

Paso a paso: propuesta para mejorar la convivencia escolar en el grado noveno a partir de la
lúdica en la Institución educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Medellín

Trabajo de grado presentado para optar el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica,
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales,
Fundación Universitaria Los Libertadores

Director:

Nelson Enrique Flórez Huertas

Leli Esther Jiménez Charrasquiel

Noviembre, 2019

Resumen

La presente propuesta de investigación surge bajo la necesidad de mejorar los procesos de convivencia en el grado noveno, para ello se ha establecido una estrategia de intervención denominada: ponte en mis zapatos, la cual parte de un diagnóstico con el fin de identificar los principales comportamientos disruptivos, seguidamente, los estudiantes participan del juego de roles, elaboraran la colcha de retazos, el juicio y el mural de situaciones, con la intención de evidenciar las acciones y actitudes que impiden el normal desarrollo de la clase y por ende, dificultan el aprendizaje, finalmente, se construye el decálogo sobre la convivencia, a partir de los acuerdos del grupo y se pretende que de esta forma, los educandos sean conscientes del sentido de la norma y que por tanto garanticen su cumplimiento; el tipo de investigación empleado es la IAP (investigación acción participación) ya que se basa en la observación directa de los sujetos a intervenir e incluye de forma permanente al docente-investigador.

Al finalizar este proceso es preciso concluir que tanto la lúdica como la convivencia deben trabajarse de forma transversal en las instituciones educativas, ya que de esta manera es posible modificar de manera positiva las acciones y conductas que alteran la disciplina, la armonía, la convivencia, al tiempo que mejora la interacción entre docentes y estudiantes.

Palabras clave: convivencia, aprendizaje, lúdica.

Abstract

The present research proposal arises under the need to improve the processes of coexistence in the ninth grade, for this has been established an intervention strategy called: put yourself in my shoes, which starts from a diagnosis in order to identify the main disruptive behaviors, then, the students participate in a role play, elaborate the patchwork quilt, the trial and the mural of situations, with the intention of demonstrating the actions and attitudes that prevent the normal development of the class and therefore, make learning difficult, finally, the decalogue on coexistence is built, based on the agreements of the group and it is intended that in this way, the students are aware of the meaning of the norm and therefore guarantee its compliance; The type of research used is the RAP (research action participation) since it is based on the direct observation of the subjects to intervene and permanently includes the teacher-researcher.

At the end of this process it is necessary to conclude that both playfulness and coexistence must be worked on transversally in educational institutions, since in this way it is possible to positively modify the actions and behaviors that alter discipline, harmony, coexistence, while improving the interaction between teachers and students.

Keywords: coexistence, learning, playful

Paso a paso: propuesta para mejorar la convivencia escolar a partir de la lúdica en la Institución educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Medellín

La institución educativa Cristóbal Colón de carácter oficial, está ubicada en la comuna 12 de la ciudad de Medellín, acoge a una población cercana a los 1.300 estudiantes y contempla los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media técnica, esta última en las modalidades de diseño y programación de multimedia y electricidad, ambas son orientadas por el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA).

Los estudiantes de la Institución provienen en su mayoría de la comuna 13, la cual ha estado permeada desde hace varios años, por la violencia, el conflicto y la inseguridad; muchos de ellos además, provienen de familias disfuncionales, en las que las mujeres son cabeza de hogar, madres trabajadoras que se ven en la obligación de cumplir con extensas jornadas laborales, lo que se traduce en niños y jóvenes que pasan la mayor parte del tiempo solos o al cuidado de otro familiar, situación que conlleva a un manejo de la norma un tanto irregular, lo cual afecta tanto las dinámicas escolares como familiares.

La planta física de la Institución se compone por 17 aulas de clase, una biblioteca, un laboratorio, dos salas de sistemas, un aula especial para bilingüismo, el salón de electrónica, que sirve a su vez para las clases de artística, una cancha con patio cubierto, cuatro zonas sanitarias, distribuidas equitativamente para hombres y mujeres, un restaurante escolar y como anexo tiene al jardín infantil nacional en el que se ubica preescolar y primero.

La Institución hace parte del programa única propuesto, por el Ministerio de Educación Nacional, desde el año 2015, su implementación ha sido de forma gradual y escalonada, comenzando en 2015 con preescolar y primero, al grado siguiente don décimo y undécimo, más adelante se sumó el grado segundo y noveno; y se espera que para el año 2020, el grado octavo también haga parte del programa de Jornada única.

Así pues, teniendo en cuenta que la planta física de la Institución es insuficiente con relación al número de estudiantes que ocupa, que cada año se suman más grupos a la jornada única y que los estudiantes en su mayoría provienen de contextos difíciles, en los que se ha normalizado la violencia, el maltrato y la agresión; de igual manera, que en el establecimiento se presentan dificultades de convivencia, las cuales afectan el adecuado desarrollo de las clases, ya que en ellas se invierte demasiado tiempo para resolver asuntos disciplinarios, recordarles el manejo de las normas y procurar porque en el salón prime el respeto y la armonía, es así como surge el interés y la motivación para realizar la presente propuesta de intervención, la cual busca mejorar los procesos de convivencia a partir de la lúdica.

La lúdica es fundamental, para abordar la convivencia ya que convoca al estudiante a comprender desde lo experiencial y no desde lo teórico, si bien la institución realiza un trabajo fuerte en cuanto al reconocimiento y apropiación de las normas del manual de convivencia, muchas de ellas no son interiorizadas y mucho menos aplicadas por los estudiantes en el aula de clase, supongo que esto se debe a la manera magistral en las que son presentadas, por lo que pretendo con esta propuesta además, de mejorar la convivencia escolar en la Institución, identificar los problemas y las situaciones que afectan el normal desarrollo de las clases, para

finalmente, establecer una estrategia didáctica en la que los estudiantes de forma activa y consciente puedan identificar las causas o los principales problemas que afectan al grupo, de tal manera que puedan, buscar soluciones y llegar a acuerdos comunes que impidan que estas situaciones avancen o se repitan en la Institución.

Para el desarrollo teórico de la presente investigación, se realizó un rastreo bibliográfico sobre las monografías que tienen relación directa con el problema que pretendo resolver, a continuación, se presentan de forma somera algunos de estos trabajos.

En la investigación *Generando ambientes lúdicos para disminuir la agresividad en los estudiantes del grado 8-5 en la institución educativa Rodrigo Lloreda Caicedo jornada tarde*, (Maria del Carmen Cuellar, 2019) la autora sustenta su propuesta en un grupo que presenta comportamientos disruptivos y bajos niveles de tolerancia, los cuales se sustentan desde su entorno familiar como desde el contexto de la Institución, con el ánimo de favorecer la convivencia, los docentes plantean cuatro talleres, que buscan fortalecer la autoestima, percepción y cuidado del otro, así como la aprehensión de valores fundamentales como el respeto, la tolerancia, la honestidad, la solidaridad y el compañerismo; finalmente, ellos concluyen que las actividades lúdicas les permitieron a los estudiantes comprender de forma significativa la necesidad de respetar a los demás.

Así mismo, en la investigación *La lúdica y su incidencia en la convivencia de los estudiantes del grado 6:2 de la Institución Educativa Técnica Ambiental Fernández Guerra de la jornada de la tarde*, (Gloria Alicia Dorado, 2015) la autora menciona varios factores determinantes en la convivencia de los niños y jóvenes de grado sexto, entre ellos, la transición de básica primaria

a básica secundaria; la aceptación de comportamientos inadecuados; el uso y abuso de palabras groseras; el número de materias con relación al año anterior y la rotación de aulas, sumado al escaso acompañamiento familiar, con la intención de mejorar la convivencia. Los investigadores desarrollaron una propuesta que incluye entrevistas y encuestas a padres de familia, intervención con los estudiantes y análisis de caso. La propuesta de intervención, está centrada en la convivencia, en el uso del lenguaje asertivo y en mejorar las relaciones interpersonales entre ellos, para lograrlo desarrollaron una serie de talleres en el que se incluye la lúdica como elemento transversalizador. Finalmente, los investigadores concluyen que la propuesta didáctica aportó de manera significativa a la convivencia escolar, disminuyó la deserción en el grupo y contribuyó para mejorar la relación del grupo focal con los docentes y con los otros grupos.

En la investigación: *Una apuesta lúdica para disminuir la agresividad en los niños y niñas* (Gladys Yolanda Niño Quiroz, 2019), de la Universidad los Libertadores, la investigadora, parte de la premisa de que la agresividad, la violencia y los tratos inadecuados entre los estudiantes, obedecen a diferentes factores entre los que se cuentan: el contexto social, cultural y familiar. La autora destaca que estos comportamientos generan en el aula de clase altos niveles de ruido y distracción, situaciones que alteran el desarrollo normal de clase y que, por ende, impiden el aprendizaje. Para dar respuesta a la problemática la autora diseñó una propuesta didáctica, cuyo objetivo central es desarrollar una estrategia que ayude a minimizar la agresión entre los niños de grado tercero y quinto de la Institución. Es importante mencionar que la estrategia de intervención tuvo como muestra tanto a los estudiantes de ambos cursos, como a los docentes, ya que la maestra investigada, parte de la premisa de que en educación el encuentro es bidireccional, por tanto, es inoperante intervenir solo a los estudiantes sin la capacitación de los docentes. De igual forma, la

autora propendió por acercar a los padres de familia y contribuir con esta acción a la mejora del acompañamiento familiar.

En la investigación: *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas* (Ballesteros, 2011), de la Universidad Nacional de Colombia, la autora, plantea que la lúdica, permite el desarrollo de competencias y habilidades científicas, ya que motiva a la innovación, la creatividad, el descubrimiento del entorno, junto con la comprensión y asimilación del ambiente. Por lo tanto, el objetivo de esta investigación es lograr una aproximación al mundo de la química, para fomentar en los estudiantes la investigación. Para lograrlo la autora parte de la hipótesis de que la lúdica favorece la comprensión de la teoría científica y permite un acercamiento más significativo para los estudiantes.

En la investigación: *Estrategias innovadoras en las prácticas pedagógicas que fomenten la convivencia escolar en tres instituciones educativas del municipio de Sahagún*, (Mendoza Fabio, 2018) de la Universidad Pontificia Bolivariana, el autor sostiene que las dificultades en la convivencia radican en el deterioro de los valores que deben traer los estudiantes desde el hogar, la poca autoestima, la asimilación de comportamientos inadecuados y el uso regular de palabras soeces, sumado a esto, consideran que el ambiente del que provienen los niños, en los que priman las familias disfuncionales y el madre-solterismo, han contribuido para que la convivencia en grado cuarto presente tantas dificultades y esta afecta tanto los procesos normativos como los académicos. Para resolver las problemáticas, el autor parte de la observación participante y emplean varias estrategias innovadoras que incluyen la lúdica, entre las que se destaca el taller como estrategia para aprender haciendo.

Trabajar la ciudadanía en el aula de clase es un reto para las Instituciones educativas, debido a que estas están supeditadas por una serie de normatividades, decretos y directrices, que hacen que poco se piense en el sujeto aprendiz como un ser que siente, sueña y se frustra ante la realidad, teniendo en cuenta lo anterior, es posible encontrar una vasta documentación sobre referentes teóricos y conceptuales, sobre cómo enseñar cada disciplina, sin embargo, el asunto de la ciudadanía es fundamental, ya que esta implica reconocer que:

La escuela juega un papel definitivo puesto que una de sus funciones más importantes es: *“la de desarrollar competencias en todos los ciudadanos para ser libres, para valorar la diversidad, para vivir en paz con otras personas y para participar competentemente en diferentes esferas de acción social”* (Reimers, 2003)

Por lo tanto, es deber tanto del Estado como de las Instituciones Educativas, propender por la formación y la transformación de los ciudadanos en seres responsables, libres, cuidadosos de sí y del ambiente que los rodea, en este orden de ideas, el currículo debe dar la misma importancia a los saberes científicos, humanísticos como a los emocionales, en coherencia con este planteamiento se afirma que:

“La formación para la ciudadanía no se presenta como una asignatura aislada, sino que atraviesa todas las áreas de la institución escolar y por tanto es una responsabilidad compartida por toda la comunidad educativa (directivos, docentes, estudiantes, familias, personal administrativo)” (Andrea Constanza Rodríguez, Sara Patricia Ruiz León, Yolanda M. Guerra, 2007)

En este orden de ideas y comprendiendo que la educación exige sujetos con diferentes competencias, pero que a su vez contribuyan al mundo de forma asertiva, es decir que respeten y cumplan las normas de cada institución, cobra relevancia el docente y senador Antanas Mockus,

al aseverar que “...la convivencia consiste en seguir reglas, en celebrar y cumplir acuerdos y en generar y reproducir confianza, confiar en los demás y lograr que el cumplimiento de reglas y acuerdos retroalimente la confianza” (Mockus, 2002)

Al comprender la relevancia de trabajar en la formación ciudadana, para mejorar los procesos de convivencia, se hace necesario enlazar estas ideas con la estrategia propuesta que es a través de la lúdica, y para ellos me permito citar al pedagogo Jean Piaget, quien ha asociado las etapas de desarrollo del niño a partir de la lúdica y para ello, hace relación a dos conceptos fundamentales como son la asimilación y la adaptación, ambos incluyen procesos de reorganización de la información en el cerebro, que van ligados de forma directa con el juego, ya que este, según al autor, obedece a una actividad innata del ser humano, por lo que:

“fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro del juego. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del cómo evoluciona el concepto de norma social o juicio moral en el niño” (Quilez)

De igual forma Piaget, determinó que existen tres tipos de juegos y que todos se desarrollan en la primera infancia, dicha clasificación obedece a los juegos de ejercicios, los de símbolos y los de reglas, siendo quizás el juego simbólico al que el autor le dio mayor relevancia ya que permite desarrollar la fantasía, la creatividad y la imaginación, siendo estas habilidades condiciones necesarias para fomentar el pensamiento científico y la producción.

Para reforzar la idea sobre la importancia del juego en las etapas iniciales del niño, y cómo este conduce al aprendizaje, aparece el psicólogo Jerome Brunner, quien plantea: “los juegos de los niños reflejan algunos de los ideales que prevalecen en la sociedad adulta; y el juego es una

forma de socialización que prepara para ocupar un lugar en la sociedad adulta". (Bruner, 1983), de este modo, trabajar los procesos de convivencia a partir de la lúdica, cobra singular importancia, ya que es preparar a los niños y jóvenes para el mundo que vivirán en la etapa adulta.

Finalmente se hace necesario mencionar la Vygotsky, quien con su teoría socio cultural, plantea que el ser humano construye conocimiento a partir de las experiencias que ha acumulado a lo largo de su vida y que el aprendizaje se hace significativo cuando éste tiene estrecha relación con las concepciones de cada sujeto y si comprendemos que el juego es una actividad primaria y connatural, que preparará al ser humano para la vida, las palabras de este pensador son entonces fundamentales para comprender que:

"el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia" (López, 2018)

Por tanto, el juego constituye en los niños y jóvenes una proyección de su futuro, lo cual implica la asimilación de reglas, normas, hábitos y comportamientos que le serán necesarios para desarrollarse de forma óptima en la sociedad.

- Artículo 67 de la Constitución Política de Colombia de 1991.
- La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994).
- El Decreto 1860 de 1994 reglamentario de la Ley 115 de 1994, el cual regula todo lo relacionado con la organización administrativa y pedagógica de los colegios.
- Decreto 490 del 28 de marzo de 2016, por medio del cual se reglamenta el Decreto Ley 1278 de 2002 en materia de tipos de empleo del sistema especial de carrera docente y su

provisión, se dictan otras disposiciones y se adiciona el Decreto 1075 de 2015 único reglamentario del sector educación.

- Directiva 03 de 2003, por medio de la cual se dan orientaciones para aplicar el Decreto 850 de 2002 sobre la jornada escolar de los docentes y directivos docentes.
- Ley 1620 de 2013, por la cual se crea el sistema Nacional de Convivencia Escolar y la formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y la mitigación de la violencia escolar.

La propuesta de trabajo se basa en la Investigación Acción Participativa (IAP) un método cualitativo de corte exploratorio, que se fundamenta en la observación del comportamiento de los sujetos que hacen parte de la investigación, por lo que es posible afirmar que se hará un análisis de corte exploratorio, en el que las acciones o estrategias pueden cambiar según el diagnóstico o resultado de las mismas, ya que este proceso surtirá efecto a partir de la recolección de datos, la observación, la participación directa y los cambios de actitud de los estudiantes en el contexto real.

Con el fin de garantizar el cumplimiento del objetivo de la presente investigación que es mejorar la convivencia a partir de la implementación de estrategias lúdicas en el aula, se han pensado siete estrategias que incluyen la lúdica, el juego, la creatividad y la participación activa; si bien, unas son de diagnóstico o exploratorias, otras implican producción y toma de decisiones o acuerdos por parte de los estudiantes.

La población de esta investigación está representada por 70 estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Cristóbal Colón, cuyas edades oscilan entre los 14 y 17 años, ninguno de ellos presenta diagnóstico comportamental que afecte su normal desarrollo o que le impida la

interacción con los demás compañeros, de igual modo tampoco hay estudiantes en condición de calle, estudiantes que ya tengan hijos o jóvenes que vivan con alguien diferente a su acudiente o un familiar en primer y segundo grado de consanguinidad.

Ponte en mis zapatos: propuesta para mejorar la convivencia escolar en el grado noveno a partir de la lúdica

Figura 1. Ruta de intervención



Fuente: autoría propia.

Paso a paso: propuesta para mejorar la convivencia escolar a partir de la lúdica			
Beneficiarios: estudiantes de grado noveno de la Institución educativa Cristóbal Colón			
Objetivo: mejorar los procesos de convivencia en la Institución a partir de la lúdica.			
Campo temático: lógico-matemático			
Actividad	Metodología /proceso/ descripción o desarrollo	Recursos/ tiempos	Evaluación
Colcha de retazos	<p>El docente le entrega a cada estudiante en media hoja de papel de diferentes colores, en ella, deben escribir cuáles son los principales problemas o dificultades que se perciben en el grupo.</p> <p>Los estudiantes deben pegar cada uno de los papeles a manera de colcha, ubicándolos de manera aleatoria, sin embargo, teniendo en cuenta la teoría del color.</p> <p>Rojo: situaciones conflictivas, las cuales están</p>	<p>Dos horas de clase.</p> <p>Papel de diferentes colores: verde, rojo y amarillo.</p> <p>Cinta</p> <p>Tijeras</p> <p>Colbón</p> <p>Papel craft</p>	

	<p>en el manual de convivencia como tipo 3.</p> <p>Verde: situaciones que alteran la armonía y pueden constituir bullying o acoso, las cuales están tipificadas como 2.</p> <p>Amarillo: situaciones que alteran el normal desarrollo de la clase, como ruidos, burlas o comentarios fuera de lugar, las cuales se tipifican como 1.</p>		
Juego de roles	<p>El docente hará un listado de los comportamientos que se consideran disruptivos y que alteran la convivencia, les pedirá a los estudiantes que representen estos comportamientos frente a sus compañeros, teniendo en cuenta que la puesta en escena cobra sentido si lo</p>	<p>Tablero</p> <p>Marcadores</p> <p>Borrador</p>	

	<p>representa un estudiante cuyo comportamiento en clase no coincide con las actitudes que muestra, esto con el fin de concientizar al grupo, sobre cómo los comportamientos individuales, alteran la dinámica grupal.</p>		
cartografía	<p>El docente le entregará a cada estudiante una hoja de papel blanca, en ella los estudiantes deberán dibujar los lugares de la Institución en los que se sienten inseguros, en los que prima la agresión o en los que se incumple la norma.</p> <p>El propósito de esta actividad es identificar los lugares más inseguros de la Institución con el fin de generar estrategias, buscar apoyo desde la coordinación y</p>	<p>Hojas blancas Papel Craft Tijeras</p>	

	convivencia y mejorar el acompañamiento, con el ánimo de hacer de la Institución un lugar de seguridad, armonía y paz.		
Mural de situaciones	Los estudiantes a manera de cómic, historieta o gráfica, narrarán una situación común en la Institución, en la que se vea afectada la convivencia, paralelo a la situación deberán escribir una posible solución al conflicto. Dicha solución debe ser de manera creativa, atender a las necesidades grupales sobre las individuales y privilegiar la empatía al momento de tomar una decisión.	Papel craft Hojas de colores Tijeras Colbón Cinta Marcadores Lapiceros Colores Lápiz Borrador	
El juicio	Se entregarán de forma aleatoria casos o situaciones recurrentes en el aula de clase, que afecten la	Aula de clase Sillas tablero	

	<p>convivencia y el normal desarrollo de las clases, luego se adjudicarán diferentes roles para desarrollar el juicio, obviamente, se asignará un abogado defensor y otro acusador, un jurado, un juez, varios testigos y la audiencia, esta última será la encargada de resolver la situación y buscar una respuesta creativa a los problemas, para ello deben tener claro que toda sanción que impartan debe ser pedagógica y procurar por la no repetición de la situación penalizada.</p>		
Relatos sobre la convivencia	<p>La docente orientará un conversatorio en el que los estudiantes de forma libre y espontánea, describirán las situaciones que ellos</p>		

	<p>consideran afectan tanto la armonía del barrio, como la familiar y la institucional, estos relatos podrán ser contados en tercera persona, para cuidar y proteger la intimidad de cada estudiante. Los estudiantes buscarán una salida común a las dificultades expuestas, de igual manera, la docente escuchará de manera atenta y en los casos que sean necesarios remitirá a otras instancias como psicología o coordinación de convivencia. Los estudiantes consultarán sobre las historias o anécdotas que circulan en el barrio alrededor de los grafitis y las manifestaciones artísticas, ya que ellas en su mayoría provienen de la</p>		
--	---	--	--

	<p>Operación Orión (intervención militar realizada en la comuna en el año 2002).</p> <p>Los estudiantes contarán sus historias y con la ayuda de la docente, determinarán de qué forma el arte, la cultura, la danza y la creatividad, les permitió crecer y avanzar sobre las vicisitudes del conflicto.</p>		
Decálogo sobre la convivencia	<p>Los estudiantes elaborarán un decálogo sobre la convivencia, este será expuesto en una parte visible del salón, además se socializará con los demás docentes que acompañan al grupo y con los padres de familia, igualmente, se creará una comisión, encargada de garantizar su adecuado</p>	<p>Papel Craft Marcadores Cinta Tijeras Hojas de colores</p>	

	cumplimiento y de impartir las sanciones pedagógicas en caso de que se incumplan.		
--	---	--	--

Conclusiones y recomendaciones

Es primordial trabajar la convivencia en el aula de clase, con el ánimo de favorecer los procesos académicos, sin embargo, esta se ha enseñado es de forma teórica, a partir de la exposición y explicación de la información contenida en el manual de convivencia, con esta propuesta se pretende mejorar y favorecer procesos que posibiliten la convivencia pero desde la concientización de la norma y para ello es necesario que los estudiantes sean quienes las construyan, pues de este modo velarán por su adecuado cumplimiento.

La lúdica en el aula de clase favorece tanto procesos académicos como de convivencia, ya que se genera en el aula de clase un ambiente más propicio y ameno para la construcción del conocimiento, al tiempo, que permite a los estudiantes desarrollar habilidades como la empatía, la resiliencia, el trabajo en equipo y la proactividad, puesto que cada juego es entendido como una competencia y en ese orden de ideas habrá ganadores y perdedores, por tanto estas actividades preparan a los niños y jóvenes para el mundo real, el cual no es lineal, y presenta momentos altos y bajos.

Las diferentes estrategias que se dieron durante la implementación de la propuesta, le permitieron tanto al grupo como a la docente, comprender diferentes aspectos de convivencia, ya que al momento de decirles que trabajaran en equipo y que se seleccionaran los líderes, se hicieron evidentes discrepancias marcadas en el grupo, estas se resolvieron a partir del diálogo, la interacción y los juegos de roles; lo cual permite concluir, que a partir de la lúdica y otras estrategias didácticas, es posible trabajar en la formación de los estudiantes y mejorar la convivencia en el aula.

La lúdica exige por parte del maestro un fuerte control disciplinar, ya que los estudiantes pueden confundir el juego con una pérdida de clase y desvirtuar el propósito del mismo, por tanto, el docente debe tener especial cuidado al momento de determinar las actividades lúdicas que harán parte de su plan de lección y comprender además, que estas muchas veces no son aplicables a todos los grupos de manera general, ya que existen factores que afectan el resultado del proceso como son el horario, el espacio, la actitud y disposición del grupo, como el grado de madurez de los estudiantes.

El juego hace parte de la naturaleza humana, el niño desde que da sus primeros pasos busca la diversión, durante los primeros años de escolaridad, se privilegian espacios y momentos del día para jugar y compartir con los compañeros, sin embargo, con el transcurso del tiempo, este tipo de actividades se limitan a las clases de educación física, lo cual debería replantearse en las Instituciones, ya que la lúdica incluye la creatividad y la motivación, por tanto sería muy interesante que en las instituciones se trabajara de forma transversal en varias asignaturas y que se asignaran durante la jornada escolar, espacios dirigidos, adicionales al descanso de clase para el juego y la recreación.

Es responsabilidad de las Instituciones educativas y de los maestros, propender para que las aulas de clase sean espacios en los que prime el respeto, la autonomía, la sana convivencia y la solidaridad, por lo tanto, los procesos lúdicos y creativos deben tomar cada día más relevancia en el quehacer pedagógico, ya que estos permiten trabajar las emociones, construir una ciudadanía diferente y mejorar las relaciones interpersonales, de forma armónica.

Al finalizar esta propuesta de intervención y al analizar el impacto que tuvo en los estudiantes, considero pertinente, sugerirle tanto a los compañeros como al consejo académico de

la institución, incluir la lúdica, como estrategia para el Sistema Institucional de Evaluación, ya que ésta despierta interés y motivación en los estudiantes, al tiempo que permite clases dinámicas y participativas, promueve el liderazgo, el trabajo en equipo, la sana convivencia y permite la formación en ciudadanía, ya que cada actividad posee sus normas las cuales deben cumplirse para avanzar y lograr los resultados planeados.

Bibliografía

- Andrea Constanza Rodríguez, Sara Patricia Ruiz León, Yolanda M. Guerra. (2007). COMPETENCIAS CIUDADANAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN EN COLOMBIA. *UNIVERSIDAD MILITAR, NUEVA GRANADA*, 140-157.
- Ballesteros, O. P. (2011). *LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIENTÍFICAS*. Recuperado el 10 de Noviembre de 2019, de LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIENTÍFICAS:
<http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>
- Bruner, J. (Mayo de 1983). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Recuperado el 20 de Noviembre de 2019, de Juego, pensamiento y lenguaje:
<http://educamosjuntos.univalle.edu.co/descargables/Juegopensamientolenguaje.pdf>
- Gladys Yolanda Niño Quiroz, O. R. (10 de Noviembre de 2019). *UNA APUESTA LÚDICA PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS Y*. Obtenido de UNA APUESTA LÚDICA PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS Y:
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/407/Ni%C3%B1oQuirozGladysYolanda.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Gloria Alicia Dorado, G. M. (2015). *LA LUDICA Y SU INCIDENCIA EN LA CONVIVENCIA DE LOS ESTUDIANTES*. Recuperado el 11 de Noviembre de 2019, de LA LUDICA Y SU INCIDENCIA EN LA CONVIVENCIA DE LOS ESTUDIANTES:
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/GloriaAliciaDoradoLopez.pdf>
- López, J. A. (Junio de 2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el*. Recuperado el 12 de Noviembre de 2019, de Teorías sobre el juego y su importancia como

recurso educativo para el: <file:///C:/Users/angelica/Downloads/gallardo-lopez-jose-alberto-articulohekademos18.pdf>

Maria del Carmen Cuellar, R. M. (10 de Noviembre de 2019). *GENERANDO AMBIENTES LÚDICOS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN*. Obtenido de GENERANDO AMBIENTES LÚDICOS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN:

[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Cu%C3%A9llar_Mar%C3%ADa_Mart%C3%ADnez_Reinaldo_Mosquera_Esperanza_Robles_Ligia_2015%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Cu%C3%A9llar_Mar%C3%ADa_Mart%C3%ADnez_Reinaldo_Mosquera_Esperanza_Robles_Ligia_2015%20(1).pdf)

Mendoza Fabio, G. T. (2018). *ESTRATEGIAS INNOVADORAS EN LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS QUE*.

Recuperado el 14 de Noviembre de 2019, de ESTRATEGIAS INNOVADORAS EN LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS QUE:

<file:///C:/Users/angelica/Downloads/Estrategias%20innovadoras%20en%20las%20pr%C3%A1cticas%20pedag%C3%B3gicas.pdf>

Mockus, A. (2002). LA EDUCACION PARA APRENDER A CONVIVIR JUNTOS. *PERSPECTIVAS*, 19-37.

Quilez, M. R. (s.f.). *El juego como estrategia de aprendizaje en la educación infantil*. Recuperado el 18 de Noviembre de 2019, de El juego como estrategia de aprendizaje en la educación infantil:

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1

Reimers, F. (2003). La buena enseñanza y la formación de ciudadanía democrática en América Latina . *La buena enseñanza y la formación de ciudadanía democrática en América Latina N°45*, 1-45.

Anexos

Consentimiento informado

Respetuoso saludo.

Actualmente, la docente Leli Esther Jiménez Charrasqui, está realizando procesos de investigación educativa en nuestra Institución que tienen como propósito aportar al mejoramiento de la calidad de la educación. En estos estudios requerimos la participación de padres de familia, estudiantes, docentes y otros agentes educativos.

A través de este formulario le estamos solicitando consentimiento para: tomar registros fotográficos o audiovisuales de su hijo y publicarlo en los resultados del estudio; entrevistar a Ud. o a su hijo y utilizar esta información para hacer los análisis respectivos.

Toda la información que Usted nos brinde será utilizada con fines académicos y los registros audiovisuales y fotográficos sólo se utilizarán para fines académicos. Usted conocerá el resultado de nuestro estudio.

Es de aclarar que su consentimiento no es obligatorio; si dice sí, y posteriormente, cambia de opinión puede hacerlo y retiraremos el material de recolectado, si dice no, esto no tendrá ninguna consecuencia en su relación con la Institución.

A continuación, le solicitamos que responda sí, autoriza o no el uso de la información y de los registros:

Autorizo el Uso de la Información y de los Registros Audiovisuales y Fotográficos:

Sí_____ No_____

Nombre del Acudiente: _____

Nombre del Estudiante: _____

Firma del Acudiente: _____

Fecha: _____