deportivas, la narrativa, la poesía, los juegos infantiles, expresiones gestuales, etc.

La lúdica se relacionó con la escuela en la segunda mitad del siglo XIX y fue sustentada por la pedagogía activa teniendo en cuenta que el juego, las

---

<sup>2</sup> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA. Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar. Misión y Visión. Noviembre 21 de 2014. [revisado 2 febrero de 2015]. Disponible en internet: [http://www.unal.edu.co/iparm/mision\\_vision.html](http://www.unal.edu.co/iparm/mision_vision.html)

<sup>3</sup> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA. Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar. Misión y Visión. Noviembre 21 de 2014. [revisado 2 febrero de 2015]. Disponible en internet: [http://www.unal.edu.co/iparm/mision\\_vision.html](http://www.unal.edu.co/iparm/mision_vision.html)

competencias, las manifestaciones culturales han sido parte esencial del ser humano: diferentes estudios se han centrado en analizar la relación pensamiento-lúdica, en este aspecto se debe resaltar la tesis de Piaget que afirma que el juego se estructura en función del desarrollo del pensamiento y no al contrario.

Lo que reafirma la tesis de que jugar por jugar no desarrolla pensamiento, en el nuevo siglo la relación lúdica pedagógica se concentró en establecer nexos entre esta y los procesos cognitivos y emocionales para mejorar el aprendizaje.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entrenamiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La necesidad lúdica es la necesidad de ejecutar, bajo un impulso, acciones de forma libre y espontánea en pos del desarrollo y el placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo alcanzada a través de la actividad.

El acto lúdico es un acto de recreación destinado a propiciar el desarrollo mediante acciones en pleno ejercicio de la libertad. Esta necesidad lúdica nace desde la cuna y está presente a lo largo de la vida. En la infancia el juego, contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, contribuyen a definir la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver retos que plantea la vida.

Carlos Alberto Jiménez V., autor latinoamericano de la lúdica, la describe como experiencia cultural, como una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, como un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esa perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

Karl Gross (1861-1946) define una de las teorías relacionadas con el juego, denominada "teoría del juego", en la cual caracteriza el juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias. Es a partir de los estudios efectuados por filósofos, catedráticos y pedagogos que han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca de la lúdica y el juego.

**4.2.2. Pedagogía.** La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego paidos que significa niño y agein que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños.

El término "pedagogía" se origina en la antigua Grecia, al igual que todas las ciencias primero se realizó la acción educativa y después nació la pedagogía para tratar de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos.

A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la "formación", es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una «conciencia en sí» a una «conciencia para sí» y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

Es el saber propio de las maestras y los maestros, ese saber que les permite orientar los procesos de formación de los y las estudiantes. Ese saber que se nutre de la historia que nos da a conocer las propuestas que los pedagogos han desarrollado a lo largo de los siglos, pero que también se construye diariamente en la relación personal o colegiada sobre lo que acontece diariamente en el trabajo con los alumnos, alumnas y colegas sobre los logros propuestos y obtenidos, sobre las metodologías más apropiadas para conseguir desarrollo humano y la construcción de la nueva Colombia a medida que se desarrollan los proyectos pedagógicos y las demás actividades de la vida escolar

El saber pedagógico se produce permanentemente cuando la comunidad educativa investiga el sentido de lo que hace, las características de aquellos y aquellas a quienes enseña, la pertinencia y la trascendencia de lo que enseña. La pedagogía lleva al maestro a percibir los procesos que suceden a su alrededor y a buscar los mejores procedimientos para intervenir de forma crítica e innovadora en ellos.

Algunos pedagogos importantes son:

Sócrates, quien creó la mayéutica como método inductivo que le permitía llevar a sus alumnos a la resolución de los problemas que se planteaban, por medio de hábiles preguntas cuya lógica iluminaba el entendimiento. El conocimiento y el autodomínio habrían de permitir restaurar la relación entre el ser humano y la naturaleza. Quería que el estudiante aprendiera y cumpliera un objetivo educativo. Fue el primero que hizo partícipe al alumno, usó métodos activos (interrogación, reflexión, diálogo...) el parto de ideas concretas y la inducción.

Lev Semenovitch Vigotsky, consideraba que el medio social es crucial para el aprendizaje, pensaba que lo produce la integración de los factores social y personal. El fenómeno de la actividad social ayuda a explicar los cambios en la conciencia y fundamenta una teoría psicológica que unifica el comportamiento y la mente. El entorno social influye en la cognición por medio de “sus instrumentos” es decir, sus objetos culturales (autos, máquinas) y su lenguaje e instituciones sociales (iglesias, escuelas). El cambio cognoscitivo es el resultado de utilizar los instrumentos culturales en las interrelaciones sociales u de internalizarlas y transformarlas mentalmente. La postura de Vigotsky es un ejemplo del constructivismo dialéctico porque recalca la interacción de los individuos y su entorno.

Robert Gagné, conocido por sus condiciones de aprendizaje, por su buena instrucción. Este modelo de instrucción cuenta con nueve puntos o eventos:

- Llamar la atención.
- Informar a los alumnos de los objetivos.
- Estimular la recuperación de aprendizajes previos.
- Presente material de estímulo.
- Proporcionar orientación al alumno.
- Averiguar el rendimiento.
- Proporcionar información.
- Evaluar el desempeño.
- Mejorar la transferencia de retención.

A partir de esta situación, este autor desarrolla los aportes de las teorías psicológicas y didácticas.

**4.2.3. Afectividad.** El concepto de Afectividad, es la respuesta emocional y sentimental de una persona otra persona, a un estímulo o a una situación. En sentido amplio, en el término de afectividad se suele incluir tanto las emociones y los sentimientos como las pasiones. Las emociones, son estados afectivos que sobrevienen súbita y bruscamente en forma de crisis más o menos violentas y más o menos pasajeras (estado afectivo agudo, de corta duración y acompañado de mayor o menor repercusión orgánica). Los sentimientos, son estados afectivos complejos, estables, más duraderos que las emociones pero menos intensos (respuesta duradera y persistente, pero de matices suaves). Las pasiones, serían estados afectivos que participan en las características de las emociones y de los sentimientos en cuanto que poseen la intensidad de la emoción y la estabilidad del sentimiento. Es evidente que en los niños, hasta los dos años, lo que predomina son las emociones.

La mayoría de los autores afirman, que las emociones tienen un claro componente hereditario, sin embargo, las diferencias de salud, del medio familiar y del ambiente, producen variaciones en las manifestaciones individuales, tanto en la

frecuencia e intensidad como en la duración de las diversas emociones. En la emoción influyen tanto elementos genéticos de maduración del individuo, como los elementos situacionales del aprendizaje.

La escuela también influye en el desarrollo integral del niño, ya que no sólo interviene en la transmisión del saber científico, culturalmente organizado, sino que influye en la socialización e individualización del niño, desarrollando las relaciones afectivas, la habilidad para participar en las situaciones sociales (juegos, trabajos en grupo, etc.), las destrezas de comunicación, las conductas pre sociales y la propia identidad personal. Respecto a la identidad personal el niño cuando entra en la escuela viene acompañado de un grupo de experiencias previas que le permiten tener un concepto de si mismo que se va a encontrar reafirmado o no por el concepto que los demás van a tener de él, lo que supondrá una ampliación de su mundo de relaciones.

En el desarrollo afectivo-social del niño, la escuela y los compañeros ocupan un lugar muy importante. El comportamiento del niño está influenciado por el tipo de relaciones que tiene con “sus iguales”. El lugar que ocupa en clase y las calificaciones que obtenga son indicadores de su posición con respecto a sus compañeros, cuando se siente aceptado, el sujeto reafirma su autoestima y autoconcepto, por el contrario, cuando existe rechazo, infravalora su propia estima.

Daniel Goleman, autor de la inteligencia emocional nos permite tomar conciencia de nuestras emociones, comprender los sentimientos de los demás, tolerar as presiones y frustraciones que soportamos en el trabajo, acentuar nuestra capacidad de trabajar en equipo y adoptar una actitud empática y social que nos brindará mayores posibilidades de desarrollo personal. Goleman presenta una teoría revolucionaria que ha hecho tambalear los conceptos clásicos de la psicología, que daban prioridad al intelecto.

José Antonio Marina, afirma que el conocimiento es importante porque favorece nuestra autonomía que es el intermediario psicológico hacia la felicidad. La pedagogía afectiva tiene el propósito de educar individuos felices mediante la enseñanza afectiva en donde los sentimientos se convierten en el núcleo de una educación humana orientada a formar a personas integrales y no solo a personas laborales. La educación afectiva no está en contra de las escuelas que imparten conocimiento, sino por como imparten este conocimiento.

Thompson nos habla de las raíces evolutivas del amor interpersonal, sin la cual nuestra sociedad humana sería muy diferente, sería demasiado capitalista o socialista “alegrarse por la alegría de otros sufrir por sus tristezas”. Con esto pretende enseñar que es de gran importancia aprehender a amar al mundo y al conocimiento.

## 5. DISEÑO METODOLÓGICO

### 5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación cualitativa, por su enfoque metodológico y su fundamentación epistemológica tiende a ser de orden explicativo, orientado a estructuras teóricas y suele confundirse con la investigación etnográfica dado su origen y su objeto de investigación.

Utiliza preferentemente información cualitativa, descriptiva y no cuantificada. Estos paradigmas cualitativos e interpretativos, son usados en el estudio de pequeños grupos: comunidades, escuelas, salones de clase, entre otros.

Se caracteriza por la utilización de un diseño flexible para enfrentar la realidad y las poblaciones objeto de estudio en cualquiera de sus alternativas.

Trata de integrar conceptos de diversos esquemas de orientación de la investigación social. Los enfoques cualitativos a su vez derivan algunas modalidades como: historias de vida, etnociencia, etnometodología, macro y micro etnografía, teoría fundada, estudios de casos cualitativos entre otros.

Las características de la investigación están siempre influidas por los valores del investigador, de la teoría que utiliza, del contexto en que se desarrolla y de las estructuras etnográficas.

Las investigaciones cualitativas que tienen como eje el paradigma cualitativo, presentan valores fundamentales que se pueden enunciar así:

- La investigación está al servicio del hombre en toda su magnitud. La elección del problema, métodos de investigación, el uso del conocimiento científico, y la generación de tecnología se someten radicalmente al servicio específico de las personas afectadas por el proceso.
- Criterio de calidad, por el cual el análisis cualitativo y los métodos positivos de investigación se someten estrictamente al enfoque cualitativo. La transformación y el cambio deben ocurrir dentro del proceso de investigación, Al igual que la interacción entre teoría y práctica.
- Procesos por el cual la investigación se extiende como procesos formativos y no como producto sumativo.
- Cualificar el recurso humano, para lo cual la formación de investigadores requiere unificar criterios y procesos fundamentales en el desarrollo teórico-práctico de la investigación.

- Desarrolla instrumentos de recolección e información y análisis de los datos.

De acuerdo a lo anterior, se hace necesario implementar y proponer alternativas que favorezcan el desarrollo armónico e integral de los niños; ya que son ellos el motivo de éste trabajo que busca favorecer su formación. Es por ello, que se propone privilegiar el afecto en aras de una convivencia positiva teniendo en cuenta el entorno en el que se desenvuelve en éste caso el niño(a), para lograr los objetivos propuestos que están enfocados a una asertiva comunicación tanto física como emocional.

En conclusión, el enfoque en el que se basa este trabajo es el cualitativo, por su gran componente descriptivo y por su intención de comprender la importancia de la afectividad para fortalecer una sana convivencia en los estudiantes del curso Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar. Además este enfoque desde un marco del comportamiento humano permite analizar y reflexionar sobre la incidencia del afecto en la convivencia en el aula escolar a través de lúdica.

## 5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

**Población.** El curso quinto A compuesto por 32 estudiantes, se encuentran niños entre los 10 y 13 años de edad, en su mayoría son hijos de estudiantes de pregrado o posgrado de la Universidad Nacional, quienes actualmente se encuentran laborando. Una gran parte de ellos habitan en viviendas arrendadas de estrato 3.

**Muestra.** Los estudiantes de 5A muestran muy buena disposición hacia las clases, son alegres, entusiastas, colaboradores y amables, pero se les dificulta seguir instrucciones y les falta respetar a sus compañeros ya que en ocasiones los ofenden o son agresivos en el juego. La mayoría viven con ambos padres y después de la jornada escolar comparten el tiempo con su mamá u otro familiar. De los 32 estudiantes del curso Quinto A, se tuvo en cuenta para la muestra 16 de ellos.

## 5.3. INSTRUMENTOS

**Observación directa.** En el Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montufar en los tiempos de descanso, especialmente cuando los estudiantes del curso Quinto A se desplazan hacia la cooperativa, se presentan situaciones de agresión física (empujones) al hacer la fila y agresión verbal (utilización de palabras soeces)

donde el comportamiento de los niños pasa de ser calmado a irritado, lo anterior por falta de tolerancia y comunicación para establecer diálogos que conlleven a la armonía esperada en la Institución. En algunos momentos también se evidencia malas actitudes cuando ellos empiezan a jugar y el juego toma otro curso que afecta la sana armonía de los educandos, ya que incumplen reglas y acuerdos que impiden el desarrollo normal de la actividad.

**Encuesta.** Se diseña una encuesta de siete preguntas cerradas para cada estudiante sobre la importancia de la afectividad para una sana convivencia a través de la lúdica (Ver anexo A). La encuesta se realiza utilizando Google Drive, la cual es respondida por 15 estudiantes.

#### 5.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

La encuesta se aplicó de forma digital a través de la aplicación Google Drive y se obtuvo los siguientes resultados:

**TABLA 1:** Le gustaría participar en talleres lúdicos

Opción de respuesta	No. Estudiantes	Porcentaje
Sí	<b>15</b>	100%
No	<b>0</b>	0%

**GRAFICA 1** Le gustaría participar en talleres lúdicos



FUENTE: LAS AUTORAS

De los 15 encuestados, 15 respondieron sí y 0 respondieron no, lo que permite deducir que a los estudiantes les agrada participar en actividades lúdicas.

**TABLA 2** Considera que la lúdica facilita la sana convivencia

. Considera que la lúdica facilita la sana convivencia

Opción de respuesta	No. Estudiantes	Porcentaje
Sí	15	100%
No	0	0%

**GRAFICA 2** Considera que la lúdica facilita la sana convivencia



FUENTE: LAS AUTORAS

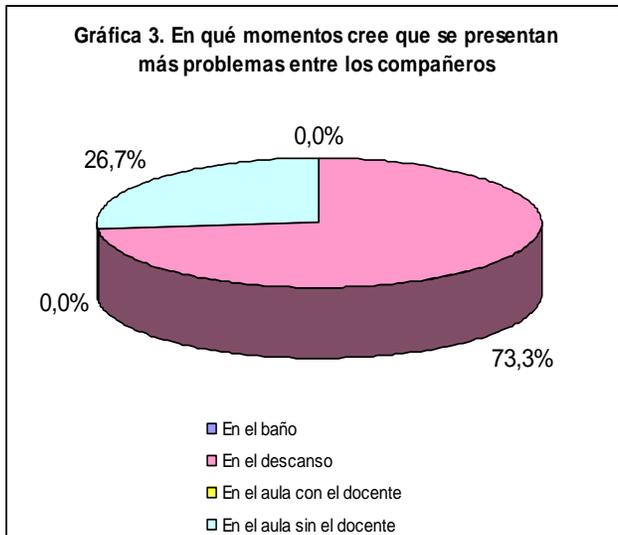
De los 15 encuestados, 15 respondieron sí y 0 respondieron no, lo que permite deducir que los estudiantes consideran la lúdica como una herramienta que facilita la sana convivencia.

**TABLA 3** En qué momentos cree que se presentan más problemas entre los compañeros:

En qué momentos cree que se presentan más problemas entre los compañeros

Opción de respuesta	No. Estudiantes	Porcentaje
En el baño	0	0%
En el descanso	11	73.3%
En el aula con el docente	0	0%
En el aula sin el docente	4	26.7%

**GRAFICA 3** En qué momentos cree que se presentan más problemas entre los compañeros



FUENTE: LAS AUTORAS

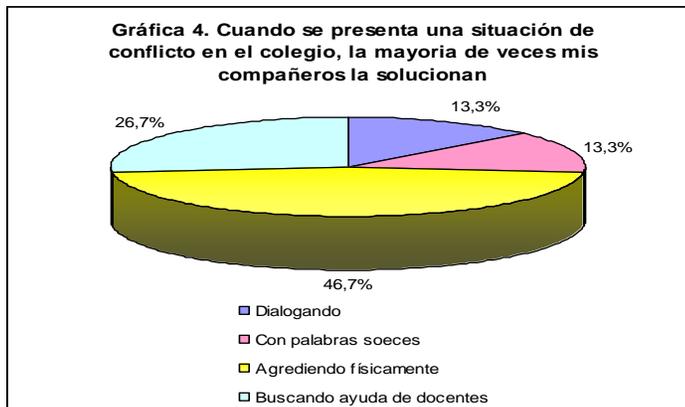
De los 15 encuestados, 11 respondieron en el descanso y 4 en el aula sin el docente, lo que permite identificar que gran parte de los problemas de convivencia se presentan cuando los estudiantes están sin la presencia del docente ya sea en descanso o en el aula.

**TABLA 4** Cuando se presenta una situación de conflicto en el colegio, la mayoría de veces mis compañeros la solucionan:

Cuando se presenta una situación de conflicto en el colegio, la mayoría de veces mis compañeros la solucionan

Opción de respuesta	No. Estudiantes	Porcentaje
Dialogando	2	13.3%
Con palabras soeces	2	13.3%
Agrediendo físicamente	7	46.7%
Buscando ayuda de docentes	4	26.7%

**GRAFICA 4** Cuando se presenta una situación de conflicto en el colegio, la mayoría de veces mis compañeros la solucionan



FUENTE: LAS AUTORAS

De los 15 encuestados, 7 respondieron que solucionan sus conflictos agredándose físicamente, 4 buscando ayuda de docentes, 2 con palabras soeces y 2 dialogando, lo que permite identificar que la mayoría de los estudiantes resuelven sus conflictos haciendo uso de la fuerza y dependen de la ayuda de los docentes para resolverlos.

**TABLA 5** Cuando se hacen llamados de atención, por mal comportamiento, la actitud de mis compañeros frecuentemente es:

Cuando se hacen llamados de atención, por mal comportamiento, la actitud de mis compañeros es

Opción de respuesta	No. Estudiantes	Porcentaje
Agresiva	4	26.7%
Indiferente	5	33.3%
De escucha	3	20%
Autocompasión	3	20%

**GRAFICA 5** Cuando se hacen llamados de atención, por mal comportamiento, la actitud de mis compañeros frecuentemente es



FUENTE: LAS AUTORAS

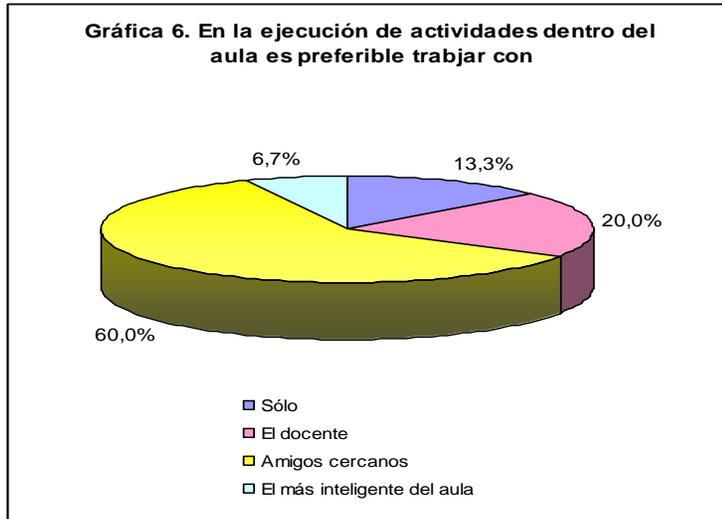
De los 15 encuestados, 5 respondieron que su actitud es de indiferencia, 4 agresiva, 3 de autocompasión y 3 de escucha, lo que permite evidenciar que la mayoría de los estudiantes frente a un llamado de atención actúan de manera negativa.

**TABLA 6** En la ejecución de actividades dentro del aula, es preferible trabajar con:

En la ejecución de actividades dentro del aula, es preferible trabajar con

Opción de respuesta	No. Estudiantes	Porcentaje
Sólo	2	13.3%
El docente	3	20%
Amigos cercanos	9	60%
El más inteligente del aula	1	6.7%

**GRAFICA 6** En la ejecución de actividades dentro del aula, es preferible trabajar con:



FUENTE: LAS AUTORAS

De los 15 encuestados, 9 respondieron que prefieren trabajar dentro del aula con amigos cercanos, 3 con el docente, 2 solos y 1 con el más inteligente del aula, lo que permite identificar que a la mayoría de los estudiantes les gusta más trabajar dentro del aula con amigos cercanos.

**TABLA 7** Le gustaría participar en juegos donde se acuerden reglas:

Le gustaría participar en juegos donde se acuerden reglas

Opción de respuesta	No. Estudiantes	Porcentaje
Sí	14	93.3%
No	1	6.7%

**GRAFICA 7** Le gustaría participar en juegos donde se acuerden reglas:



FUENTE: LAS AUTORAS

De los 15 encuestados, 14 respondieron que les gusta participar en juegos donde se acuerden reglas y 1 respondió que no le gusta ese tipo de juegos, lo que permite evidenciar que a la mayoría de los estudiantes les agradan los juegos donde se acuerda reglas.

## 5.5. DIAGNÓSTICO

Teniendo en cuenta la observación directa realizada y la encuesta aplicada a los estudiantes del curso Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar, se deduce que una de las problemáticas que sobresalen es la convivencia escolar especialmente durante los descansos o en el aula cuando no está presente el docente ya que utilizan con los compañeros palabras soeces y agresión física para resolver sus conflictos, actitudes que imitan de programas de televisión y de juegos virtuales.

Sin embargo, también se puede afirmar que a la mayoría de los estudiantes les agrada las actividades lúdicas porque consideran la lúdica como una herramienta que potencia la sana convivencia en el aula de clase o en el descanso, contribuye a aprender otras formas de solucionar los conflictos sin que sea obligatoria la presencia del docente, ha mejorar las actitudes frente a los llamados de atención y tener una mejor relación con los amigos y compañeros a través del acuerdo y el cumplimiento de reglas.

## **6. PROPUESTA**

### **6.1. TÍTULO**

CON CONCIENCIA TENGO UNA SANA CONVIVENCIA

### **6.2. DESCRIPCIÓN**

Es básico que los estudiantes comprendan que los conflictos se resuelven dialogando, pero nunca usando la fuerza física, ni dominando al otro.

Han de interiorizar que el diálogo es fuente de bienestar, de enriquecimiento y de paz y que para convivir hay que estar atentos al otro, escucharlo y pensar que él también tiene ideas interesantes aunque, a veces, distintas a las nuestras.

Sería conveniente que a partir de aquí se propusiera dialogar más con el grupo de estudiantes que no nos caen tan bien y con los profesores menos simpáticos.

### **6.3. JUSTIFICACIÓN**

Esta propuesta nace a partir de la necesidad de mejorar la sana convivencia de los estudiantes del curso Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar, teniendo en cuenta el afecto y la lúdica como una actividad divertida, placentera y educativa que debe ser parte del diario vivir de los niños y niñas de la institución, en el aprovechamiento del tiempo libre, el desarrollo de su autonomía y la resolución de conflictos.

Por tal razón, los talleres que se proponen buscan que el estudiante tenga en cuenta el punto de vista del otro, dialogue, se comunique asertivamente, reconozca sus fortalezas y debilidades para trabajar en equipo y controle sus emociones y así lograr disminuir las situaciones de conflicto entre ellos.

### **6.4. OBJETIVO**

Desarrollar una propuesta a través de talleres lúdicos enfocados a mejorar la sana convivencia entre los estudiantes de Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar.

### **6.5. METODOLOGÍA**

La metodología utilizada en este trabajo es a través de talleres lúdicos que fortalecerán la afectividad para la sana convivencia en los niños del curso Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar. A continuación se presenta la descripción de cada uno de ellos:

## TALLER EL DIÁLOGO COMO VALOR.

El objetivo de este taller es comprender que la obstinación no conduce a nada, es importante reflexionar y dialogar.

Fecha: Mayo 11 de 2015

Tiempo posible: 30 minutos

Lugar: Aula de clase

No. Participantes: 16 estudiantes

Indicadores de Observación:

Lúdica: Alegría, frustración

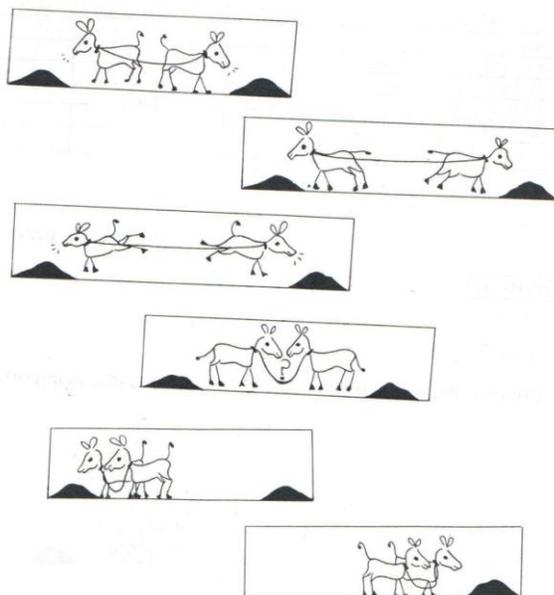
Específica: Cada estudiante logra alcanzar la pelota.

Desarrollo:

Se forma grupos por parejas donde se ata cada niño en los extremos de la cuerda con el fin de que cada uno alcance una pelota que se encuentra en una silla cercana a ellos, pero en lados opuestos.

Posteriormente, se entrega una hoja con una secuencia de imágenes (Ver figura 1) que simula la situación realizada por ellos para completarla con textos (Ver figura 2) que hacen referencia al ejercicio realizado en el aula.

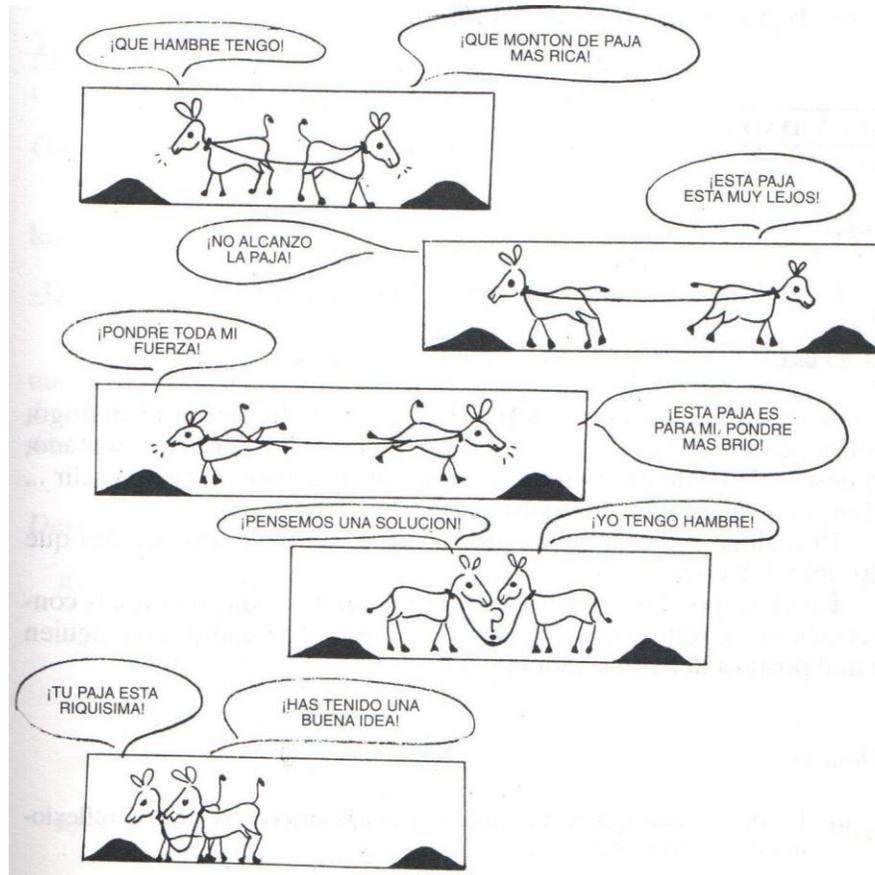
FIGURA 1 Secuencia de imágenes



Fuente: CARRERAS, Llorenc y Otros. Cómo educar en valores. Segunda Edición. España. Editorial Narcea, S.A. p.98-99.

Se hará una reflexión sobre la secuencia ya completa.

FIGURA 2 Ejemplo de secuencia de imágenes con texto



Fuente: CARRERAS, Llorenc y Otros. Cómo educar en valores. Segunda Edición. España. Editorial Narcea, S.A. p.99.

Para evaluar el taller se les preguntará ¿cómo les pareció las actividades realizadas?

Descripción de la observación:

El taller se realizó en la fecha y hora programada con 16 estudiantes del curso Quinto A. Durante la actividad con la cuerda los estudiantes buscaron cumplir el objetivo sin contar con el otro compañero sino por el contrario compitiendo contra él, haciendo fuerza con su cuerpo para alcanzar la pelota y trasladando a su compañero hacia el lado opuesto. Los estudiantes se mostraron muy emocionados y participativos, algunos mostraron frustración al no lograr alcanzar la pelota.

Posteriormente, en la secuencia de imágenes cada uno de los estudiantes le agregó mensajes a cada dibujo donde al principio competían los animales entre ellos para alcanzar su comida y luego a través del diálogo llegaban a un acuerdo para lograr el objetivo. En la reflexión de las imágenes, ellos expresaron que es mejor compartir, trabajar en equipo y llegar a acuerdos.

Con relación a la evaluación de la actividad, los estudiantes expresaron que les pareció divertida y a algunos, un poco doloroso porque se jalaban y apretaban el estómago, sin embargo les gustaría que se realizaran más actividades de ese estilo. También afirmaron que con las imágenes pudieron analizar que el objetivo se puede lograr de otras formas más fáciles si se utiliza el diálogo. Durante el taller dominó la alegría, no se presentaron interrupciones en el desarrollo de éste y se logró que los estudiantes consideraran la importancia del diálogo y el trabajo en equipo.

### **TALLER EL RESPETO COMO VALOR.**

El objetivo de este taller es promover en los estudiantes el respeto así mismos, a los demás y a las normas.

Fecha: Mayo 13 de 2015

Tiempo posible: 20 minutos

Lugar: Aula de clase

No. Participantes: 16 estudiantes

Indicadores de Observación:

Lúdica: Alegría y concentración

Específica: El estudiante cumple con la instrucción dada.

Desarrollo:

Un jugador, el guardia, tiene el pito el cual hará sonar.

Los demás niños que hacen el rol de carros, avanzan o se detienen dentro del círculo formado con un lazo teniendo en cuenta el silbido del guardia con el pito.

Si el guardia pita una vez los carros avanzan dentro del lazo y si lo hace sonar dos veces seguidas se detienen. El guardia pitará de forma aleatoria.

Los carros que no sigan la instrucción quedan averiados, van al garaje y ya no circulan más.

Se socializa acerca de cómo sería nuestra ciudad si no existieran reglas.

Descripción de la observación:

El taller se realizó en la fecha y hora programada con 16 estudiantes del curso Quinto A. Inicialmente durante la actividad el guardia pitaba primero una vez y luego dos veces por lo cual se facilitaba seguir la instrucción, después el guardia empezó de manera aleatoria exigiendo más atención de los estudiantes, pero

algunos de ellos perdieron la concentración y no cumplieron con las instrucciones por lo cual tenían que salir del círculo quedando averiados. Los estudiantes se mostraron muy atentos y dispuestos al sonido del pito para tratar de cumplir con las instrucciones dadas, algunos se sintieron frustrados al fallar al tener que ir al garaje y no circular más. En la reflexión ellos expresaron que es muy importante cumplir las normas y estar atentos porque si no se hace podrían salir lastimados o lastimar a alguien, la ciudad sería muy desordenada y no habría respeto.

Con relación a la evaluación de la actividad, los estudiantes expresaron que les gustó porque tenían que poner más atención, asociaron los pitazos con un semáforo, un pitazo es verde y dos pitazos rojo, y aunque algunos tuvieron que salir del juego porque quedaron averiados, comprendieron la importancia de respetar a los demás, cumplir las normas para hacer que el mundo sea cada vez mejor.

Durante el taller dominó la concentración y la risa, no se presentaron interrupciones en el desarrollo de éste y se logró que los estudiantes entendieran por qué es importante estar atentos, respetar a los compañeros y cumplir las normas.

### **TALLER LA COOPERACIÓN COMO VALOR.**

El objetivo de este taller es fomentar en los estudiantes actitudes de cooperación.

Fecha: Mayo 14 de 2015

Tiempo posible: 15 minutos

Lugar: Aula de clase

No. Participantes: 7 estudiantes

Indicadores de Observación:

Lúdica: Grado de atención y expresiones gestuales

Específica: El estudiante reflexiona con respecto al cuento

Desarrollo:

Se lee el cuento ¿Qué hacen los otros por mí?

Esteban y Antonia vivían en una casita. Un día, mientras hacían los deberes, Esteban dijo:

¿Has pensado en nuestra casa? ¡Cuánta gente para construirla! El albañil, el carpintero, el electricista, el pintor, ...

¡Ya lo creo! – contestó Antonia -. Nosotros no hubiéramos podido hacérsela solos. ¿Te has fijado en que cada día necesitamos de los otros?

¿Qué quieres decir? – preguntó Esteban

Por ejemplo, hoy hemos comido pan. Este pan, primero era trigo, que se sembró, se recogió el grano y se llevó a moler para hacer harina y el panadero ha hecho el pan. Imagínate cuánta gente hace falta para poder comer un trozo de pan.

Tienes razón. Los carros, los periódicos, los vestidos, todo está hecho por mucha gente.

Además los bomberos, los médicos, los profesores, los electricistas, los arquitectos,... todos trabajamos para los otros. Todos nos necesitamos.

¿Sabes? dice Esteban. Me gusta que todos nos ayudemos cada día.

Cada estudiante hace una reflexión.

Descripción de la observación:

El taller se realizó en la fecha y hora programada con 7 estudiantes del curso Quinto A. La actividad inició con un niño que de forma voluntaria les leyó el cuento ¿qué hacen los otros por mí? a sus otros compañeros, posteriormente cada uno expresó el mensaje que les daba el cuento. Durante la lectura los estudiantes mostraron atención y disposición para escuchar el cuento, luego expresaron sus ideas, sin embargo un estudiante interrumpió a uno de sus compañeros.

En la reflexión ellos expresaron que el cuento los invita a reconocer que en la vida siempre han necesitado la ayuda de otras personas, por ejemplo cuando estaban bebés de sus padres y su familia y cuando han ido creciendo de otras personas como sus amigos y profesores. También afirman que no sólo las personas necesitan ayuda sino también sus mascotas y adicionalmente es importante colaborarles a otras personas, brindarles afecto y ser agradecidos.

Con relación a la evaluación de la actividad, los estudiantes manifestaron que aunque la actividad fue más calmada les gustó porque tenían que prestar atención y les permitió reconocer la importancia de colaborar entre sí.

Durante el taller dominó la concentración, no se presentaron interrupciones en el desarrollo y se logró que los estudiantes comprendieran la importancia de la ayuda mutua en sus vidas.

## **6.6. PERSONAS RESPONSABLES**

Elizabeth Daza López: Licenciada en Matemáticas egresada de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Tiene diez años de experiencia y actualmente se desempeña como docente de Matemáticas de Educación Básica y Media en el Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar.

Lena del Pilar Suárez Fuentes: Licenciada en Preescolar, actualmente se desempeña como docente de ciclo inicial en grado Jardín del Colegio Colsubsidio Norte.

### **6.7. BENEFICIARIOS**

Los beneficiarios de la propuesta son los estudiantes del grado Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montufar.

### **6.8. RECURSOS**

Humanos: Estudiantes de grado Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar y docentes a cargo.

Físicos: Material didáctico (sogas o cuerdas, pelotas, pito, hojas blancas y con imágenes, colores), espacio (aula de clase)

## 7. CONCLUSIONES

En la actualidad, por lo general no se le da la importancia necesaria a la enseñanza o implementación de conocimientos a través de la lúdica y es indispensable aclarar que no sólo es una forma especial de comunicación y enseñanza, sino un instrumento de exploración que debe ser cultivado.

La lúdica es útil en el currículo escolar ya que puede facilitar el logro de los objetivos del docente a través de actividades lúdicas como el juego y el arte que ayudan a mejorar la enseñanza, la comprensión, el aprendizaje y el desarrollo humano de los estudiantes. Sin embargo, también es importante destacar que un maestro que además fortalece las relaciones afectivas con sus estudiantes puede ejercer un impacto mayor en el logro académico y convivencial, porque consigue que ellos se sientan seres importantes, motivados y valorados.

Por tal razón, a lo largo del proyecto se diseñaron e implementaron talleres en los cuales se pudo evidenciar que la lúdica no solo es una estrategia que contribuye a la disminución de comportamientos agresivos sino también favorece la afectividad a través de la comunicación, el respeto, la cooperación, la atención, la interacción con el medio o entorno de los niños y el análisis crítico que con seguridad culminará en la mejora del rendimiento académico de los mismos.

En el curso Quinto A del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar se pudo apreciar que es necesario continuar implementando actividades lúdicas para enriquecer la afectividad entre los estudiantes y maestros, lo cual traerá como consecuencia una mejora en las relaciones sociales con sus compañeros de clase y un buen desempeño académico.

## BIBLIOGRAFÍA

BRAVO H. Amanda, J MARTINEZ R. Víctor: Habilidades de la vida, una propuesta para vivir mejor, aprendiendo a manejar mi mundo afectivo. Editorial Fe y Alegría. Bogotá 2003. p.19. [revisado 2 de mayo de 2015]. Disponible en internet: <http://www.redacademica.edu.co/>

CARRERAS, Llorenc y Otros. Cómo educar en valores. Segunda Edición. España. Editorial Narcea, S.A. p.97-101.

ECHEVERRI, Jaime H. y GÓMEZ, José G. Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Marco teórico de la investigación sobre la dimensión lúdica del maestro en formación 2009. 18 p. [revisado 4 de mayo de 2015]. Disponible en internet: <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

GOLEMAN, Daniel. Inteligencia emocional. [Revisado 14 de junio de 2015]. Disponible en internet: <http://www.resumido.com/es/libro.php/190>

GONZÁLEZ, Eugenio. Educar en la afectividad. Facultad de Educación. Universidad Complutense. Madrid. 16 p. [revisado 24 de marzo de 2015]. Disponible en internet: <http://surgam.org/articulos/504/12%20EDUCAR%20EN%20LA%20AFECTIVIDAD.pdf>

JIMENEZ V. Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. p.1. [revisado 4 de abril de 2015]. Disponible en internet: [www.neuropedagogíacolombia.com/lúdica\\_como\\_experiencia\\_cultural](http://www.neuropedagogíacolombia.com/lúdica_como_experiencia_cultural)

MALDONADO, Carolina y CARRILLO, Sonia. Educar con afecto: Características y determinantes de la calidad de la relación niño-maestro. 22 p. [revisado 28 de mayo de 2015]. Disponible en internet: [http://www.revistaiaf.abacolombia.org.co/es/pdf/v1n1/v1n1\\_2.pdf](http://www.revistaiaf.abacolombia.org.co/es/pdf/v1n1/v1n1_2.pdf)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Ley 115 (8, de febrero, 1994). Ley general de educación, Bogotá D.C. Ministerio 1994.

----- . Pedagogía. [revisado 14 de junio de 2015]. Disponible en internet: <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/article-80185.html>

PEDAGOGÍA AFECTIVA. Algunos autores importantes de la pedagogía afectiva. Junio de 2011. [Revisado 14 de junio de 2015]. Disponible en internet: <http://pafectiva.blogspot.com/2011/06/algunos-autores-importantes-de-la.html>

ROJAS, Diego. Lúdica en la escuela. 30 de octubre de 2010. [Revisado 14 junio de 2015]. Disponible en internet: <http://ludicaenlaescuela.blogspot.com/2010/10/la-ludica-definicion.html>

SALCEDO, Ruth Amanda. La investigación en el aula: y la innovación pedagógica. Área de investigación educativa IDEP. [Revisado 6 abril de 2015]. Disponible en internet: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/educacion/expedocen/expedocen8a.htm>

SARMIENTO, Fernando. El Iparm en sus primeras tres décadas. En: Revista Pedagogía en Escena. En la búsqueda del conocimiento compartido. Aportes para la reflexión pedagógica. Bogotá. Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar – IPARM. Año 2, No. 3 (jun. 2008); p.39-44.

SECRETARÍA DISTRITAL DE PLANEACIÓN. 21 monografías de las localidades. #13 Teusaquillo. Bogotá 2011. 188 p. [revisado 26 enero de 2015]. Disponible en internet: <http://www.sdp.gov.co/portal/page/portal/PortalSDP/InformacionEnLinea/InformacionDescargableUPZs/Localidad%2013%20Teusaquillo/Monografia/13%20Teusaquillo%20monografia%202011.pdf>

UNIVERSIDAD LIBRE. Potenciar la atención de los niños y niñas del grado kinder “A” del Jardín infantil “los amigos de Paulita” a través de una propuesta lúdico-pedagógica. Facultad de Ciencias de la educación. Licenciatura en Pedagogía Infantil Bogotá D.C. 2010. P.62-64. [revisado 14 de febrero de 2015]. Disponible en internet: [www.rrepositiry.runilibre.edu.co/...RodriguezHormazaGandyMilena2010](http://www.rrepositiry.runilibre.edu.co/...RodriguezHormazaGandyMilena2010).

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA. Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montúfar. Misión y Visión. Noviembre 21 de 2014. [Revisado 2 febrero de 2015]. Disponible en internet: [http://www.unal.edu.co/iparm/mision\\_vision.html](http://www.unal.edu.co/iparm/mision_vision.html)

VENTURA, Leticia. Principales autores y sus teorías. 18 de enero de 2012. [Revisado 14 junio de 2015]. Disponible en internet: <http://pedagogiafefuv.blogspot.com/2012/01/principales-autores-y-sus-teorias.html>

YTURRALDE, Ernesto. Talleres lúdicos. La lúdica y el aprendizaje. 2015. GROOS, Karl [revisado 14 de junio de 2015]. Disponible en internet: <http://www.ludica.org/>

-----, Talleres lúdicos. La lúdica y el aprendizaje. 2015. JIMENEZ, Carlos Alberto [revisado 14 de junio de 2015]. Disponible en internet: <http://www.ludica.org/>

## ANEXOS

### Anexo A. ENCUESTA

#### FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES ESPECIALIZACIÓN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

#### ENCUESTA A ESTUDIANTES

**OBJETIVO:** Identificar la importancia del afecto para la sana convivencia a través de la lúdica.

Marque la opción que mejor describa lo que usted piensa:

1. Le gustaría participar en talleres lúdicos:
  - a. Sí
  - b. No
  
2. Considera que la lúdica facilita la sana convivencia:
  - a. Sí
  - b. No
  
3. En qué momentos cree que se presentan más problemas entre los compañeros:
  - a. En el baño
  - b. En el descanso
  - c. En el aula con el docente
  - d. En el aula sin el docente
  
4. Cuando se presenta una situación de conflicto en el colegio, la mayoría de veces mis compañeros la solucionan:
  - a. Dialogando
  - b. Con palabras soeces
  - c. Agrediendo físicamente
  - d. Buscando ayuda de docentes
  
5. Cuando se hacen llamados de atención, por mal comportamiento, la actitud de mis compañeros frecuentemente es:

- a. Agresiva
  - b. Indiferente
  - c. De escucha
  - d. Autocompasión
6. En la ejecución de actividades dentro del aula, es preferible trabajar con:
- a. Sólo
  - b. El docente
  - c. Amigos cercanos
  - d. El más inteligente del aula
7. Le gustaría participar en juegos donde se acuerden reglas:
- a. Sí
  - b. No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!!!

FOTOS

FOTO 1



FOTO 2



**FOTO 3**



**FOTO 4**



**FOTO 5**



**FOTO 6**

