

**COMPRENSIÓN DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA ORIENTADA A FORTALECER  
LAS RELACIONES INTERPERSONALES.**

**YERLY MARÍA HERAZO JIMÉNEZ**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES BOGOTÁ D.C.  
2021**

**COMPRENSIÓN DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA ORIENTADA A FORTALECER  
LAS RELACIONES INTERPERSONALES.**

**YERLY MARÍA HERAZO JIMÉNEZ**

**TRABAJO PRESENTADO PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN PEDAGOGÍA DE LA  
LÚDICA**

**DIRECTOR(A)**

**M., SC., BRIGITTE PAOLA CAMARGO PORTELA**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES BOGOTÁ D.C.  
2021**

## Dedicatoria

*Dedico de manera especial este logro académico a Dios, quien me ha provisto lo necesario para alcanzarlo. A mi familia por el incondicional apoyo y los buenos consejos que avivaron el animado a continuar creciendo como profesional.*

*Yerly Herazo Jiménez.*

## **Resumen**

La investigación que se presenta a continuación se deriva del tema juego y las relaciones interpersonales en el contexto educativo. Busca comprender el valor del juego como práctica lúdica y pedagógica favorecedora del relacionamiento social entre estudiantes. Así las cosas, con el estudio se intenta describir escenarios y situaciones en las que el juego influye de manera positiva, por ejemplo, en la creación y mejoramiento de espacio destinados a enriquecer los vínculos afectivos, la práctica de valores sociales y el desarrollo de habilidades socioemocionales gran medida responsables de preservar el orden a nivel de sociedad.

Por las características citadas en el anterior párrafo, esta investigación es de social- educativo, dado que toda la acción se concentra en comprender con el desenvolvimiento de una estrategia de juego el modo como el estudiante construye armónicamente sus relaciones interpersonales. De manera, en medio de la complejidad, se hace una lectura objetiva de modo como los estudiantes a través del juego participan en la construcción de su identidad, personalidad, asimismo, como actúa acorde a las convenciones sociales, es decir, normas y pactos y otras situaciones afines a la vida en sociedad. Finalmente, la investigación que se desarrolla es de enfoque cualitativo enmarcado en la acción participativa.

**Palabras Claves:** Juego, lúdica, pedagogía, relaciones interpersonales.

## **Abstract**

The research presented below is derived from the theme of play and interpersonal relationships in the educational context. It seeks to understand the value of the game as a playful and pedagogical practice that favors social relations between students. Thus, the study tries to describe, scenarios and situations in which the game has a positive influence, for example, in the creation and improvement of space destined to enrich affective bonds, the practice of social values and the development of socio-emotional skills largely responsible for preserving order at the societal level. Due to the characteristics cited in the previous paragraph, this research is social-educational, since all the action focuses on understanding with the development of a game strategy the way in which the student harmoniously builds their interpersonal relationships. Thus, in the midst of the complexity, an objective reading is made of how students participate in the construction of their identity, personality, through play, as well as how they act according to social conventions, that is, norms and pacts and other situations related to life in society. Finally, the research that is developed is of a qualitative approach framed in participatory action.

**Keywords:** Game, playfulness, pedagogy, interpersonal relationships.

# Índice

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>9</b>
<b>1.1. Planteamiento del problema .....</b>	<b>11</b>
<b>1.2. Formulación del problema .....</b>	<b>14</b>
<b>1.3. Justificación .....</b>	<b>14</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>16</b>
<b>2.1. Objetivo general.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2. Objetivos específicos .....</b>	<b>16</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO- REFERENCIAL .....</b>	<b>17</b>
<b>3.1. Antecedentes investigativos .....</b>	<b>17</b>
<b>3.1.1. Antecedentes internacionales.....</b>	<b>17</b>
<b>3.1.2. Antecedentes nacionales .....</b>	<b>21</b>
<b>3.1.3. Antecedentes locales .....</b>	<b>23</b>
<b>3.1.4. Marco teórico .....</b>	<b>25</b>
<b>3.2. Marco conceptual.....</b>	<b>28</b>
<b>3.3. Marco legal .....</b>	<b>32</b>
<b>3.3.1. Plano internacional.....</b>	<b>32</b>
<b>3.3.2. Plano nacional.....</b>	<b>34</b>
<b>3.3.3. plano local .....</b>	<b>35</b>
<b>4. RUTA METODOLÓGICA.....</b>	<b>37</b>
<b>4.1. Enfoque y tipo de investigación .....</b>	<b>37</b>
<b>4.2. Tipo de investigación .....</b>	<b>37</b>
<b>4.3. Alcance de la investigación .....</b>	<b>38</b>
<b>4.4. Línea de investigación institucional.....</b>	<b>38</b>
<b>4.5. Población.....</b>	<b>39</b>
<b>4.6. Muestra .....</b>	<b>39</b>
<b>4.7. Instrumentos de investigación .....</b>	<b>40</b>
<b>4.8. Técnicas de Análisis de la Información .....</b>	<b>41</b>

<b>5. ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN .....</b>	<b>42</b>
<b>6. CONCLUSIONES .....</b>	<b>48</b>
<b>7. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>49</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>50</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>52</b>

## Índice de Anexos

<b>Anexo A. Guion de entrevista.....</b>	<b>52</b>
<b>Anexo B. Ficha de observación directa.....</b>	<b>54</b>

## **Introducción**

El presente estudio está fundamentado en la comprensión del juego como herramienta que favorece que las relaciones interpersonales de los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Buenavista Córdoba se desarrollen en torno a un clima de armonía social.

La investigación surge a partir de la necesidad de comprender la importancia del juego como dispositivo que favorece el relacionamiento social dentro del contexto escolar, pudiéndose así identificar que factores inciden positivamente o negativamente frente al particular para a partir de las realidades observadas y analizadas gestionar mecanismos de mitigación al problema.

En pocas palabras se pretende intervenir a futuro todo ese andamiaje que de una u otra forma problematizan las relaciones sociales y atañen la convivencia con elementos de juego social que aumenten y de apertura a procesos lúdicos que favorezcan la formación y desarrollo de habilidades socioemocionales, éticas y de aceptación de normas.

En todo esto, el protagonista es el estudiante que como ser social demanda de espacios de encuentros que contribuyan de manera adecuada en el desenvolvimiento de la identidad y la personalidad y, por tanto, coexistir en medio de la heterogeneidad.

Este estudio se divide en cinco capítulos que a continuación se desarrollan:

Primer capítulo: Plantea las condiciones generales del problema o fenómeno de estudio, causas y efectos, es decir de devela toda la sintomatología asociada a él, esto con el objetivo de tener una visión amplia de la realidad y por supuesto poder en adelante esbozar una solución apropiada.

Segundo capítulo: en él se establecen los objetivos, general y específicos del estudio investigación, se explica su porqué, la importancia metodológica y el beneficio que ofrece. La

idea es que, estructurando de manera clara y oportuna este aparatado se comprenda la necesidad de implementar estrategias de relacionamiento social con bases en el juego y la lúdica.

Tercer capítulo, hace énfasis en la construcción del marco teórico que a manera de estado del arte presenta los principales antecedentes de investigaciones previos al desarrollo de este estudio, pero que guarda afinidad con el mismo, ya sea por los objetivos que persiguen, los conceptos que acuña o la metodología que emplea. Seguidamente, exponen las bases teóricas que sirven para apoyar y estructurar los resultados, En consecuencia, se resuelve hacer una revisión seria de la literatura disponible en fuentes de consulta fiables.

El cuarto capítulo, se diseña el marco metodológico se declara, el enfoque del estudio, se define el diseño, se establece la población, la muestra, se precisan las técnicas e instrumentos de recolección de la información y la técnica de análisis a utilizar para procesar y validar la información.

El quinto capítulo, aquí se presenta la estrategia de intervención la cual se organiza considerando aspectos como: Título atractivo y de impacto consecuente con la problematización planteada en el primer capítulo de este estudio. Se propone objetivos estratégicos, define actividades mediante el diseño de un plan de acción que típica la actividad, su intención pedagógica, los recursos a utilizar y los responsables de que el proceso se ejecute dentro de los límites de tiempo estimado.

De esta manera, se puede hacer mejores observaciones, y el análisis será pertinente y va a tener a connotación acorde con lo establecido, tanto en el objetivo general como los específicos de a investigación. Esenciales para ofrecer resultado.

## 1. Punto de Partida

### 1.1. Planteamiento del problema

En Colombia y en muchos países del hemisferio sur de América, el juego es durante la primera infancia un derecho y una acción orientada a favorecer la cohesión social mediante procesos lúdicos que implique que, niños y niñas estén en relación permanente con el entorno que habita, a través de la interacción con los demás, situación que representa para ellos el disfrute y el desarrollo de aprendizajes empíricos.

A través del juego, los niños y niñas exploran su entorno, se auto reconocen y establecen relaciones cordiales entre pares, potenciando en el acto la relación social y emocional fundamentales para la construcción de aprendizajes significativos, así como el desarrollo de personalidad.

Desde esta perspectiva, el juego es una herramienta de corte social que promueve la autonomía, el liderazgo y el ejercicio ético, elementos esenciales a la concreción de una actitud responsable, respetuosa, tolerante en la generación de un ambiente de sana convivencia.

Por otro lado, el juego favorece la realización del saber construido colectivamente, que como afirma prieto (citado por Olivares, 2015) permite al niño, "ir descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros" (p.21); en este sentido, el juego propicia escenarios que de acuerdo con Córdoba, Lara y García (citado por Cáceres et al., 2018) contribuye a "la identificación y promoción de experiencias que privilegian relación socialmente inclusiva" (p.182).

No obstante, la sociedad actual, no favorece la realización de estos espacios y en consecuencia se están formando adolescentes retraídos y poco empáticos. Desde esta óptica, el juego es un factor de relacionamiento que contribuye en demasía a que niños y niñas en un

instante cualquiera de la línea de tiempo que barca su existencia, puedan expresarse seguros de sí mismo y sin temor al prejuicio social.” Una necesidad vital e innegociable de la dignidad humana” (Salazar, 2012, p.6).

Es de resaltar que al final de la década de los ochentas Colombia ha mejorado ampliamente en la atención integral a la primera infancia con políticas resilientes que evidencia el compromiso del Estado como salvaguarda de los derechos de los niños, a través de programas asistencialista y de acompañamientos a la familia con el aguerrido propósito de empoderarles en rol de cuidadores y corresponsables de la crianza de los niños y las niñas como base generacional del país.

En consonancia, el Gobierno instituyó la Educación Inicial, como un estructurante de la atención integral cuyo objetivo es potenciar de manera intencionada el desarrollo integral de las niñas y los niños desde su nacimiento hasta cumplir los seis años (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2009, p. 15).

Según este organismo del gobierno, el juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos (MEN, 2009).

Empero, en la praxis el cuidado de los niños y niñas está centrado en una acérrima atención sojuzgada por el componente nutricional, en detrimento al componente pedagógico, el cual es del importe educativo, dado que, por medio de este los niños y niñas puedan relacionarse y aprender por medio del juego y la lúdica, asimismo, hacer de la familia un entorno protector, que garantice el desarrollo integral de los niños y niñas como sujetos de derechos.

En razón de lo anterior expuesto, El MEN (por sus siglas en español), propone el uso del currículo flexible para responder a necesidades, problemas e intereses de los infantes ingresados

al sistema de educación escolarizado, en su proceso formativo, el cual involucra a la familia y al docente como actores del microsistema inclusivo y constructivo inmediato del niño y la niña.

Pero, a pesar del significado heurístico del currículo flexible en el fortalecimiento pedagógico, hay una distancia entre las prácticas educativas que propone el currículo y el ejercicio docente que no prioriza el aprendizaje de los niños y niñas empleando para ella la lúdica como estrategias emergentes y contrapuesta a la ortodoxia que enmarca la enseñanza tradicional.

Esta problemática subsiste en la formación que se imparte a 8 niños y 14 niñas de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús del Municipio de Buenavista Córdoba, organización educativa de carácter oficial con ciclo académico completo que comprende educación preescolar, primaria, secundaria y media académica.

Sobre el grado quinto, por observación se percibe que hace falta una estrategia soportada en el juego lúdico orientada a promover la socialización buscando con ello reducir los casos de incompreensión entre personas que, en ocasiones presenta marcados episodios de agresividad, Bullying y violencia que como lo asevera Olivares (2015) “puede ocasionar graves problemas en los niños convirtiéndolos en personas difíciles de tratar y con dificultades de adaptación para la vida en sociedad” (p.3).

En este sentido, la ausencia de las estrategias con base en el juego afecta el proceso participación que como mecanismo democrático es, como lo señala Masnou (como se citó en Ruiz, 2017) “una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (p.63).

## **1.2. Formulación del problema**

¿Cómo el juego es una herramienta educativa que fortalece las relaciones interpersonales de los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús del Municipio de Buenavista – Córdoba?

## **1.3. Justificación**

La necesidad de disponer de un modelo de educación fundamentado en el enfoque holístico como medio para contar con el insumo adecuado para responder comedidamente de cara a sucesos que trastocan las relaciones interpersonales y que dificultan la convivencia son el punto de partida del presente estudio.

En este orden de ideas, la escuela como espacio de integración social, ejerce un especial interés en poder adelantar e incorporar al currículo programas de formación que sirvan para optimizar la convivencia, a partir de acciones enmarcadas en la dignificación de las relaciones humanas en entornos divergentes. Lo anterior supone, la flexibilización de la educación a partir de la pedagogía crítica y humana que tiene como propósito preserve la armonía dentro y fuera del aula de clases.

Acorde con lo anterior, se considera que, la importancia del presente estudio radica básicamente en entender y comprender la importancia del juego como herramienta esencial para mejorar las relaciones interpersonales a través de la adquisición de habilidades que optimizan el desempeño autónomo de las personas para su desenvolvimiento en sociedad (Álvarez y Córdoba 2018).

Así las cosas, es de vital que, la escuela empodere el juego como acción formativa plenamente orientada a crear y fortalecer desde la práctica, el desarrollo de espacios para el relacionamiento entre personas, a través de la práctica regulada de los valores sociales y las

competencias socioemocionales estimadas ejes esenciales para la construcción colectiva de proyecto educativos de envergadura democrática.

En consonancia como se ha expuesto hasta ahora, se estima que el juego es una herramienta no convencional por la cual se establece la dinámica de relacionamiento social fundado en métodos que priorizan la necesidad e interés de los niños y las niñas reconociendo que son sujetos de derecho y actores activos dentro de un esquema que abraza la inclusión y la interculturalidad como escenarios posibles para gestionar una estructura social afirmada en las diferencias, el diálogo y el cumplimiento universal de leyes de comportamiento social ineludibles para la vida en sociedad.

En este sentido, la comprensión de juego como herramienta educativa se corresponde con el análisis de la experiencia en las experiencias sociales que, de acuerdo con Gen (2003) “lleva a que los jugadores experimentan con sentido crítico el valor de la participación activa en la solución de conflictos mediante el diálogo como medio.

Luego, el juego es un derecho que la escuela como institución de Estado debe salvaguardar, esto, al establecer un horizonte curricular que contribuya ampliamente a ejercitar las relaciones humanas desde la heterogeneidad o divergencia del pensar y actuar de los individuos en libertad.

Así entonces, el juego no es un fin en sí mismo, sino que, es como lo señala Durston y Miranda (2002) “un medio para alcanzar que otros eventos de la sociedad tengan un desarrollo exitoso y una confirmación especial en el abordaje de problemas particulares y colectivos que da forma y estructuran la realidad de las comunidades” (p.65). puntualmente, la comunidad educativa que naturalmente es diversa y convulsa.

Por lo citado en el párrafo anterior, se comprende que, el beneficio de una pedagogía y/o educación soportada en el juego, como herramienta para fortalecer las relaciones interpersonales entre estudiantes, significa una oportunidad para mejorar el clima escolar, entendiéndose con ello que, en la medida que se potencie este mecanismo, otros aspectos de la vida institucional van a mejorar de manera significativa, tal es el caso de aprendizaje el cual está enmarcado en el trabajo colaborativo y cooperativo y, que implica por defecto que los miembros trabajen en completa armonía.

## **2. Objetivos**

### **2.1. Objetivo general**

Comprender los aportes del juego como herramienta educativa orientada al fortalecimiento de las relaciones interpersonales en estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús Municipio de Buenavista – Córdoba.

### **2.2. Objetivos específicos**

- ✚ Identificar a través de las experiencias con el juego social, los elementos que fortalecen las relaciones interpersonales de los estudiantes de grado quinto.
- ✚ Categorizar los elementos del juego social que positivamente inciden en la preservación de la convivencia dentro del aula de clase.
- ✚ Analizar el significado del juego como herramienta educativa orientada hacia el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en estudiantes de grado quinto.

### **3. Marco Teórico- Referencial**

#### **3.1. Antecedentes investigativos**

El presente apartado se divide en tres ámbitos de consulta: internacional, nacional y local. Constituye pues en conjunto, la búsqueda acuciosa de repositorios de tesis que guardan relación con el objeto de estudio que plantea el estudio en curso. Dicho esto, se procede a organizar la información en sus componentes básicos.

##### **3.1.1. Antecedentes internacionales**

Olivares (2015) con la investigación denominada, “El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura, tesis que le permitió optar al título profesional de licenciado en educación primaria, el investigador parte de la falta estrategias lúdicas que favorezcan, tanto la formación como el desarrollo de habilidades de relacionamiento social, que es la base para trabajo entre grupos, asimismo, ayuda al proceso de adaptación de niños y niñas con dificultad para interactuar con los demás.

El trabajo de Olivares, tiene como objeto, lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativas San Juan Bautista – Catacaos, utilizando el juego social como estrategia educativa, enmarcado en la investigación, y con un diseño de estudio inscrito en la metodología Investigación Acción Participativa IAP por sus siglas en español.

Con la investigación permitió mejorar la interacción entre los compañeros en el aula, a partir de modelo simbólicos y reales en la solución efectiva de problemas, mediante la aplicación de estrategias como: la escuchar, seguir instrucciones, expresar sentimientos y saludar que

permiten en los estudiantes una mayor interacción que contribuye en cada uno potenciar la autoestima.

Gutiérrez y Ezquerro (2017) en un estudio denominado, “El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil” trabajo de investigación propuesto para la obtención del grado de maestro en Educación Infantil.

En dicho trabajo, los investigadores postulan la necesidad de tener un currículo soportado en el juego como herramienta para el fortalecimiento de habilidades sociales y de aprendizaje en niños y niñas en edad preescolar, dado que la escuela escasamente brinda espacios donde los estudiantes pueden socialmente en medio de diferencias interactuar y consolidar una comunidad.

Desde la perspectiva anterior, los investigadores propusieron como propósito de la investigación, indagar, acerca de la importancia que ofrece el juego al currículo como herramienta de apoyo para el fortalecimiento de relaciones sociales y de aprendizaje.

Una investigación de carácter cualitativo, que emplee la técnica de observación y la entrevista en profundidad para comprender los aportes del juego y la lúdica como herramientas que propicia o motivan el desarrollo integral de los niños y niñas sin modificar la estructura social del contexto en la cual llevan a cabo las interacciones y desarrollan sus personalidades. Por medio del estudio se determinó que los docentes utilizan el juego como medio para entretener a los niños y niñas, dejando de lado la importancia que este tiene para el desarrollo de habilidades asociativas y de aprendizajes.

Choez (2017) con el Informe final de Trabajo de Graduación para la obtención del Grado Académico de Magister en Educación Infantil titulado, “La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa fiscal cultura Machalilla, fundamento su estudio en la pregunta ¿Cómo influye la lúdica en el desarrollo personal y social

en niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla?, teniendo en cuenta que el desarrollo personal del niño y la niña es de gran ayuda para construir un entorno protector que asegure positivamente mejorar las relaciones de cuidado de los adultos en relación con los niños y niñas, aumento en ellos igualmente la autoestima, el cooperativismo y el trabajo colaborativo.

Es así que, el objetivo formulado por la investigadora pretende de manera general, Analizar la influencia de la lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla, enmarcado en la hipótesis alternativa “La aplicación de la lúdica influye en el desarrollo personal y social en niños y niñas de Educación Inicial” o en su defecto, la hipótesis nula, “La aplicación de la lúdica no influye en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial” pudiendo, probar la validez de una de las dos por medio de un estudio de enfoque mixto de predominio cuantitativo por cuanto tiene por objeto recabar información de las fuentes y, a través de un análisis, generar una teoría relativa que sirva de soporte a los hallazgos y permita comprender la realidad social del problema, como también, ampliar los conocimientos que sobre el fenómeno se tiene en una relación de causa – efecto.

De los resultados obtenidos de la investigación se concluyó que, la lúdica sí influye positivamente en el desarrollo social y personal en los niños y en las niñas. Asimismo, la propuesta contribuyó en el desarrollo personal y social, los niños demostraron una buena convivencia por lo que se puede afirmar que la propuesta aplicada sí funcionó.



### **3.1.2. Antecedentes nacionales**

Desde este plano, existe una variada de propuesta pedagógicas orientadas a fomentar el juego como una estrategia lúdica para fortalecer la relación interpersonal y crear espacios que permitan a niño, niñas y adultos relacionarse mejor y aportar al fortalecimiento de estructuras curriculares para la superación de barrera sociales de participación. En este orden de ideas tenemos que:

García, Herrera y Hoyos (2015), en la investigación “La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales en los momentos de descanso con los estudiantes de los grados de pre escolar uno y primero uno de la institución educativa vida para todos del municipio de Medellín” trabajo para optar por el título de especialista en pedagogía de la lúdica, enmarcado en la preocupación de encontrar estudiante aislados, agresivos y violentos en las instituciones educativas, deciden a través de su estudio propiciar espacios lúdicos recreativos en los descansos pedagógicos como estrategia fundamental, para mejorar las expresiones negativas de agresividad y maltrato en las relaciones interpersonales de los estudiantes.

El enfoque sobre el cual descanso la investigación es cualitativo, dado que las experiencias se registran fenomenológicamente por medio del contacto con los sujetos beneficiarios de la experiencia y los investigadores de la mismas, hecho que favoreció construir de manera colectiva espacios de participación dirigida a fomentar una cultura de paz en el aula.

Esta investigación concluyó que es importante que los educadores del área de preescolar desarrollen proceso de acompañamiento a estudiante durante el período de descanso que permitan la integración, potencie la comunicación afectiva y asertiva como medio para apropiar una cultura de sana convivencia.

Samper y Muñoz (2019) con el trabajo de investigación “El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica. Tesis para optar al título de magister en educación, parte de la realidad problema que afrontan la actual sociedad. Los conflictos. Que, desde el contexto escolar tiene relevancia y son situaciones que deterioran la convivencia si la institución educativa no aplica correctivos, diseña e implementar mecanismos para prevenirlos. El principal de todo, el juego.

Partiendo de lo anterior, los investigadores deciden Identificar la importancia del juego como herramienta para desarrollar y fortalecer habilidades sociales en los niños y niñas dentro de la convivencia escolar un propósito general del estudio que concede al juego su importe pedagógico como herramienta de cohesión social que facilita la integración y resolución de problemas ligado a las relaciones colegiadas a fin de poder de genera un sana convivencia en el microsistema que configura la escuela.

Para fundamentar metodológicamente el desarrollo de la investigación considerando el modelo de trabajo social - educativo de corte cualitativo y, particularmente fundamentada en la revisión bibliográfica descriptiva (Guirao, 2015) encaminada en examinar la relación entre el juego y las habilidades sociales de los niños y niñas, como la base formativa para construir un estado de armonía al interior de la escuela.

Para terminar, Sánchez, Vizcaya y Zamora (2017) a través de su trabajo de investigación titulado “Habilidades sociales: Una mirada pedagógica desde los espacios de juego” trabajo de grado para optar por el grado de licenciado en pedagogía infantil consideran que la falta de control de los niños y niñas frente a sus actos, aceptación de su errores y comunicación asertiva, motivados por la ausencia de propósitos formativos centrados en el fortalecimiento social.

Plantean, el desarrollo de un investigación cuya acción investigativa consienta realizar una descripción del desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del grado transición, de la Institución Educativa Jardín Infantil Stanford, a través del objeto en mención, los investigadores, con un sentido humanista consideraron que el mejor enfoque para consolidar el propósito de la investigación es el diseño de Investigación Acción Participativa IAP de corte cualitativo, sobre la base procedimental focalizada en la observación, la reflexión de la situaciones propias del ambiente donde la investigación tuvo lugar.

Por medio de esta investigación con la técnica de investigación puso en evidencia que, para algunos estudiantes es inadecuados o poco correcto para el contexto educativo utilizar palabras sencillas para expresarse de manera cortés, lo anterior en la etapa diagnóstica, sin embargo, este hecho cambio sustancialmente en la medida que la investigación avanzó, así al final de esta, se observó un mayúscula cantidad de niños y niñas con bueno hábitos a la hora de expresarse o comunicarse con sus demás compañeros, utilizando palabras correctas respetuosas y amables para con los demás.

### **3.1.3. Antecedentes locales**

Fuentes y Arcia (2017) en su investigación, estrategias lúdicas en la enseñanza de las ciencias naturales para generar aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto grado de la institución educativa la Unión, informe final para optar por el título de licenciatura en ciencias naturales y educación ambiental, en ella los investigadores proponen la lúdica como una estrategia para generar procesos colaborativos para el aprendizaje y la democratización de saber, su trabajo significó intervención social – educativa por las características de su diseño centrado en acciones que denotan implementación y, a partir de esta conseguir los resultados necesarios para mitigar la problemática identificada.

Por ello, el objetivo general de la propuesta redonda en evaluar el impacto del desarrollo de las actividades lúdicas utilizadas como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales en los estudiantes de 4° de la Institución Educativa la Unión. Una propuesta de carácter mixto con elementos cuantitativos y cualitativos que permitió determinar que la utilización de la lúdica en la enseñanza de las ciencias naturales es de gran relevancia, dado que, favorecer la construcción social del conocimiento y favorece del mismo modo su transmisibilidad.

Arteaga, Humaney y Santana (2015) con la investigación “que tipo de estrategias lúdicas permiten el desarrollo de hábitos de estudio en estudiantes del grado 5° de la institución educativa INEM Lorenzo María Lleras del municipio de Montería Córdoba, consideran que falta construcción, de hábito de estudio y sobre todo los fundamentados en las actividades lúdicas. Consideran que la lúdica mejora el desempeño académico, pero, también es formativa, ayuda al desarrollo social e individual de la persona, en ese sentido contribuye ampliamente al modelo de participación y trabajo desde el concepto organizacional.

Desde esta óptica, la investigación, pretende, Brindar herramientas en el proceso de formación de los estudiantes de la Institución soportado a partir de la lúdica, desde un marco metodológico cualitativo que examina el comportamiento del individuo en relación con las normas y la ética misma del deber hacer las cosa de la manera apropiadas sin prejuicio que coadyuve a transforma las relaciones sociales frívola en acciones que satisfagan ambientes de sana convivencia y mutuo apoyo para alcanzar los propósitos que como comunidad se trazan.

Los resultados conseguidos fueron favorables, pues con la investigación las instituciones flexibilizaron sus procesos curriculares enfocado en la lúdica como estrategia de para fomentar los valores sociales y con ellos la convivencia.

De la Ossa y Arrieta (2018) en su trabajo para optar el título de Licenciado en ciencias naturales y educación ambiental titulado “Lúdico- Pedagógicas para la Enseñanza de las Ciencias Naturales en el Grado Quinto de la Institución Educativa Ranchería de Sahagún Córdoba” parte de la necesidad de implementar un currículo basado en la lúdica para mejorar el proceso de socialización, considerando que existe una distancia entre el docente y los estudiante que hay que acortar para que mejore los espacios de aprendizaje de manera significativa.

Esta investigación giro sobre el objetivo de poder Implementar estrategias Lúdico- Pedagógicas para la Enseñanza de las Ciencias Naturales en el Grado Quinto de la Institución Educativa Ranchería de Sahagún Córdoba.

Mientras que el esquema metodológico empleado para definir un entorno de procedimiento estuvo marcado por la investigación cualitativa y un paradigma cultural- humanista, ya que estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas.

Así de esta manera se llegó a conclusión de con la implementación hubo una mayor motivación y atención de los estudiantes.

#### **3.1.4. Marco teórico**

El presente marco teórico, producto de una exhaustiva revisión literaria corresponde al barrido bibliográfico de constructos de libres accesos y contenidos en: el portal ERIC, las bases de datos Redalyc y Scielo la cual indexa un importante número de revistas de divulgación científica. Para este, caso la información recabada, no superan los 5 años de vigencia y se ha discriminado en apartados: Paradigmas, A) constructos acerca del juego, B) Enfoque lúdico, C).

## **A. Paradigmas**

### **Teoría constructivista**

La definición sobre el particular agrupa un compendio importante de memorias y/o posturas epistemológicas que intentan explicar con rigor el origen universal del conocimiento, los problemas que afronta su concepción y límites del mismo. En este orden, Vygotsky (como se citó en Rivera, 2016). Opina que, el constructivismo es el conjunto de teorías que explica el origen del conocimiento a partir de proceso de construcción sistemáticas y propia del hombre en el plano social.

A partir de lo anterior, se cree que entre el sujeto y objeto existe una relación dinámica de producción científica que aplicado al contexto de la escuela conlleva al reconocimiento del estudiante como sujeto activo que al entrar en contacto con los demás da sentido a las cosas que experimenta.

### **Teoría del aprendizaje significativo**

De acuerdo con Ausubel (1983) “ocurre cuando en una relación no arbitraria y sustancial el estudiante conecta el saber previo con nuevos conceptos” (p.18).

Agrega sobre el particular Rivera (2008) que dicha relación favorece la estructura cognitiva del aprendiente algo que es vital para entender desde el quehacer del docente el modo como se gestiona la enseñanza en el aula de clases.

### **Teoría sociocognitiva**

Considera el fundamento social del conocimiento. Al respecto, Rodríguez (2017) explica:

A través de esta, el sujeto transforma sus habilidades mentales y creencias epistemológicas en habilidades concretas y de conocimiento específico. Este modelo asume que,

el individuo aprende al ser estimulado, en consecuencia, el aprendizaje se entiende como la interacción entre elementos intrapersonales de conducta y ambiente. (p. 49)

En este entendido, Gallardo (2018), plantea que, la relación con el ambiente permite al sujeto mejorar la comprensión y entendimiento del mundo que les rodea, a tomar conciencia de sí, adquirir en relación con los demás el conocimiento que lo libere de las tensiones individuales colectivas que problematizan su existencia. Hecho que ayuda a la formación y desarrollo de las destrezas sociales positivas que hacen del juego una herramienta para fomentar la cooperación y la expresión plena de las emociones.

## **B. El Juego como constructo**

### **Teoría del juego como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales**

El juego tiene la capacidad de favorecer las relaciones interpersonales de una manera adecuada, especialmente con personas que son objeto de rechazo, en consecuencia, es, una herramienta que apoya la inclusión bajo el supuesto de priorizar las habilidades sociales como una necesidad para la vida, dado que, ofrece a las personas la oportunidad y posibilidades de iniciar procesos de adaptación en los diversos contextos que habita, a fin de poder convivir con los demás y en lo personal crecer (olivares 2015).

Por su parte, Garrido (2010) afirma que, el juego es una actividad que permite al sujeto socializarse y poder así satisfacer necesidades de orden afectivo; crecer en virtud y disfrutar de su tiempo libre” (p.23).

## **C. Enfoque lúdico**

Se entiende por enfoque lúdico todas aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego. Manifiesta (De Borja, 1998) citado

en Alcedo y Chacón, 2011) el juego no es sólo una mera actividad espontánea, sino que se pone a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus potencialidades ya que el mismo permite la socialización de los niños en el entorno escolar, favorece el aprendizaje significativo, estimula la imaginación, potencia el pensamiento lógico, promueve el aprendizaje emocional, y propicia situaciones de aprendizaje con sentido crítico (p. 156).

### **Teoría de la ficción de Eduard Claparède**

Según este psicólogo suizo, el juego viene definido por quién juega, en consecuencia, el juego es una actitud del niño hacia el mundo y la importancia de la actividad lúdica está en el modo de actuar del niño. Para él es a través del juego como se crea la personalidad del niño.

### **3.2. Marco conceptual**

A continuación, se relacionan una lista de conceptos que en conjunto contribuyen a la construcción de un marco de referentes conceptuales que permite la comprensión de la problemática que plantea la investigación, el cual está ligado al tema del juego como estrategia lúdica en el relacionamiento social en el contexto escolar. Desde esta perspectiva los conceptos relevantes que comprende el estudio se definen a continuación.

### **Educación**

De acuerdo con Zayas y Rodríguez (2010) la educación es:

Un proceso institucional inscrito en relaciones individuales y grupales desde la diversidad de los contextos. Es, por tanto, un proceso de transferencia, reproducción, producción, apropiación de los significados culturales, expresados en saberes, pautas de conducta, normas y valores que son producto de la actividad humana en su acentuada relación con los demás. (p.3)

En coherencia con lo que el autor expone, se infiere que, la educación parte de “la visión del mundo y de la vida, una concepción de la mente, del conocimiento y de una forma de pensar; una concepción de futuro y una manera de satisfacer las necesidades humanas” (León, 2007, p.588).

### **Currículo**

Para Osorio (2017) “el currículo son el conjunto de objetivos básicos prefijados como elemento constitutivo que facilita el adelanto de programas educativos eficientes y efectivos para educar acorde con la realidad de los educandos en la necesidad de actuar de modo crítico y socialmente dispuesto a trabajar en equipo para alcanzar logros de común acuerdo” (p.144).

### **Pedagogía**

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 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 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 (MEN,2020).

### **Interdisciplinaridad**

Rojas (2016) lo define como, “un proceso que permite a generar pensamiento flexible, desarrolla y mejora habilidades de aprendizaje, facilita el entendimiento, incrementa la habilidad de acceder al conocimiento adquirido y mejora habilidades para integrar contextos disímiles” (p.322).

Precisamente, este aspecto es esencial para la integrar de manera pertinente la educación con el propósito universal de transformación de la sociedad habilitando espacios de participación, concertación de las diferencias personales a fin de tener entornos amables y éticamente resignificados. Hecho que hace posible vivir en paz.

### **Resolución de problema**

Tamayo (2014) define la resolución de problemas como:

Un constituyente del pensamiento crítico que orientar acciones en función de cómo comprenden los estudiantes, la manera como resuelven los problemas, y como desde la autonomía promueven la adquisición y dominio de saberes buscando el significado y comprensión del conocimiento necesario para el aprendizaje de una ciencia. (p.225).

Acorde con el propósito de la investigación, es necesario, partir de supuesto de que, toda expresión o manifestación humana es por naturaleza conflictiva, por tanto, es necesario disponer de estrategias y metodologías flexibles que contribuyan a atenuar las tensiones y de este modo se pueda dar a las diferencias un trato adecuado y no percibirlo como una dificultad, sino como una oportunidad para mejorar y/o gestionar debidamente las relaciones interpersonales.

### **Enseñanza**

Caballero (2017) define la enseñanza como una actividad educativa específica, intencional y planeada para facilitar que determinados individuos se apropien y elaboren con creatividad cierta porción del saber o alternativas de solución de un problema en aras a su formación personal” (p.46).

Para entender, la posición de autor, se debe partir de la idea que, la formación ciudadana en valores sociales es al interior de la escuela un imperativo que se debe fomentar por medio de

un modelo de enseñanza igualitaria, capaz de apertura espacios de encuentro intercultural en el que todos contribuyan de manera asertiva y creativa a establecer escenarios de sana convivencia.

### **Aprendizaje**

Aprender es una actividad inherente a la naturaleza humana. Aunque los animales también aprenden, al parecer, solamente el ser humano lo hace de manera consciente, voluntaria e intencional (Ceballos et al., 2018).

Partiendo del razonamiento anterior, se llega a determinar que, el hombre es un ser intelectual, sus aprendizajes son en gran parte el resultado de una dialéctica que ubica el ambiente social y natural como entornos fundamentales, tanto para conocer como para confirmar conocimientos. Pues bien, desde está marcada concepción, es posible afirmar que toda superación de conflictos obedece a procesos de aprendizaje internalizados que ayuda a que el sujeto conciente de su papel social genere una respuesta coherente y favorable para mantener el equilibrio en las relaciones con los otros.

### **Lúdica**

De acuerdo con Acosta (2017) la lúdica es concebida como, “una potencialidad creativa. Esto es, que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico, sino que también puede y en verdad lo hace, producir satisfactores de dicha necesidad, durante su desarrollo histórico y social y personal (p.15).

Hoy los escenarios lúdicos – pedagógicos son relevantes para la solidificación de la relación entre personas, porque presenta una variedad de situaciones que se pueden recuperar y fortalecer que en término ultimo permite armonizar el contacto, así como evitar en lo posible la fricción por la rigidez de las normas, la interpretación inadecuada de los patrones culturales, o la exigua educación ética y en valores que la academia ofrece.

## Juego

González (2017) sostiene que, “el juego es la principal actividad escolar, jugar es una necesidad, un impulso vital que motiva al niño a explorar el mundo conocerlo y dominarlo (p. Por otro lado, el juego en Crisólogo (como se citó en González, 2017) es una de las actividades más trascendentes en la vida, no sólo de los niños sino de todas las personas. Los juegos educativos son ejercicios que contribuyen al desarrollo físico y mental y a los que el niño se entrega para jugar ya sea dentro fuera de la clase (p.14).

### **Relaciones interpersonales**

Las relaciones interpersonales son una necesidad básica. La necesidad de relacionarse es una necesidad del hombre y, en ese entendido las relaciones son una vía para recobrar el bienestar y afianzar los lazos afectivos.

En esa línea de comprensión de las relaciones interpersonales como una necesidad dentro y fuera de espacio de la escuela, Jadue (2001) agrega que, mediante este mecanismo los sujetos desarrollar identidades sociales y el sentido de pertenencia fundamental para mantener mínimos niveles de asertividad y convivencia.

### **3.3. Marco legal**

El marco legal a presentar es un compendio jurisprudencial de acuerdo con la normatividad internacionales, naciones y local.

#### **3.3.1. Plano internacional**

La adopción de los derechos de infancia se da en el siglo XX con la Declaración de los Derechos del Niño por la Organización de Naciones Unidas en 1959 y en 1989, cuando la Asamblea General de la Organización acoge la Convención sobre los Derechos del Niño. Bajo este marco, los Estados Partes desarrollan políticas orientadas a la atención y protección de la

infancia y a la promoción de sus derechos. Así mismo plantea que los derechos son indivisibles y tienen una estrecha relación de interdependencia, precisando que todos los derechos deben ser garantizados.

Un aspecto fundamental de este pilar universal acogido por más de 220 países, es la declaración de interdependencia y universalidad de los derechos, lo que indica que no es posible garantizar solo unos derechos a costa de otros, sino que todos tienen la misma importancia. Razón por la cual se aborda la integralidad, pues el “desarrollo de un ser humano no se da por partes, sino que implica una evolución compleja y sistémica en el tiempo” (Salazar y Barrero, 2012, p. 5).

La Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, artículo 31.

Los Estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes (ONU, 1989).

Al declararlo como derecho, se reafirma que se trata de una necesidad antropológica básica para el crecimiento y desarrollo del ser humano, individual y colectivamente. En este sentido el acto de jugar es vital en el proceso de desarrollo del ser humano, “es una capacidad que nos viene dada por código genético y es una posibilidad natural que no se aprende, sino que es intrínseca al él” (Borja y Solé, 2006, p.3).

El juego se reconoce como necesidad vital, connatural al desarrollo de un niño o una niña y aspecto innegociable de su dignidad humana. De esta manera se identifican en este primer tratado sobre los derechos de los niños [Convención] cuatro aspectos: el abordaje integral de los derechos, ii) el tratamiento de los niños y las niñas como sujetos activos y participantes de su desarrollo, iii) la necesidad de una cogestión entre la familia, la sociedad y el Estado, y iv) el

reconocimiento del juego como derecho fundamental y parte esencial del desarrollo pleno del niño y la niña. (Salazar et al., 2012, p. 6)

### **3.3.2. Plano nacional**

La ratificación que hace Colombia de los derechos del niño, se explicita en la Constitución Nacional de 1991 y particularmente en el artículo 44.

#### **Constitución Nacional de 1991, artículo 44.**

Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. (Constitución Política, República de Colombia. 1991).

Derivada de la Constitución Política y luego de un amplio y profundo debate sobre la infancia en el país, se promulga en el 2006 la Ley 1098 – Código de la Infancia y de la Adolescencia que se fundamenta en principios como la protección integral y del interés superior del niño y la niña, lo que hace prevalentes sus derechos sobre los de los demás. “En el Código de la Infancia y la Adolescencia se consagra al juego como derecho fundamental e impostergable, expresando además su papel en el reconocimiento de la identidad del niño y la niña como sujeto y su efecto en el crecimiento y desarrollo vital” (Salazar, et al, 2012, p. 6).

**Artículo 30.** Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás

actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan. (Ley 1098 – Código de la Infancia y la Adolescencia, 2006).

### **Ley 115 de 1994. Ley General de Educación**

En su sección segunda, literal f sostiene que “La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.

**Ley 1804 de 2016.** “Por la cual se establece la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre y se dictan otras disposiciones”

Artículos 5. La educación inicial es un derecho de los niños y niñas menores de seis (6) años de edad.

Se concibe como un proceso educativo y pedagógico intencional, permanente y estructurado, a través del cual los niños y las niñas desarrollan su potencial, capacidades y habilidades en el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio, contando con la familia como actor central de dicho proceso.

Su orientación política y técnica, así como su reglamentación estarán a cargo del Ministerio de Educación Nacional y se hará de acuerdo con los principios de la Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre.

### **3.3.3. plano local**

#### **Documento Conpes Social N° 181**

Consejo nacional de política económica y social república de Colombia departamento nacional de planeación sistema general de participaciones. distribución de los recursos para la atención integral de la primera infancia. vigencia 2015 departamento nacional de planeación:

subdirección sectorial, DDS, DIFP, DDTS, OAJ ministerio de hacienda y crédito público  
ministerio de salud y protección social ministerio de educación nacional ministerio de cultura  
departamento administrativo para la prosperidad social instituto colombiano de bienestar familiar  
departamento administrativo del deporte, la recreación, la actividad física y el aprovechamiento  
del tiempo libre presidencia de la república, consejería de primera infancia versión aprobada  
Bogotá, D.C., 26 de junio de 2015.

## **4. Ruta Metodológica**

### **4.1. Enfoque y tipo de investigación**

Esta investigación se enmarca en el enfoque cualitativo, dado que, busca la comprensión de los fenómenos en su ambiente social, acopiando y desarrollando proceso de información fundamentada en la descripción de situaciones, lugares e individuos. Este enfoque facilita el descubrimiento y refinamiento de la pregunta de investigación hasta obtener una respuesta adecuada (Cuenya y Ruetti, 2010).

Para Hernández (2014) la aproximación cualitativa conjuga diversas concepciones o interpretaciones circunscrita a la premisa de que, todo individuo, grupo o sistema social tiene una forma particular de percibir el entorno en el cual se encuentra inserto y en tal sentido, puede llegar a tener una comprensión de los sucesos que lo rodean, a partir de su propia reflexión.

### **4.2. Tipo de investigación**

Este estudio social - educativo, está enmarcado en La investigación Acción Participativa, que según los investigadores, Abad, Delgado y Cabrero (2010) permite analizar un problema a partir de la observación, por su parte para Elliot (2000) la Investigación Acción participativa la comprensión del problema parte del diagnóstico, sin imposición de respuestas específicas, pero sí de respuesta adecuada. A través de la IAP, se busca comprender los elementos dentro del proceso sin ánimos de realizar ninguna generalización con pretensiones teóricas. Su objetivo principal es mejorar la práctica educativa en un lugar determinado y condiciones específicas enmarcado en una singular dinámica social.

La presente investigación busca la comprensión del problema, analizándolo desde la perspectiva del estudiante, para así comprender si los elementos en cuestión pueden marcar la diferencia en el proceso educativo y de desarrollo de los estudiantes.

### **4.3. Alcance de la investigación**

Como se pretende tener una comprensión de los fenómenos en relación con la interpretación rigurosa del investigador para conocer el quién, qué y dónde de los eventos, el alcance de esta investigación es descriptivo. Este reivindica el rol estudio sociales y de las humanidades, atendiendo la observación y la descripción como mecanismo para no solo entender la realidad de las cosas, sino para intervenir en ella y ligeramente suscitar cambios positivos. Autores como, Aguirre y Jaramillo (2015) “considerar la descripción como garante de validez en el proceso de registro y análisis de los datos. Razón que justifican, la rigurosidad que caracteriza a los diseños cualitativos” (p.186).

### **4.4. Línea de investigación institucional**

#### ***Línea de investigación “Evaluación, aprendizaje y docencia”***

Esta línea de investigación contiene tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo. Estos son esenciales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos. La línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Parte de esa responsabilidad está en la evaluación permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Gracias a ésta, la Institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo. Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades (Unilibertadores, 2020).

#### **4.5. Población**

Inicialmente, conviene definir según autor(es) que se entiende por población. De acuerdo con Hernández (2018), en su acepción más usual, la población hace referencia a todo elemento que participa de un fenómeno que se encuentra previamente definido y delimitado en el análisis del problema de investigación. (Díaz de León, 2002)

Conlleva lo anterior asumir tener por idea que, la población es la colección de varios elementos que compartes atributos comunes que son un factor definitivo para su organización.

Ahora bien, para la presente investigación, la población es el total de estudiantes debidamente matriculados en grado quinto de la I. E Sagrado Corazón de Jesús del municipio de Buenavista Córdoba. Esto es, según corte SIMAT, 48 estudiantes, discriminado por genero así: 22 niños y 26 niñas con edades que va de los 10 a 11 años.

#### **4.6. Muestra**

Por su parte la muestra que emplea el presente estudio es de tipo no probabilístico y corresponde a 22 estudiantes, distribuidos así: 8 niños y 14 niñas. La elección se hizo mediante muestreo intencional, técnica de muestreo que Permite “seleccionar casos característicos de una población limitando la muestra sólo a estos casos. Se utiliza en escenarios en las que la población es muy variable y consiguientemente la muestra es muy pequeña” (Otzen y Manterola, 2017, p 230).

Para la presente muestra se considera los siguientes criterios de inclusión

- a. Estudiantes de quinto grado de la I.E Sagrado Corazón de Jesús del municipio de Buenavista Córdoba.
- b. Consentimiento informado firmado por el padre de familia y/o adulto responsable.

#### **4.7. Instrumentos de investigación**

Esta investigación presenta como instrumento de recolección de la información la entrevista en profundidad, dado que facilita el modelo de diálogo entre iguales, “encuentros reiterados cara a cara entre el investigador y los informantes” (Taylor y Bogdan, 1990 p. 101), por su parte Cicourel (como se citó en Robles,2011) añade, por medio de la entrevista en profundidad, el investigador se adentra al mundo personal del entrevistado con la intención obtener información suficiente y necesaria que le permita conocer de este último su cotidianidad (p.40).

Es mediante la entrevista que, “el entrevistador análisis, explora, detalla y rastrea por medio de preguntas, información más relevante y de interés para el desarrollo de la investigación, conocer y comprender en un ambiente espontaneo.

Se aplicará longitudinalmente dos entrevistas a una misma unidad muestral (grupo intacto). La primera para como medio para dar cumplimiento al primer objetivo específico; mientras que la segunda entrevista buscará analizar el cambio concepcional que la estrategia promovió en los estudiantes, en este sentido, habrá un diagnóstico previo al proceso de intervención y uno posterior.

Por su parte, el seguimiento de proceso descansará en la observación como técnica y la ficha de observación directa como instrumento, esto con el fin de garantizar la sistematización de las experiencias en campo, en palabra de Hernández (2014), Es mediante observación directa que se puede llevar a cabo “las descripciones de lo que estamos viendo, escuchando, olfateando y palpando del contexto y de los casos o participantes observados. Regularmente van ordenadas cronológicamente. Nos permitirán contar con una narración de los hechos ocurridos (qué, quién, cómo, cuándo y dónde)” (p.371). Finalmente, estas acciones llegarán a ser útiles en el análisis de

la problemática desde un plano subjetivo y sin generalizaciones, más bien desde un enfoque interpretativo acerca de las relaciones interpersonales y su importancia para el aprendizaje, la comunicación y la vida en convivencia.

Al retornar a la presencialidad según resolución 777 del 02 de junio de 2021 y directiva ministerial 05 del 17 de junio de 2021, existe contacto físico entre investigadores e investigados, por lo tanto, se pudo aplicar los instrumentos de manera presencial.

#### **4.8. Técnicas de Análisis de la Información**

La técnica para analizar la información se fundamenta en el proceso de codificación y categorización de constructos y conceptos. La técnica recibe el nombre de codificación abierta y axial que según Strauss (como se citó en Gaete, 2014) se enmarca en la relación entre categorías y subcategoría identificadas dentro del ejercicio investigativo (162).

A partir de la interpretación, se puede elaborar un discurso de contenido y destacar sustantivamente los resultados o hallazgos del estudio. Este procedimiento, se aplica longitudinalmente, es decir, valorando el papel de la entrevista como instrumento diagnóstico y de cierre.

Finalmente, con el análisis de las entrevistas y la observación directa, se procederá a hacer triangulación de datos, un método que de acuerdo con Okuda y Gómez (2006) permite contrastar y teorizar, a fin de mejorar la comprensión del fenómeno o problema en sus partes constitutivas, para este caso puntual, se hará uso del cuadro de triple entrada, mismo que de acuerdo (Ramírez, 2008 citado en Disla, 2013) otorga al proceso de triangulación validez y fiabilidad (p.207). Pero que también sirvió de estrategia para la creación de los instrumentos para la recolección de datos: una entrevista para los estudiantes.

## **5. Estrategia de intervención**

**Título de la Estrategia: Juegotecas para la convivencia: El Patio de los Recreo – Valores)**

**Objetivo:**

**General:**

Desarrollar actividades lúdicas que permitan el aprovechamiento y buen uso del tiempo libre a través del juego a fin de fomentar el rescate de los valores y las relaciones interpersonales de los estudiantes de grado quinto al interior de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús del municipio de Buenavista Córdoba.

**Específicos:**

- Conocer las actividades que más le gustan desarrollar a los estudiantes y los valores que para ellos se han perdido en la sociedad.
- Indagar sobre actividades lúdicas relacionadas con el desarrollo de los valores y las relaciones interpersonales.
- Implementar un programa de actividades lúdicas donde se fomente el rescate de los valores y las relaciones interpersonales.
- Evaluar el desarrollo del programa de actividades lúdicas y el impacto generado en los estudiantes.

**Esquema de la ruta de Intervención:**

La propuesta juegoteca para la convivencia: “El Patio de los Recreo – Valores” se desarrolla mediante la siguiente ruta de intervención:

Desarrollo de una encuesta donde se hace la consulta a los estudiantes de grado quinto sobre las actividades que les gustaría que se desarrollaran en los descansos y que valores que para ellos se han venido perdiendo en la sociedad.

- a. Consulta bibliográfica sobre actividades lúdicas relacionadas con valores y las relaciones interpersonales que se puedan implementar en los estudiantes de Grado quinto.
- b. Organización de un programa de actividades lúdicas relacionadas con los valores y las relaciones interpersonales, donde le permita a los estudiantes disfrutar las actividades y a la vez compartir con sus compañeros.
- c. Implementación de una encuesta donde se evalúen las actividades lúdicas y la percepción de los estudiantes hacia cada una de ellas.

### **Plan de acción**

El plan de acción de la Propuestas “El patio de los Recreo – Valores” se desarrollará de la siguiente manera:

Tendrá una duración de 4 semanas, donde los estudiantes de grado quinto tendrán participación en todas las actividades.

### **Actividades**

#### **Semana 1.**

##### **1. Pinto los valores**

Objetivo: Desarrollar habilidades artísticas que permitan disfrutar el desarrollo de actividades lúdicas encaminadas al rescate de los valores y las relaciones interpersonales.

#### **Desarrollo:**

La actividad consiste en desarrollar murales en las paredes de la Institución asignados a grado quinto y durante una semana ellos con ayuda de su director de grupo en la hora del descanso

plasmarán los dibujos relacionados con los valores que ellos perciben se han perdido en su comunidad educativa.

Desarrollo de los dibujos con lápiz y tempera Negra

Rellenado de colores a los diferentes dibujos

Frases relacionadas a cada dibujo.

**Recursos:**

Humano: Docente Director de Grupo – Estudiantes.

Material: Temperas, pinceles, lápices, reglas, papel.

**Semana 2.**

Un parque de Ajedrez para todos.

**Objetivo:** Construir un parque de ajedrez para la comunidad educativa donde los muebles sean elaborados con material reciclable.

**Desarrollo:**

La actividad consiste en el desarrollo de muebles (Bancos, Cojines y mesas) a partir de material reciclable presente en la Institución, el cual se desarrollará con la coordinación del Director de Grupo del grado quinto, quien orientará el proceso de elaboración y asignará tareas específicas por grupo de estudiantes.

Esta actividad permitirá a los estudiantes disfrutar de un ambiente solidario donde les permitirá crear un producto lúdico - recreativo, el cual va a ser de beneficio toda la comunidad educativa.

Recolección de material reciclable (Botellas plásticas, cartones, hojas de papel, sacos, bolsas plásticas).

Asignación de Tareas por parte del Director de Grupo.

Grupo de Bancos (Se encarga de elaborar los bancos a partir de botellas plásticas recubiertas con cartón y hojas de papel)

Grupo de cojines (Se encarga de elaborar los cojines a partir de sacos rellenos de bolsas plásticas, los cuales se colocarán encima de los bancos.)

Grupo de Mesas (Se encarga de elaborar las mesas a partir de botellas plásticas recubiertas de cartón y papel, las cuales se les dibuja el cuadro del ajedrez una vez están listas.)

Grupo de Ajedrez (Se encarga de elaborar las fichas de ajedrez a partir de tapas plásticas pintadas con tempera.

**Recursos:**

Humano: Docente Director de Grupo – Estudiantes.

Material: Botellas plásticas, Bolsas plásticas, cartón, hojas de papel, Temperas, pinceles.

**Semana 3.**

El torneo de los Valores y la Inclusión

**Objetivo:** Desarrollar un torneo de banquitas donde se enfatizará en los valores y la inclusión, los equipos serán de carácter mixto y cada equipo representará un valor de los que a su percepción se están perdiendo en la sociedad.

**Desarrollo:**

Se implementará el desarrollo de un torneo de banquitas el cual es supervisado por el Director de Grupo y el Docente de Educación Física donde los equipos serán conformados por niños y niñas, cada equipo tendrá uno de los valores que a su percepción creen que se están perdiendo en la sociedad, el cual va a ser de mucha ayuda para poner en práctica los valores y las relaciones interpersonales.

Conformación de los equipos y asignación del valor a representar, esto se hace en forma de sorteo, donde cada estudiante tiene un número y al azar se van sacando los números y conformando los equipos, lo mismo ocurre con los valores.

Organización del sistema de juego todos contra todos.

La disputa de los partidos es sin arbitraje, por lo que los estudiantes de cada equipo deben ponerse de acuerdo ante las diferentes infracciones que se presenten en los juegos.

Todos los estudiantes son ganadores, por lo que al final de la semana se premiará la participación de ellos.

La supervisión del desarrollo del torneo y premiación quedará a cargo del Docente director de grupo y el Docente de Educación Física.

#### **Recursos:**

Humano: Docente Director de Grupo, Docente de Educación Física. Estudiantes.

Material: porterías enmalladas, balones, cal, uniformes por colores hojas de papel, impresiones, refrigerios, premios.

#### **Semana 4.**

##### **Guardianes de los valores**

**Objetivo:** Promocionar los valores y las buenas relaciones interpersonales a través de exposiciones de las vivencias de las actividades desarrolladas en las semanas anteriores a los diferentes grados de la Institución y la invitación a conservar los materiales y murales elaborados, así como la invitación a participar en un torneo intergrupales de valores.

##### **Desarrollo:**

Los guardianes de los valores es la consolidación y exposición de las experiencias significativas vivenciadas por los estudiantes de grado quinto en las semanas anteriores, para esto

el Director de Grupo coordinara el desarrollo de las exposiciones de los diferentes grupos conformados en el torneo de valores y la inclusión.

- a. Desarrollo del material de las presentaciones.
- b. Asignación de grados a exponer por cada uno de los grupos de valores.
- c. Exposición de las experiencias significativas de cada grupo de valores a cada grado,
- d. Invitación a cuidar los materiales y murales elaborados en las actividades desarrolladas.
- e. Invitación a desarrollar las siguientes actividades.
- f. Torneo de Banquitas Intergrupales de valores y la Inclusión.
- g. Exposición artística de dibujos alusivos a los valores y las relaciones interpersonales.
- h. Torneo de Ajedrez “Reciclo por el bien de mi comunidad”

Taller de elaboración de muebles reciclables.

**Recursos:**

Humano: Docente Director de Grupo – Estudiantes.

Material: Video Beam, Carteleros.

## **6. Conclusiones**

A modo de conclusión. Este diseño incorporó en su matriz el juego como estrategia de intervención, pero al tiempo como una herramienta facilitadora de experiencias positivas en torno a la construcción de escenarios de desarrollo social resignificados por la práctica de los valores sociales.

También concedió créditos a la lúdica como un constructo del juego intencionado, que contribuye a optimizar la comunicación asertiva, la formación y desarrollo de habilidades y/o destrezas socioemocionales que son esenciales para la consolidación de contextos adecuados para el trabajo comunitario en orden y paz.

Asimismo, el estudio incluyó referentes teóricos y conceptuales fundamentales para comprender la importancia del juego como elemento pedagógico para propiciar espacios de enseñanza aprendizaje que aporte a la construcción de políticas para resolver problemas y/o conflictos de manera mancomunada y en virtud de lo que las normas de convención social establecen.

Finalmente, mediante el desarrollo de la estrategia se tuvo en cuenta que los juegos que por su demanda y capacidad de cohesión son de vital importancia para el ciclo de vida comunitaria, especialmente si se desea empoderar la práctica de los valores éticos como una condición necesaria para mejorar o fortalecer buenos hábitos y conductas en las personas socialmente aceptadas y, que coadyuvan a tejer tejido humano en medio de la adversidad o dificultades propias de la cotidianidad.

## **7. Recomendaciones**

Estas se dan en relación con los objetivos. Así entonces se tiene que:

Frente al primer objetivo: Identificar a través de las experiencias con el juego social, los elementos que fortalecen las relaciones interpersonales de los estudiantes de grado quinto, a futuro se precisa: Explorar otros tipos de juego que además de fortalecer las relaciones sociales contribuyan al desarrollo de la independencia y la autonomía fuera del contexto de la escuela.

En torno, al segundo objetivo: Categorizar los elementos del juego social que positivamente inciden en la preservación de la convivencia dentro del aula de clase, se recomienda que la categorización gire en torno a factores que trascienden, problematizan las relaciones interpersonales e intergrupales, tanto al interior de la escuela como por fuera de ésta.

Para terminar la recomendación para el tercer objetivo: Analizar el significado del juego como herramienta educativa orientada hacia el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en estudiantes de grado quinto, es: Valorar desde una perspectiva hermenéutica y en relación con la actividad humana el significado del juego a partir de plano individual y colectiva experimentados dentro y fuera del contexto escolar.

## Referencias

- Aguirre, J., & Jaramillo, J. (2015). El papel de la descripción en la investigación cualitativa. *Cinta moebio* 53, pp. 175-189  
[www.moebio.uchile.cl/53/aguirre.html](http://www.moebio.uchile.cl/53/aguirre.html)
- Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 27,67, 69,70, 71 de julio de 1991 (Colombia)
- Disla, Y. (2013). Aprendizaje por proyecto: incidencia de la tecnología de la información para desarrollar la competencia de trabajo colaborativo. *Ciencia y Sociedad*, 38(4), pp. 691-717.  
Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87029731004>
- García, M. (2009). El juego como estrategia facilitadora en para la socialización del niño. (Tesis para optar el título de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. México. D.F.  
Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/26872.pdf>
- González, C., Solovieva, X., & Quintanar, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Psicología Latinoamericana*. Vol. 32, pp. 287-308. Recuperado de:  
<http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n2/v32n2a08.pdf>
- Gutiérrez, D., & Pérez, Eduardo. (2015). Estrategias para generar la convivencia escolar. *Revista Ximhai*, 1(11), pp.63-81. Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46139401004.pdf>
- Ley 115 de 1994. Ley general de la Educación. Febrero 8 de 1994. Diario oficial No 41214 08 de febrero de 1994
- López, Jesús Reseña "Teoría del juego social" (2013) de Carlos Matus Cuadernos del CENDES, vol. 30, núm. 83, pp. 154-155. Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/pdf/403/40329473013.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Batista, M. (2014). Metodología de Investigación. McGraw-Hill Interamericana Editores. México. Recuperado de:  
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Serrano, J., & Pons M. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación REDIE. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, vol. 13, núm. 1, pp. 1-27.  
Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/155/15519374001.pdf>

- Simkin, H., & Becerra, G. (2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial Ciencia, Docencia y Tecnología, vol. XXIV, núm. 47, 2013, pp. 119-142. Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/pdf/145/14529884005.pdf>
- Stefani, G., Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas. un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos Interdisciplinaria, vol. 31, núm. 1, pp. 39-55. Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/pdf/180/18031545003.pdf>
- Ospina, M. (2015). Juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar (título de pregrado). universidad del Tolima, Ibagué. Recuperado de:  
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>
- Rodríguez, J. (2013). Una mirada a la pedagogía tradicional y humanista. Revista Presencia Universitaria No. 5, pp. 36-45. Recuperado de:  
[http://eprints.uanl.mx/3681/1/Una\\_mirada\\_a\\_la\\_pedagog%C3%ADa\\_tradicional\\_y\\_humanista.pdf](http://eprints.uanl.mx/3681/1/Una_mirada_a_la_pedagog%C3%ADa_tradicional_y_humanista.pdf)

## Anexos

### Anexo A. Guion de entrevista.



Fecha: / /

Nombre y Apellido del estudiante: \_\_\_\_\_

Institución Educativa: Sagrado Corazón De Jesús.

Apreciados estudiantes, lo invito me colabore respondiendo la siguiente entrevista cuyo objetivo es:

<b>Objetivo General</b>		
<b>Comprender los aportes del juego como herramienta educativa orientada al fortalecimiento de las relaciones interpersonales en estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús Municipio de Buenavista – Córdoba.</b>		
<b>Categoría</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Pregunta</b>
<b>Integración de los valores</b>	Interacción	1. ¿Cómo la relación que entablas con tus compañeros te ayuda fortalecer tu personalidad?
	Comunicación	2. ¿piensas que el juego es una herramienta que contribuye a fortalecer el cumplimiento de normas y pactos para la convivencia pacífica?
<b>Habilidades sociales</b>	Diálogo	3. ¿fomenta el juego social la comunicación asertiva? ¿explique de manera?
	Lúdico	4. ¿Cada cuánto juegan y que te motiva al a jugar?
<b>Juego social</b>	Lúdico	5. ¿Cuál es el juego de tu preferencia y con cuantas personas lo compartes?
	Colaborativo	6. ¿Prefieres los juegos en grupo o individuales? ¿En relación con la respuesta explica el por qué?
		7. ¿En qué sentido crees que el juego ayuda a mejorar la relaciones con demás, evitar que se presenten conflicto o resolverlos?

<b>Competencias socioemocionales</b>	Interpretación	8. ¿Crees que por medio de los juegos has aprendido cosas?
--------------------------------------	----------------	--

Fuente: autor del proyecto.

**Anexo B. Ficha de observación directa**

<b>Tema</b>	<b>Pregunta orientadora</b>	<b>Evidencia</b>
<b>Relaciones sociales</b>	1. ¿Construyes relaciones interpersonales cimentadas en el respeto y el cooperativismo? 2. Consideras que la base para la convivencia y/o coexistencia son producto de las relaciones sociales saludables que mantenemos con los demás?	
<b>Comunicación asertiva</b>	1. ¿En qué medida crees que la comunicación asertiva es fundamental para mantener clima laboral?	
<b>Resolución de conflictos a través juego</b>	1. ¿Piensas que el juego es un medio oportuno para resolver nuestras diferencias personales y grupales? 2. ¿En tu opinión, consideras que el juego es actividad vinculante?	
<b>Esparcimiento</b>	1. ¿Has logrado alcanzar el máximo disfrute de juego con tus compañeros?	
<b>Desarrollo libre de la personalidad.</b>	¿En qué medida el juego te hace libre, reduce el miedo a perder y forja tu carácter como ser humano por naturaleza social?	

Fuente: autor del proyecto.