



## MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

SIGNIFICADO QUE OTORGA LA COMUNIDAD EDUCATIVA A LA LÚDICA COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA PARA UNA SANA CONVIVENCIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TULUÁ

CLAUDIA MARCELA ARIAS GONZÁLEZ

JUAN CARLOS RODRÍGUEZ DÍAZ



Universidad<sup>®</sup>  
Católica  
de Manizales

VIGILADA MINEDUCACIÓN

*Obra de Iglesia  
de la Congregación*



Hermanas de la Caridad  
*Dominicas de La Presentación*  
de la Santísima Virgen

**SIGNIFICADO QUE OTORGA LA COMUNIDAD EDUCATIVA A LA LÚDICA  
COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA PARA UNA SANA CONVIVENCIA EN UNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TULUÁ**

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de *Magíster en Educación*

Modalidad de Trabajo de Grado: Proyecto de investigación de autoría del estudiante o grupo de estudiantes que se articula a una línea de investigación en coautoría y con acompañamiento del docente investigador.

Asesor<sup>1</sup>

PhD. Juan Carlos Palacio Bernal

Autores:

Claudia Marcela Arias González

Juan Carlos Rodríguez Díaz

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MANIZALES

2024

---

<sup>1</sup> 0000-0002-4001-105X

## AGRADECIMIENTOS

*A Dios, quién con su luz guía, brilla a través de todos los seres y cosas que edifican e iluminan mi existencia.*

*A la Universidad Católica de Manizales, símbolo del saber, por resignificar mi proyecto vida en aras de un desarrollo profesional y humano.*

*A Claudia Marcela Arias, guerrera incansable, por ser mi compañera y apoyo incondicional en este proyecto educativo.*

*A Juan Carlos Palacio Bernal, profesor y guía, por el valioso apoyo y orientación durante esta travesía formativa. Gracias por enseñar con sentido humano y creer en mí.*

*A todos aquellos compañeros y personas que directa e indirectamente aportaron en la construcción de esta obra de conocimiento.*

*Juan Carlos Rodríguez Díaz*

## AGRADECIMIENTOS

*Deseo agradecer en primer lugar a Dios, el padre celestial por todo el discernimiento, guía, sabiduría, luz y fortaleza en este proyecto de vida, proceso de aprendizaje, formación y superación. También a mi madre hermosa, abuela y hermana por ser bastón, motivación, ánimo y fuerza en este transitar llamado vida y formación académica, por mimar, proteger y estar en toda situación expuesta, por amarme y transmitirme paz, confianza y seguridad cuando más la necesité, por no permitirme desfallecer cuando sentí abandonar objetivos en medio de adversidades, INFINITAS GRACIAS FAMILIA por estar en esta vida, por la presencia constante. A ti compañero de trabajo de grado Juan Carlos Rodríguez Díaz por tu paciencia, disposición, motivación, respeto, responsabilidad, esfuerzo, pero ante todo por tu HUMANIDAD, agradezco a la virgen por cruzarte en mi aula de clase y permitir conocer un ser en valores y caballeroso, mi cariño siempre contigo, por estar en las tormentas animando y remando, por palabras de aliento, motivación, pero de HONESTIDAD. Éxitos por siempre.*

*A mi asesor Juan Carlos Palacio Bernal por la dedicación, idoneidad, comprensión, apoyo, asesorías, paciencia, por enseñar con arte, vocación, sentido y calidad, por exigencia y transmitir de forma elegante, culta y estética las “Maravillosas y titinas normas apa”, mi profe querido lo recordaré y bendigo su quehacer, bendiciones, éxitos y que continúe formando desde la integridad y sentido HUMANO. Atte: Claudita. Compañeros William, Yuliana, Pao, Queen, Néstor y Andrés GRACIAS por las bondades, virtudes y compartir humanamente su compañía, conocimiento y respeto, son de recordar, valorar y admirar en todas las facetas vividas, los quiero y recordaré con profunda satisfacción.*

*Por último, no menos importante a ti Isabel Cristina Arango, por tu servir desinteresado, por auxiliar, aconsejar, asesorar y generar espacios de aprendizaje, por lo más valioso y hermoso que es tu TIEMPO, gracias compañera por brindar una mano, por sentirte orgullosa de este que es mi LOGRO, ANHELO Y SUEÑO, te quiero y deseo que Dios y la Virgen recompense tu sincero y cálido obrar.*

*A quienes estuvieron al inicio, pero al culminar ya no están, GRACIAS, por el apoyo, impulso y motivación para transmitir que, si podía, lo lograría y que SOY CAPAZ.*

*Claudia Marcela Arias González*

## DEDICATORIA

*A mis amados padres y hermanos; sin ustedes mi vida no tendría causa ni propósito alguno. Gracias al amor y apoyo incondicional que me ofrecen, hoy puedo decir que conquisto un logro más en mi vida. Por todos ustedes, es que soy quien soy.*

*A nuestra Princesa Paulina, que brilla desde el cielo...*

*Juan Carlos Rodríguez Díaz*

## DEDICATORIA

*Este proyecto de investigación que con tanto esfuerzo, constancia, disciplina y motivación logré culminar es dedicado a la Virgencita y a Dios. Por su presencia en mi ser valoro su luz y sabiduría para recorrer este camino. Igualmente aprecio los dones concedidos para formarme, transmitir conocimiento desde el corazón y servir humanamente a quienes me rodean.*

*A mis seres queridos, por todo el amor, motivación y constancia, por el apoyo moral en las adversidades, por las palabras de aliento y fuerza. A ti mi ángel en el cielo por caminar junto a mí, por habitar en mi ser y porque estoy segura de que brillas constantemente en mi norte y horizonte direccionándome por senderos de amor y de paz.*

*Gracias, tío Jorge por tu apoyo incondicional, por tu cuidados y preocupación en cada paso que di en este proceso de formación posgradual. Por ello, te dedico este logro porque eres una figura especial en mi vida y, también eres merecedor de este reconocimiento.*

*Este trabajo de grado es dedicado al Colegio Nazareth y a sus queridos estudiantes de 8b y 9b. En este sentido, por su valiosa participación y compromiso con el desarrollo del proyecto de investigación, se alcanzó a comprender lo valiosa que es la convivencia escolar para sus proyectos de formación humana. Por esto, tiene sentido pensar que sólo a través de la educación es posible propiciar la formación humana como reflexión en el hecho educativo.*

*Su apoyo y compromiso fueron cruciales para con los resultados de este logro tan significativo en mi vida, debido a que, contribuyeron en esta investigación de trascendencia, cambios y resultados hermosos, para fortalecer la sana convivencia, en mi corazón cada escenario, contexto, situación, pero en especial, el apoyo, disposición y amor de ustedes para conmigo.*

*Claudia Marcela Arias González*

## **Resumen**

Actualmente, el sistema educativo colombiano se encuentra en el ejercicio de la resignificación de los lineamientos curriculares, con el propósito del mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, resignificar la convivencia escolar en los escenarios educativos, por tal motivo es indispensable optar por nuevas estrategias que promuevan una sana convivencia escolar y el desarrollo de habilidades socioemocionales integrando la formación en valores humanos. En este sentido, la lúdica sobresale como un esencial mediador pedagógico para tales fines.

Bajo esta perspectiva, el objetivo del presente estudio es comprender los significados que otorga la comunidad educativa a la lúdica como mediación pedagógica en el desarrollo de una sana convivencia en una Institución Educativa de Tuluá, considerando la gran importancia que tiene para la resolución de conflictos y la promoción de valores, por lo que será de gran utilidad para que el centro educativo posea información valiosa para implementar transformaciones significativas. La investigación que se ha desarrollado es de tipo cualitativo con diseño etnográfico, a través de la aplicación de técnicas principales como los diarios de campo y las entrevistas. El análisis de los resultados nace de la sistematización de los códigos y la implementación de categorías emergentes desde los datos obtenidos. Los hallazgos cumplieron con el objetivo de identificar las respuestas que la comunidad educativa da a la lúdica en relación a la resolución de conflictos, la formación en valores y el ejercicio de actividades didácticas.

**Palabras claves:** Lúdica, juego, convivencia escolar, valores.

## **Abstract**

Currently, the Colombian educational system is in the process of redefining the curricular guidelines, with the purpose of improving teaching and learning processes, as well as school coexistence in educational scenarios, for this reason it is essential to opt for new strategies that promote a healthy school coexistence and the development of socioemotional skills integrating training in human values. In this sense, ludic emerges as an essential pedagogical tool for achieving these goals.

Under this perspective, the objective of this study is to understand the meanings given by the educational community to ludic as a pedagogical mediation in the development of a healthy coexistence in an educational institution in Tuluá. Given its significant role in conflict resolution and values promotion, obtaining this valuable information will greatly benefit the educational center. It will enable the implementation of meaningful transformations both within and beyond the classroom. The research that has been conducted is a qualitative study employing an ethnographic design, starting from a case study and employing primary techniques such as field diaries and interviews.

The analysis of the results stems from the systematization of the codes and the implementation of emerging categories from the data obtained. Therefore, the findings fulfilled the objective of identifying the responses that the educational community gives to ludic in relation to conflict resolution, values formation, and the exercise of didactic activities.

**Keywords:** ludic, play, school coexistence, values.



## Tabla de contenido

<b>Introducción</b>	11
<b>Capítulo I. Problematización</b>	18
1.1 Fundamentación del problema	18
1.2 Descripción del problema	21
1.3 Objetivos	23
1.3.1 General:	23
1.3.2 Específicos:	23
1.4 Justificación	24
1.5 Pregunta de Investigación	27
1.5.1 Preguntas orientadoras	27
1.6 Contexto	28
<b>Capítulo II. Marco teórico</b>	32
2.1 Antecedentes	32
2.1.1 Investigaciones Regionales	32
2.1.2 Investigaciones Nacionales	37
2.1.3 Investigaciones Internacionales	44
2.2 La Lúdica	50
2.3 Convivencia escolar	54
2.4 El Juego	64
2.5 La Resiliencia	69
<b>Capítulo III. Metodología</b>	72
3.1 Enfoque de la Investigación	72
3.2 Diseño metodológico	73
3.3 Técnicas e instrumentos	75
3.3.1 Observación Participante	75
3.3.2 Entrevista semiestructurada	78
3.3.3 Diario de Campo	80
3.3.4 Población y unidad de análisis	81

3.4 Análisis de la información	83
<b>Capítulo IV. Resultados</b>	87
4.1 Dinámicas conflictivas en la convivencia escolar	88
4.2 Valores de convivencia y participación	96
4.3 Estrategias de formación integral y convivencia escolar	101
<b>Capítulo V. Discusión y conclusiones</b>	107
5.1 Discusión de resultados	107
5.2 Conclusiones	114
<b>Recomendaciones</b>	121
Referencias	124
Anexos	135

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. El uso de la lúdica	22
Figura 2. Caracterización I. E. Nazareth de Tuluá, Valle	29
Figura 3. Elementos desarrollados a través de la lúdica	31
Figura 4. Diseño Metodológico	74
Figura 5. Dinamicas conflictivas en la convivencia escolar	89
Figura 6. Valores de convivencia y participación	96
Figura 7. Estrategias de formación integral y convivencia	101
Figura 8. Significados de la lúdica	121

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Datos de los estudiantes, docentes, directivos y acudientes entrevistados	822
Tabla 2. Codificación de datos	84
Tabla 3. Glosario de códigos	86
Tabla 4. Criterios de rigor y procedimientos	87
Tabla 5. Análisis de las dinámicas conflictivas	90
Tabla 6. Entrevista semiestructurada	135

## INTRODUCCIÓN

En un mundo en constante cambio y con desafíos cada vez más complejos, la capacidad de adaptación y superación personal se ha convertido en un factor crucial para el bienestar y el éxito de los individuos. En el contexto educativo contemporáneo están inmersas las diferentes estrategias que buscan el desarrollo integral de los individuos, reconociendo la importancia de cultivar ambientes escolares inclusivos y participativos, no obstante, se hace reconocimiento de una serie de aspectos desfavorables en el escenario escolar. Mucho se habla respecto a que las fracturas en la educación actual, van desde el centralismo, el autoritarismo y una propuesta determinista que considera como única función, la de transmitir conocimientos, dejando a un lado la comprensión y ejercitación del conocimiento. Desde esta realidad, se hace necesario fortalecer dinámicamente diversas tendencias contemporáneas en la dimensión pedagógica.

En un momento histórico marcado por la complejidad y los desafíos en el ámbito educativo, la lúdica se presenta como una herramienta invaluable para cultivar la convivencia y promover el desarrollo integral de los estudiantes. En tal sentido, no se busca que una estrategia supla a la otra, sino que complemente los lineamientos que dan sentido al ámbito educativo, potenciando las habilidades y competencias de los estudiantes, considerando desde luego su estadio motivacional y emocional. En esta situación, la lúdica se refiere al deseo innato de las personas de manifestar, transmitir, experimentar y crear emociones relacionadas con la diversión y el entretenimiento en la naturaleza humana. Esto nos lleva a experimentar placer, risas, excitación e incluso lágrimas a través de una auténtica fuente de experiencias emocionales. En el contexto escolar, la importancia de practicar la lúdica desde una edad temprana ha sido reconocida ampliamente. Sin embargo, la enseñanza tradicional

frecuentemente se centra en el desarrollo de habilidades académicas y descuida la promoción de competencias socioemocionales, la formación en autorregulación y aptitudes resilientes. En este sentido, surge la necesidad de identificar el impacto que puede generar la lúdica en la escuela y el grado de importancia en facilitar una sana convivencia escolar. La Institución Educativa Nazareth hace parte de los colegios de la zona urbana del Municipio de Tuluá – Valle, donde uno de los aspectos de mayor interés, es la convivencia escolar, ya que este se presenta de manera crítica al impactar negativamente en algunos estudiantes que se ven afectados en situaciones de tensión, como el *bullying*, repercutiendo en su desempeño académico, bajo interés por los procesos escolares y represión emocional.

Esta investigación tiene como objetivo general explorar el significado y la respuesta que dan a la Lúdica en la Institución Educativa en mención. Dentro de este contexto, se pretenden cultivar expresiones, necesidades y reacciones de cada uno de los miembros de la comunidad educativa con respecto a la variedad de acciones de tipo lúdico que pueden ser mediadores para un ambiente saludable y una sana convivencia escolar. El juego se presenta como un recurso valioso debido a su capacidad para involucrar a los estudiantes de manera lúdica y motivadora, promoviendo el aprendizaje activo y significativo. Además, el juego ofrece un entorno seguro para experimentar y enfrentar desafíos, fomentando el desarrollo de habilidades resilientes como la capacidad de adaptación, la tolerancia a la frustración y la búsqueda de soluciones creativas.

Es por ello, que se busca dar un diagnóstico a todas aquellas situaciones que pueden ser trabajadas e intervenidas desde un mediador pedagógico como la lúdica, promotor de valores y dosificador de situaciones de tensión en la convivencia escolar, por tal motivo para que se dé un adecuado proceso investigativo, se hace necesario contar con instrumentos como la

recolección de datos que permitan dar miradas amplias y también claras sobre el objeto de estudio que se desea indagar, de allí la importancia de realizar un estudio de dimensión cualitativa con enfoque etnográfico. Cada uno de los respectivos instrumentos al ser empleados dentro del presente proyecto, encaminará la información que es fundamental para que se logre llegar a la raíz y a las necesidades “precisas” de las situaciones que se están abordando, es por ello, por lo que se requiere de un adecuado uso de estas técnicas para lograr dar respuesta a los objetivos que han sido planteados, además del análisis cualitativo con el que se pretende abordar esta investigación. Las categorías trabajadas en esta investigación están enmarcadas cada una en la dimensión del desarrollo del Ser, serán integradas de tal manera que la lúdica, el juego y la didáctica tengan como propósito lograr unos resultados que contribuyan al avance de la pedagogía y proporcionen a los educadores una herramienta práctica y fundamentada para promover la convivencia escolar. En este orden de ideas se especifican los siguientes objetivos:

Objetivo General:

Comprender los significados que otorgan la comunidad educativa a la lúdica como mediación pedagógica en el desarrollo de una sana convivencia en una Institución Educativa de Tuluá.

Objetivos Específicos:

- Identificar las situaciones asociadas a la experimentación de momentos difíciles, problemáticos o estresantes durante la convivencia escolar en una Institución educativa de Tuluá.

- Interpretar la escala de valores que se suscita a través de los significados conferidos al manejo de situaciones conflictivas durante la participación de la comunidad en actividades lúdicas, deportivas y culturales en el ámbito escolar.
- Develar a través de las experiencias metodológicas y didácticas los momentos propicios para la formación como eje de reflexión curricular en la convivencia escolar.

Además, la lúdica permite crear un ambiente saludable dentro de la escuela a partir de las habilidades resilientes cultivadas en los estudiantes más vulnerables. Asimismo, se pretende generar conciencia sobre la importancia de la lúdica como práctica en la formación integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los retos y dificultades en el contexto escolar y de la vida de manera constructiva y positiva.

La lúdica permite vivir en armonía, desarrollando habilidades que son significativas para las personas, teniendo en cuenta los diferentes contextos en los que están inmersos, estas destrezas serán un insumo fundamental en el momento de asumir y afrontar conflictos, ya que le permitirán dar respuesta y buscar una solución para los mismos de manera asertiva, de igual forma, es necesario resaltar que esta permite el manejo adecuado de las emociones para admitir que cada individuo sea capaz de controlar, tomar y asumir las consecuencias de sus decisiones. Por tal motivo, se hace énfasis en la importancia de fortalecer la inteligencia emocional y la autonomía, se crean estrategias que, vinculadas con el juego, den los resultados positivos que se necesitan, logrando que la institución Educativa Nazareth sea pionera en el municipio de Tuluá en la sana convivencia, desde una experiencia significativa que busque incentivar de manera lúdica y divertida el aprendizaje de los estudiantes. Se recopilarán datos sobre diferentes tipos de comportamiento, conductas y respuestas de los estudiantes ante prácticas que lleven inmersa la lúdica, así como la percepción que tienen los directivos, coordinadores y padres de

familia de esta mediación pedagógica. Los resultados obtenidos serán analizados y discutidos, con el propósito de brindar conclusiones sobre el significado que dan a la lúdica y sus implicaciones para la educación.

Se espera que, los resultados y las recomendaciones derivadas de esta investigación contribuyan al enriquecimiento de las prácticas pedagógicas que promuevan la sana convivencia y el desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos de la vida de manera resiliente y positiva. Teniendo en cuenta la población que se desea intervenir, es necesario trabajar en la mejora de la personalidad, relaciones interpersonales y asertividad, dándole un giro que sea atractivo y llamativo para los estudiantes. Es allí donde entra la lúdica, como estrategia aliada en este proceso, pues ella permite que de una manera más interesante se trabaje la esencia del Ser, pero, sin llevar a que se presenten tensiones o que los participantes se priven de actuar por el temor a ser evaluados. El juego es un mediador de respuestas espontáneas que favorece la “integración” con la cual se evaluará el desarrollo de lo que se plantea. Resaltar la importancia de un mediador pedagógico como la lúdica para una sana convivencia dentro del marco educativo, es una iniciativa más de resignificar las reflexiones sobre escenarios de paz, es una propuesta que emerge en torno a las políticas del gobierno, propiciando un ejercicio articulado desde el contexto escolar.

Tomando como base la fuente del problema, este trabajo investigativo se sitúa a partir de un enfoque de corte etnográfico – interpretativo, donde se presta suma interés a la respuesta de los significados de la comunidad educativa en relación a las oportunidades que la lúdica ofrece como mediador pedagógico y facilitador de escenarios de paz dentro de la convivencia en la institución. Mediante estas percepciones, se hace una reflexión sobre la importancia de



vincular la lúdica al currículo escolar y transversalizarlo con los diferentes proyectos y practicas institucionales valorando el impacto en las dimensiones formativas de los estudiantes.

La presente investigación está estructurada por 5 capítulos. El *primer capítulo* ahonda en la relación de la lúdica con la convivencia y la formación en valores, permitiendo identificar el escenario problémico desde unas posturas esenciales para dar inicio a la investigación, además de las preguntas fundamentales que se plantearan en el trabajo. El *segundo capítulo* ilustra los antecedentes hallados de carácter regional, nacional e internacional, seguidamente se encuadra el marco teórico a través de las categorías esenciales que configuran y dan sentido al pensamiento reflexivo y analítico. En este aparte se relacionan 4 categorías indispensables: el juego, la resiliencia, la convivencia escolar y la lúdica como eje articulador primordial.

El *tercer capítulo* expone el marco metodológico con la sustentación pertinente al enfoque, la población y herramientas para recolectar los datos y el análisis de la información. El *cuarto capítulo* evidencia los datos emergentes con el ejercicio de triangulación en torno al autor, la población participante y teóricos coherente con lo propuesto en el objetivo general y los específicos. El trabajo se concluye en el *quinto capítulo* mediante las conclusiones expuestas en contraste con otras posturas teóricas. Se especifican las recomendaciones concernientes como aspecto contributivo de este trabajo investigativo a la convivencia escolar y la resignificación de la educación.

## CAPÍTULO I. PROBLEMATIZACIÓN

### 1.1 Fundamentación del problema

La Institución Educativa Nazareth de naturaleza mixta se caracteriza por contar con una población mayoritaria de mujeres donde aproximadamente en un salón de 26 estudiantes, solo 7 son hombres, lo que nos lleva a pensar que las situaciones de diferente índole académico y comportamental ocurren en gran medida en los estudiantes de sexo femenino. El nivel socioeconómico de los estudiantes oscila entre 4 y 6, donde la mayoría de educandos pertenecen a estratos 5 y 6. El Colegio cuenta con una infraestructura óptima y adecuada que facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje con espacios sectorizados para actividades de tipo académico, recreativo, institucional y administrativo, además de contar con aulas destinadas específicamente en prácticas culturales y artísticas.

Sin embargo, a pesar de las condiciones favorables de la infraestructura, es necesario indagar si existen factores adicionales dentro del entorno educativo que puedan influir en los resultados académicos, el bienestar emocional y social, y las oportunidades de desarrollo de los estudiantes en esta institución educativa específica. En este sentido, se plantea la necesidad de investigar y comprender a fondo las respuestas académicas, comportamentales y socioemocionales que ocurren en la comunidad educativa a partir del uso de la lúdica, particularmente en los estudiantes de la Institución Educativa Nazareth.

Con base en este planteamiento, se pretende proporcionar información que permita a la institución implementar estrategias y programas de apoyo específicos y en especial, el uso de la lúdica como mediador con el fin de promover un ambiente educativo sano, inclusivo,

equitativo y de calidad para todos los estudiantes, independientemente de su género y estrato socioeconómico.

En la Institución Educativa Nazareth, se observa una prevalencia de situaciones de bullying entre los estudiantes, tanto en las niñas como en los niños, lo que afecta su bienestar emocional y social. Entre las alumnas, se ha identificado un patrón de bullying en el cual las niñas populares tienden a hostigar a aquellas que son más tranquilas, pasivas y calladas. Estas últimas, son vulneradas en términos de su aspecto físico y su capacidad para socializar con los demás. El bullying por parte de las niñas populares se manifiesta a través de insultos, amenazas y prohibiciones para relacionarse con otros compañeros.

Por otro lado, entre los estudiantes varones, se observa que los niños de básica media se aprovechan de aquellos de básica secundaria, específicamente los de 6° y 7° grado, mediante burlas, grabación de videos, lanzamiento de agua e imposición de cobros de entrada al baño. Situaciones similares ocurren en la cafetería, donde los acosadores solicitan dinero o amenazan a sus compañeros más jóvenes para obtener beneficios económicos. Estas conductas se basan principalmente en palabras y comparaciones relacionadas con el estatus material de los estudiantes, generando un ambiente de clasismo y desigualdad.

Es importante destacar que la participación y el enfoque de los padres de familia ante estas situaciones representa un desafío. Muchos padres minimizan las acciones de bullying, considerándolas juegos o acciones sin repercusiones graves, lo que lleva a una falta de apoyo y comprensión por parte de los adultos frente a los problemas que enfrentan sus hijos. Esta actitud dificulta el abordaje y la solución efectiva de las situaciones de acoso escolar.

Los espacios donde se presentan con mayor frecuencia estas situaciones de bullying son los descansos, a pesar de los esfuerzos de los docentes por supervisar y direccionar a los estudiantes en estos momentos. Los estudiantes encuentran formas de pasar desapercibidos en los amplios espacios de la institución, como los polideportivos, la cafetería, los baños y las canchas. Estos entornos se convierten en escenarios propicios para la generación de situaciones de acoso, intimidación y vulgarismo.

Para dar respuesta a los aspectos anteriormente mencionados se identifica como problema la ausencia del reconocimiento e importancia que puede tener la lúdica como mediador para una sana convivencia escolar de la Institución Educativa Nazareth y su comunidad en general. Este fenómeno, conlleva al poco reconocimiento del valor de las prácticas lúdicas, dejando a un lado una valiosa propuesta que favorece en gran medida el bienestar emocional, social y académico de los estudiantes en el marco de una sana convivencia escolar. Asimismo, se observa una apatía por parte de algunos miembros de la comunidad educativa ante la práctica de ejercicios lúdicos dentro de su quehacer pedagógico.

A partir de esta problemática identificada, se propone investigar en profundidad el impacto y el significado que dan al uso de la lúdica como mediación pedagógica, la comunidad en la Institución Educativa Nazareth. El objetivo es darle significado y relevancia a la lúdica como mediador para promover un entorno escolar seguro, inclusivo y respetuoso, donde todos los estudiantes puedan desarrollarse plenamente, sin importar su género, estrato socioeconómico o características individuales.

## 1.2 Descripción del problema

Desde esta propuesta investigativa, se desea explorar la respuesta a la lúdica desde lo psicológico y emocional en el contexto escolar, interpretando significados que la comunidad educativa le asigna a este mediador pedagógico. De lo anterior, la Institución Educativa tendrá mayor comprensión y apropiación de la lúdica como facilitador de ambientes saludables que propicien una positiva convivencia escolar.

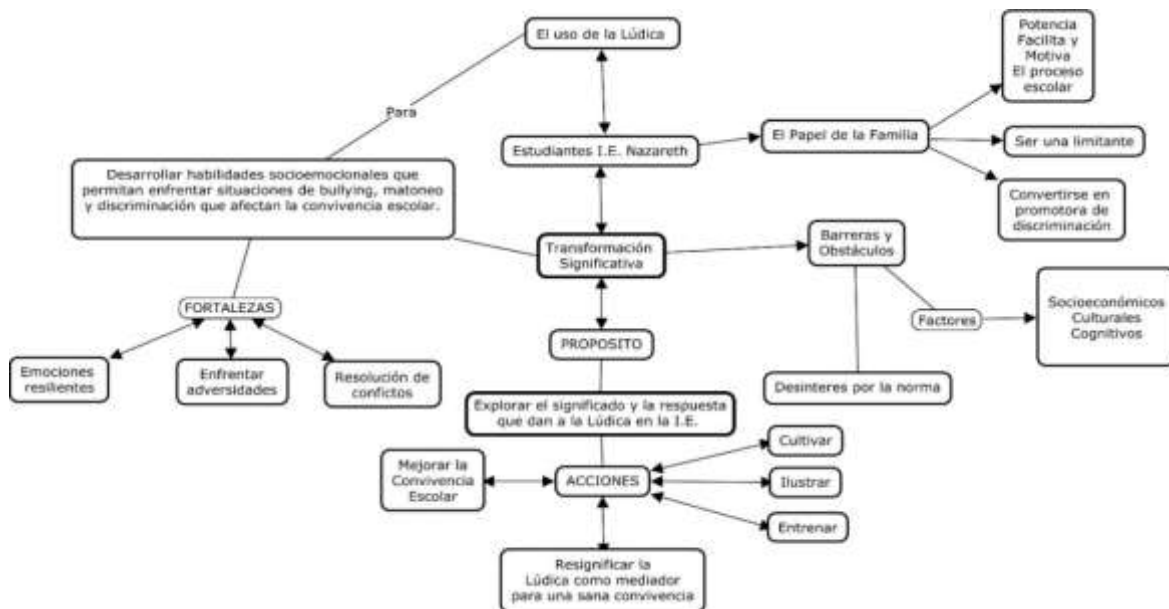
Enseñar, cultivar y entrenar la lúdica en los estudiantes les permite afrontar cada adversidad, cada reto, cada acontecimiento estresante de manera reflexiva, llevándolos a fortalecer su dimensión emocional y psicológica. Sin embargo, son muchas las barreras, obstáculos y limitantes que se viven diariamente en la escuela, que van desde el desinterés por acatar las normas establecidas en la I.E pasando por la violencia verbal y el clasismo.

La familia se puede considerar un potenciador, facilitador y motivador del proceso escolar de los estudiantes, pero también se puede convertir en una limitante, como es el caso de la propuesta de investigación que se desarrolla. El uso de la Lúdica en la escuela es, de hecho, fundamental para los estudiantes, ya que les permite desarrollar habilidades y recursos para hacer frente a los desafíos y adversidades de la vida. Esto es especialmente importante para los niños, niñas y adolescentes de la I.E NAZARETH, ya que, a través de su práctica, se pueden prevenir y minimizar situaciones de rechazo, violencia verbal y bullying en el escenario escolar. A través de la lúdica, se desarrollan habilidades como la resiliencia que permite a los estudiantes aprender a enfrentar los problemas de manera constructiva, a mantener una actitud positiva frente a los retos y a desarrollar estrategias efectivas para superar obstáculos (Bañol, 2017). Estas aptitudes son esenciales en la vida diaria, pues nadie está exento de enfrentar dificultades en algún momento.

El uso de la lúdica en los estudiantes de la I.E Nazareth, tiene en cuenta el papel de la familia, los obstáculos que se presentan en su implementación, los factores socioeconómicos, culturales y cognoscitivos existentes y las fortalezas presentes para llegar a resignificar la lúdica como mediador para una sana convivencia, como se ilustra en la Figura 1.

**Figura 1**

*El uso de la lúdica*



*Nota.* Elaboración propia

Es oportuno que los estudiantes de la I.E. adquieran una transformación significativa que los prepare para enfrentar los diferentes momentos de carácter adverso en la convivencia escolar que se hallan en su entorno. Esto con el fin de que, estén preparados y aptos a nivel emocional y psicológico para asumir de manera resiliente los desafíos futuros (Craig, Brown, Upright, y DeRosier, 2016).

En el campo educativo, esta situación lleva a estar resignificando la práctica docente en una búsqueda diaria de alternativas para abordar las dinámicas escolares propias de la Institución. La educación y el cultivo de la lúdica en los estudiantes del colegio Nazareth, permitirá encontrar nuevas posibilidades en el escenario escolar, que promuevan la autonomía y la toma de decisiones para brindar oportunidades a los educandos, para que sean responsables de sus propias acciones.

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 General:**

Comprender los significados que otorgan la comunidad educativa a la lúdica como mediación pedagógica en el desarrollo de una sana convivencia en una Institución Educativa de Tuluá.

#### **1.3.2 Específicos:**

- Identificar las situaciones asociadas a la experimentación de momentos difíciles, problemáticos o estresantes durante la convivencia escolar en una Institución educativa de Tuluá.
- Interpretar la escala de valores que se suscita a través de los significados conferidos al manejo de situaciones conflictivas durante la participación de la comunidad en actividades lúdicas, deportivas y culturales en el ámbito escolar.
- Develar través de las experiencias metodológicas y didácticas los momentos propicios para la formación como eje de reflexión curricular en la convivencia escolar.

## 1.4 Justificación

Uno de los relieves de nuestra sociedad se acerca a la necesidad de que las personas sean capaces de construirse a sí mismas, donde la escuela propone acontecimientos y espacios de aprendizaje, escenarios donde lo individual se convierte en una interacción con el yo, pero que a su vez esa individualidad sea pertinente para el aprendizaje y la interacción con los demás. Según Meneses et al. (2016), "esta capacidad de las personas para construirse a sí mismas no siempre se aprende de manera autodidacta" (p 32). La interacción social al interior de la escuela permite entrenar y preparar en valores a los estudiantes que lo habitan, la resolución de conflictos, las relaciones interpersonales, los roles al interior del aula y las relaciones con el profesorado, son situaciones que se deben resolver de manera colectiva y no individual (Aluma, 2018), pero el punto de partida es la interacción con el yo, así todos los demás acontecimientos colectivos pueden resolverse de manera favorable en pro de una sana convivencia, a partir de actitudes resilientes.

Potenciar la resiliencia en la escuela es importante para ayudar a los estudiantes a enfrentar y superar situaciones adversas algo que se puede lograr mediante la lúdica en la escuela (Guarín & Castellanos, 2017) puesto que, puede ayudar a los estudiantes en la expresión y reconocimiento de emociones favorables en su quehacer diario dentro y fuera de la escuela. Los profesores pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades para manejar el estrés y la ansiedad, a ser proactivos en la búsqueda de ayuda y a involucrarse en actividades que fomenten la creatividad y la resolución de problemas (Utbildning, 2014). La lúdica en educación hace relación a un mediador pedagógico que permite a los estudiantes manifestar, transmitir, experimentar y vivenciar el aprendizaje a través de una fuente de sanas experiencias emocionales (Grieshaber & McArdle, 2014). Promocionar mediante estas estrategias



pedagógicas la formación de valores en la escuela es importante para ayudar a los estudiantes a enfrentar y superar situaciones adversas de convivencia.

Según el código de la infancia y la adolescencia, Ley 1098 de 2006 en sus artículos 7° frente a la atención integral y 10° de corresponsabilidad, “la escuela juega un papel relevante en la restitución y corresponsabilidad de los derechos vulnerados de los estudiantes” (Congreso de Colombia, 2006). El colegio Nazareth cumple una función vital, dado que forma parte del estado y la sociedad, dos elementos fundamentales que demandan la búsqueda de alternativas pedagógicas para atender de manera cordial las necesidades de los estudiantes al interior de la I.E, por medio de prácticas y estrategias que los vinculen a nuevas oportunidades escolares, alternativas de aprendizaje, escenarios de reflexión y posibilidades de transformación para una sana convivencia.

La lúdica puede ser una herramienta valiosa para fomentar espacios de aprendizajes sanos y alegres (Fernández, Ortíz, & Serra, 2015). A través de ella, los estudiantes pueden desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la cooperación y la creatividad (García, 2017), competencias que son fundamentales para el diario vivir en el espacio escolar y durante el tiempo que se encuentren en el entorno de la Institución.

Fomentar el desarrollo de habilidades emocionales a través de la lúdica permite a los estudiantes asumir diferentes roles y trabajar juntos para resolver un problema. Esto puede ayudar a ejercitar competencias de pensamiento crítico y manejo de situaciones problémicas, así como a impulsar la empatía y la colaboración (Smith, 2016). Estimular la sana convivencia a través de los juegos, requieren estrategia y pensamiento crítico (Rutter, 2022). Estas dinámicas pueden ayudar a los estudiantes a aprender a tomar decisiones informadas y a adaptarse a situaciones cambiantes, lo que es esencial para ambientes saludables y armoniosos.

Pues en muchos casos, el juego se convierte en un elemento determinante para poner a prueba los conocimientos de un individuo, beneficiando de forma natural la apropiación de un conjunto de destrezas, habilidades y capacidades de gran importancia para el desarrollo personal y social (Rojas, 2009).

La investigación tiene implicaciones prácticas porque busca resignificar la importancia que tiene la lúdica dentro del escenario escolar como mediador para el desarrollo de habilidades socioemocionales y facilitador de una sana convivencia. La convivencia escolar se fractura ante las continuas prácticas que afectan el escenario educativo como el bullying, la violencia verbal, la discriminación entre otros comportamientos que replican en la I. E (Simón, 2019).

El aporte profesional estaciona el deseo de propiciar el cambio y la transformación en el pensamiento de los estudiantes, donde sus perspectivas los lleve a ver dichos contextos sociales y familiares de manera diferente, permitiendo así encontrar nuevas alternativas y posibilidades que les facilite afrontar las amenazas de la convivencia escolar con otras aptitudes, las cuales sean aceptadas socialmente y les permita vincularse a un ambiente sano.

## **1.5 Pregunta de Investigación**

¿Cuáles son los significados que otorgan la comunidad educativa a la lúdica como mediador pedagógico en el desarrollo de una sana convivencia en una Institución Educativa de Tuluá?

### **1.5.1 Preguntas orientadoras**

- ¿Por qué es importante practicar la lúdica en el escenario escolar?
- ¿Qué barreras, obstáculos y limitantes pueden existir en la escuela para realizar prácticas lúdicas en pro de la adquisición de habilidades socioemocionales?
- ¿Cómo las relaciones interpersonales pueden afectar el proceso escolar de los estudiantes en relación a la sana convivencia?
- ¿Por qué es especialmente importante enseñar valores y habilidades resilientes a través del juego a los estudiantes que son más vulnerables en la convivencia escolar?
- ¿Qué beneficios tiene la educación y el cultivo de habilidades emocionales en los estudiantes en relación al escenario escolar?
- ¿Cómo las prácticas lúdicas en la escuela pueden impactar otros escenarios diferentes al escolar?
- ¿De qué manera se puede implementar un seguimiento constante en las Instituciones Educativas frente a la importancia de la lúdica?
- ¿Cómo involucrar a los docentes y comunidad educativa en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales?

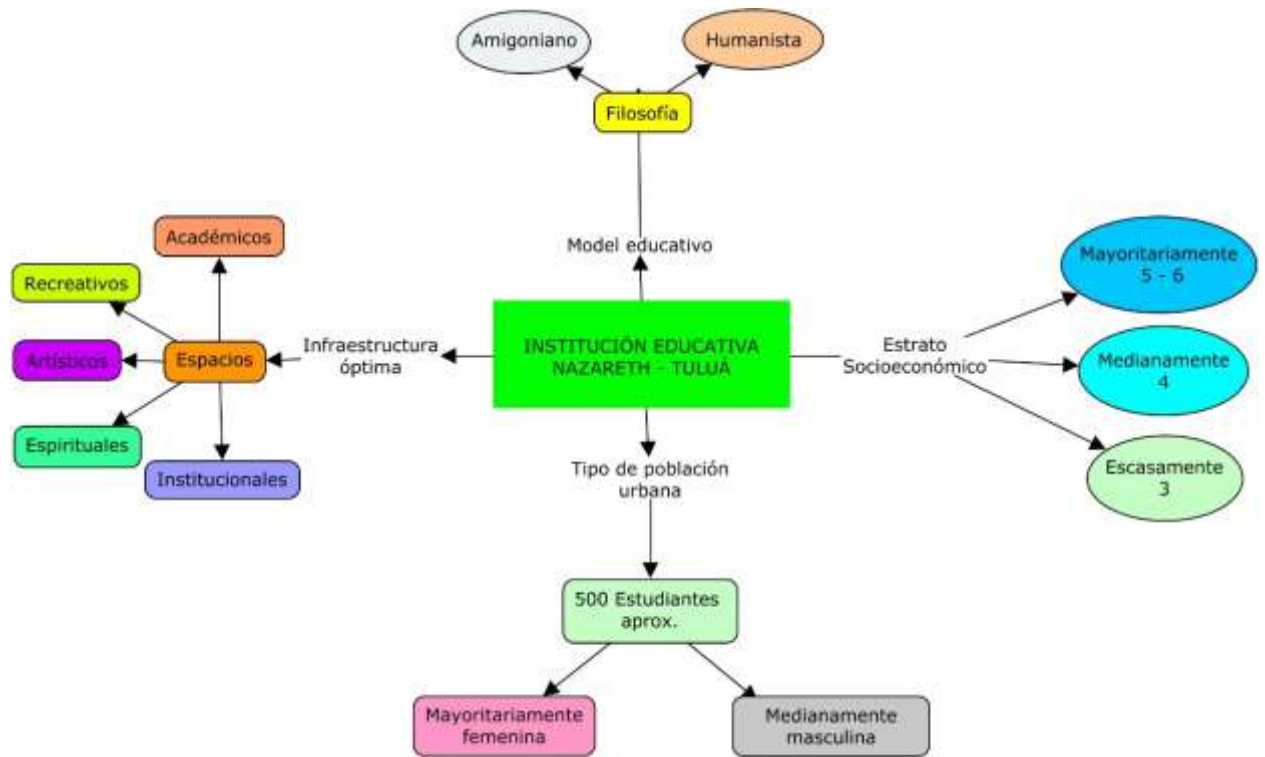
## 1.6 Contexto

Los procesos educativos de las I.E privadas en el municipio de Tuluá vienen siendo permeadas por vínculos de otras Instituciones de índole público. Estos acompañamientos permiten que dichas Instituciones estén en el seguimiento de la mejora continua en la calidad educativa, la promoción de nuevas alternativas académicas y productivas para los estudiantes, la sostenibilidad en el tiempo y posibilitar escenarios de participación estudiantil que contribuyan a visibilizar sus ideas frente a los compromisos sociales, éticos y ambientales que solicita el mundo actual.

De allí que la didáctica y la enseñanza en las I.E deben girar en torno a los principios de cooperación, colaboración y solidaridad (Giraldo & Vélez, 2010), asuntos de primer nivel que deben ser el diario vivir en las aulas de clase. Donde las capacidades intelectuales, sociales y morales se conviertan en el insumo competitivo de los estudiantes para que juntos transformen el mundo con empatía y compasión (Unicef, 2018).

La Institución Educativa Nazareth adscrita al municipio de Tuluá, Valle, se encuentra dentro de las I.E urbanas, con un modelo educativo humanista teniendo como filosofía los valores amigonianos liderados por las Hermanas Terciarias Capuchinas de la Sagrada Familia (Figura 2). Siempre caracterizada por ser una I.E con una población media de estudiantes, aproximadamente 500 educandos, respetando las políticas de los entes territoriales (Alcaldía de Tuluá – secretaria de Educación Valle del Cauca).

**Figura 2** Caracterización de la I.E Nazareth de Tuluá, Valle del Cauca



Nota: Elaboración propia

Al ser “la educación un derecho fundamental” consagrada en la Constitución Política, la I.E Nazareth brinda a los estudiantes una matrícula legal con el fin de brindarles el servicio educativo, utilizando un modelo humanista e integral avalado por el MEN se adelantan los procesos académicos. Los hechos disciplinarios según el manual de convivencia de la I.E, que a su vez es avalado por el consejo directivo, donde las normas allí establecidas deben ser acatadas por los estudiantes mientras estén en el horario escolar. De esta manera, los estudiantes están informados de que las faltas cometidas al interior de la I.E son manejadas con el Comité de Convivencia Institucional y que la tipificación de las faltas cometidas, es contemplada de igual manera para todos los estudiantes de los diferentes grados o fraternidades.

De lo anterior, es importante tener en cuenta que los estudiantes del colegio Nazareth son niños, niñas y adolescentes vulnerables ante situaciones adversas a la convivencia escolar. Esto se entiende desde una cultura familiar enfocada en el clasismo, la violencia verbal y algunos tipos de discriminación. Las situaciones de su entorno familiar y social han persuadido a los estudiantes a asumir actitudes y roles de matoneo, humillación y clasismo frente a otros compañeros, derivando de ello, un impacto en el bienestar emocional de los demás, toda vez que hay una afectación de la norma en relación a la convivencia escolar y una acentuada tendencia al bajo rendimiento académico.

La herencia cultural no les permite reflexionar de manera positiva frente a los acontecimientos de dichos contextos, mostrando claramente en las aulas de clase apatía por el aprendizaje escolar y el desinterés por llegar transformados a sus contextos familiares y sociales. La figura 3 presenta los elementos para vivir en una sana convivencia, sin embargo, como consecuencia de las situaciones anteriormente nombradas, los estudiantes del colegio Nazareth se tornan sensibles en la ausencia de algunos de estos aspectos en el escenario escolar. De este modo, los educandos que reflejan una débil exteriorización de los agentes que propician un ambiente pacífico, se ven vulnerados al exponerse a situaciones donde están presentes todos los fenómenos que llevan implícito un tipo de matoneo escolar.

**Figura 3**

*Elementos desarrollados a través de la lúdica para vivir en resiliencia*



*Nota:* elaboración propia

Sin embargo, como consecuencia de las situaciones adversas ya mencionadas, los estudiantes del colegio Nazareth no tienen en su diario vivir algunos de estas variables. Cabe señalar que, los profesores que lideran los procesos académicos de la Institución y que en función de su ejercicio deben garantizar los derechos de los niños, niñas y adolescentes, asumen un rol que los vincula directamente como parte de la sociedad y el estado, haciéndolos garantes de su atención, cuidado y protección (Mineducación, 2004). A su vez, el estado asigna recursos financieros, físicos y humanos para la prevención frente a la amenaza, vulneración y seguridad de los derechos de los niños, niñas y adolescentes (Congreso de Colombia, 2006).

## CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes

La relevancia de los antecedentes en un proyecto de grado radica en su capacidad para respaldar y contextualizar la investigación propuesta, demostrando la importancia del tema en el contexto y población específica de interés (Hernández & Mendoza, 2018). Estos antecedentes no solo validan la necesidad de explorar la lúdica como mediador pedagógico en el entorno escolar, sino que también revelan cómo realidades aparentemente diversas pueden compartir desafíos y conflictos que afectan el desarrollo humano en todo el mundo (Iglesias, 2008).

Así, se destaca la necesidad de explorar más allá de lo evidente en el propio entorno y comprender las raíces, intervenciones, soluciones y estrategias empleadas para abordar problemáticas que impactan las generaciones actuales y futuras en el ámbito escolar. Por tanto, el propósito de estos hallazgos es construir un sólido fundamento en estudios previos que otorguen seriedad, viabilidad y claridad a sus objetivos específicos, además de contribuir al campo de estudio al proporcionar valiosos conocimientos y perspectivas (Romero, Sierra, Galindo, & Vaca, 2016). La búsqueda de tesis centradas en el uso de la lúdica como mediador pedagógico, se alinea con la necesidad de comprender y promover prácticas que fomenten una educación más inclusiva, participativa y efectiva, con miras al desarrollo integral de los estudiantes en el escenario escolar.

### 2.2 Investigaciones Regionales

Según Mina (2018), realizó una investigación orientada a explorar la lúdica como una planificación didáctica para dar soporte a la cátedra de los estudios afrocolombianos en una



Institución Educativa de Santiago de Cali. Este estudio de naturaleza cualitativa se aplicó bajo un corte de orden descriptivo con el propósito de ilustrar las realidades y se logró obtener la información por medio de la aplicación de encuestas mediante preguntas de respuesta abierta. Como resultados de análisis de datos, se hizo posible identificar como a través de la cátedra se puede contribuir a mermar la discriminación y valorar su idiosincrasia étnica. Desde la observación, interpretación y análisis de las encuestas de los actores sociales, se llegó a la conclusión que desde la cátedra de estudios afrodescendientes se puede resignificar la población afrocolombiana implementando estrategias didácticas orientadas desde la lúdica, el juego y el trabajo por proyectos (Mina, 2018).

Meneses y Vargas, (2016) llevaron a cabo una investigación centrada en el juego asistido como mediación pedagógica para la promoción de valores en el alumnado del municipio Andalucía, Valle. Su objetivo principal fue diseñar una propuesta basada en el juego durante el recreo para fortalecer la formación en valores. Con un enfoque cualitativo y carácter descriptivo, la investigación reveló las percepciones de maestros y estudiantes sobre el juego orientado en valores y convivencia escolar. Se concluyó que, los juegos dirigidos durante el recreo permiten a los estudiantes liberar tensiones, mejorando la convivencia escolar y facilitando prácticas que promueven un ambiente escolar saludable (Meneses, Gonzáles, & Ramírez, 2016).

Rueda y Valencia, (2018) abordaron una investigación centrada en el uso del juego como instrumento para consolidar la orientación espacial en estudiantes de tercer grado. El objetivo era determinar el impacto del juego en la habilidad para resolver problemas relacionados con la orientación espacial. Con un enfoque cualitativo-interactivo y descriptivo, la investigación se basó en narraciones particulares. Los resultados destacaron subcategorías de

orientación espacial donde los estudiantes mejoraron su comprensión del espacio y desenvolvimiento en su entorno. Se concluyó que, más allá de brindar placer, el juego proporcionó integración, trabajo en equipo, cooperación y afectividad como valores adicionales al ambiente educativo (Rueda & Valencia, 2018).

Quiñones, (2012) realizó una investigación centrada en la didáctica, bajo la complejidad, para potenciar la racionalidad crítica de sujetos en formación, utilizó el ajedrez como juego central en el espacio didáctico y territorio epistémico. El objetivo fue determinar las habilidades de pensamiento lógico que podrían desarrollarse mediante el uso del ajedrez. Adoptando un enfoque cualitativo desde una racionalidad compleja, se analizó la experiencia vivida de los sujetos involucrados. Los resultados subrayaron la huella epistemológica y lógica dejada por la experiencia con el ajedrez. La conclusión destacó, la importancia de transversalizar el juego del ajedrez en diversas áreas y las múltiples posibilidades que los docentes pueden identificar para fortalecer la enseñanza (Quiñones, 2012).

Romero, (2018), realizó la investigación sobre “el Conflicto escolar e imaginarios del profesorado. La responsabilidad pedagógica en la creación de ámbitos educativos para la convivencia ciudadana”, este trabajo tiene como propósito la comprensión de los significados del profesorado sobre el quehacer pedagógico en el diseño de ámbitos escolares para la convivencia ciudadana. En esta investigación, el enfoque metodológico recopiló y analizó datos de índole biográfica- narrativa, donde se constituyó como un modelo de articular el conocimiento en la investigación social y educativa. De este modo, dicho enfoque, se amparó en esta investigación a partir de una dimensión hermenéutica, desde el aspecto que concedió dar relevancia y razón de ser a las vivencias del profesorado y sus significados reflexivos, pensados e interiorizados. Se presentaron los resultados de este trabajo a través de las relatorías

de los docentes, que lograron hacer evidentes las diversas problemáticas. Finalmente, se llegó a la conclusión que nace desde una necesidad frente al nivel formativo, en un pacto por el ejercicio docente, desde la formación integral en valores (Romero, Y, 2018).

Según Naranjo y Valencia, (2020), elaboraron una investigación enfocada en la lúdica como estrategia pedagógica en el área de inglés para el grado cuarto de primaria de una I.E. Presentaron como objetivo entender las correlaciones de la lúdica como instrumento pedagógico en el plan curricular del área de inglés en el grado cuarto de primaria de la I.E Siete de agosto y séptimo de secundaria de la I.E Fray José Joaquín Escobar. En dicho trabajo, utilizó una metodología cualitativa que logró analizar a los educandos mediante sus contextos reales a través de un diseño histórico hermenéutico el cual facilitó investigar, detallar y diagnosticar los datos. Como resultados se destacaron diversas pautas y conclusiones como el hecho de que, la lúdica simboliza una iniciativa transformadora con efectivo ejercicio de orden escolar que potencia la formación integral del individuo. Como conclusión se obtuvo que los educandos alcanzaron la comprensión de los sentidos frente a herramientas que se emplearon en la aplicación de los contenidos en el área de inglés (Naranjo & Valencia, 2020).

En el año 2023, González, (2023), realizó una investigación que implementó una unidad didáctica, propuesta desde el área de educación física, fundamentada en la motricidad humana, promoviendo el respeto en una población estudiantil de grado séptimo. La cual tuvo como objetivo determinar la secuencia didáctica del área de educación física que promueva el valor del respeto en los alumnos. Dicho estudio estableció, un enfoque cualitativo que presentó la intención de comprender las instrucciones didácticas para fomentar el valor del respeto mediante la acción participativa y transformadora. Claro está que, el estudio relacionó unos resultados que influyeron significativamente en la población, en la cual se logró la interacción

del núcleo familiar y fortalecer el valor del respeto en la comunidad educativa. Este estudio concluyó la transformación colectiva e individual durante la transición de la investigación, donde se logró promover los valores humanos que generaron impactar a la población en medio de sus desafíos sociales (González V. , 2023).

En esta línea investigativa Serna (2022), resaltó un estudio investigativo denominado “Las experiencias lúdicas y su aporte a la formación integral en contexto rural: una reflexión desde el autorrelato de una docente de preescolar”, bajo un objetivo general que radicó en la reflexión de experiencias recreativas que influyeron en el proceso formativo íntegro de los educandos de preescolar en un escenario rural. Se utilizó un enfoque cualitativo que, propuso como diseño la autoetnografía la cual permitió la recopilación de sus comportamientos, actitudes, experiencias y sentires. Como resultados se logró analizar y confirmar, que las experiencias recreativas son herramientas a través de las cuales se transversalizan en el entorno escolar, facilitando la convergencia de la interacción en la comunidad educativa. Finalmente, se logró concluir que las practicas pedagógicas recreativas impulsan y garantizan la creatividad en los niños y niñas del entorno rural (Serna, 2022).

En el departamento del Valle del Cauca, Hernández C. (2014) destacó una investigación titulada “Una evaluación de impacto de la lúdica como estrategia para la motivación hacia el conocimiento matemático, en estudiantes de octavo grado de educación secundaria”. La investigadora planteó como objetivo general, aplicar una evaluación mediante la lúdica como proceso motivacional, para fortalecer las competencias de las matemáticas en los estudiantes que impactó dicha comunidad. A partir de una metodología cualitativa, se implementó una herramienta de acción y participación en el aula, que direccionó las estrategias pedagógicas en la intervención de las matemáticas para generar alternativas en los alumnos. Desde los

resultados obtenidos se pudo comprobar que el instrumento aplicado evidenció el alcance satisfactorio de las actividades, en relación con las matemáticas mediante la lúdica y el juego. Por último, se logró concluir que las estrategias aplicadas en el aula fueron aprobadas, destacadas y reconocidas por la población, permitiendo forjar aprendizajes, relaciones y enseñanzas desde la diversidad cultural para el beneficio común (Hernández C. , 2014).

En esta misma línea de antecedentes Galeano, (2018) elaboró un estudio investigativo titulado “Los juegos teatrales como mediación lúdica para la competencia lectora en estudiantes de grado quinto”. En este sentido, propuso como objetivo general fomentar las actividades lúdicas teatrales, como mediadoras del fortalecimiento de las competencias lecto-escritoras en la población elegida para el trabajo del municipio de Palmira, Valle. El ejercicio metodológico de esta investigación apuntó a un planteamiento cualitativo con una estrategia de diseño documental a través de la recolección de datos, utilizando entrevistas y observaciones. Partiendo del análisis de la información, se identificaron unos resultados que permitieron visualizar como se minimizan las problemáticas frente a las competencias lectoras y el cambio de actitud de los estudiantes, en el desarrollo de sus habilidades comunicativas. Se resaltó como conclusión que, las herramientas pedagógicas instrumentalizadas, contribuyeron y garantizaron los procesos de aprendizaje en la aplicación de las actividades teatrales de tipo lúdico, que articularon las habilidades comunicativas en la lengua castellana (Galeano, 2018).

### **2.3 Investigaciones Nacionales**

Inicialmente, Castaño (2020), realizó una investigación titulada “Los procesos de educación para la paz en las prácticas pedagógicas en la institución educativa san pablo del municipio de victoria caldas”, la cual tuvo como objetivo identificar que el ejercicio pedagógico haya generado efecto significativo en la estructuración de las vivencias de los educandos, con

respecto a prácticas formativas desde la cátedra de la paz en el estudiantado de la Institución Educativa San Pablo del Municipio de Victoria Caldas. El método usado fue de carácter cualitativo– hermenéutico, adaptado y coherente con los lineamientos abordados epistemológicamente en el seguimiento de los antecedentes. Se presentaron los hallazgos de los mismos, a través de diálogos y encuestas, en las que coinciden en reconocer la relevancia que tienen los valores enunciados el amor, el respeto, la convivencia, la libertad de expresión, la resiliencia, la diversidad y la escucha, que además se deben estimular para implementarlos en diario vivir. La investigación llegó a la conclusión que, el ejercicio hermenéutico facilitó el encuentro entre docentes y estudiantes mediante interacciones comunicativas, identificando las intenciones conciliadoras, que fortalecen la formación integral en valores, al prepararlos cuando se enfrenten a la vida (Castaño-Buitrago, 2021).

Arango, González, y Ramírez (2013) enfocaron su investigación en la lúdica como facilitadora de la lectoescritura. Su objetivo fue implementar una propuesta lúdico-pedagógica para fortalecer la producción escrita y comprensión lectora. Utilizando un enfoque cualitativo de tipo hermenéutico, los resultados destacaron el impacto pedagógico y organizacional de las prácticas lúdicas en el contexto escolar, promoviendo la convivencia pacífica entre los estudiantes. La conclusión resaltó la importancia de las estrategias de aprendizaje en la lectoescritura y abogó por el uso de la lúdica como herramienta efectiva para su fortalecimiento (Arango, González, & Ramirez, 2013).

Según Achipiz, Gómez y Meneses, (2017), realizaron la investigación sobre “La convivencia desde la perspectiva de los niños y las niñas: un asunto relacionado con el juego y los valores humanos”, en este estudio el propósito fue la interpretación de los significados contextualizados por el alumnado del grado segundo de la Institución Educativa Mariscal Sucre,

en relación a la sana convivencia en los espacios escolares. Se abordó una metodología de tipo cualitativo con enfoque etnográfico que garantizó una inmersión continua con los estudiantes que, a través de la aplicación de ejercicios, entrevistas y seguimientos, se diagnosticaron sus puntos de vista y algunas interacciones entre ellos. Luego de reflexionar como interiorizan los niños y las niñas de segundo grado de la IE Mariscal Sucre, las percepciones asociadas a la convivencia desde el pluralismo. Dicha investigación llegó a la conclusión de visualizar y entender los pensamientos, comportamientos y aptitudes de la población en los espacios académicos, esto permitió a la contribución de exaltar aquellas manifestaciones que los hace más humanos y posibilitó la sana relación con los demás. Es por tal razón, que abarcar el modelo de convivir de los individuos, es imprescindible para construir sociedades más inclusivas y democráticas desde el respeto y la tolerancia, hacia el otro (Achipiz, Meneses, & Gómez, 2017).

A través de lo planteado por Guerrero y Diaz (2022) abordaron un trabajo de investigación titulado “Estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje del pensamiento aleatorio a estudiantes de grado quinto de la I.E. Boyacá”, su objetivo general fue el fortalecimiento en el aprendizaje para el pensamiento aleatorio con alumnos del curso quinto de primaria de la I.E. de Boyacá. Dicha propuesta investigativa se abordó a través de un enfoque cualitativo, mediante el cual, se logró realizar una observación detallada en la que se halló comportamientos en los estudiantes con la intención de propiciar nuevas metodologías que beneficien a la población escolar del grado quinto de primaria. Como resultados se identificaron estrategias teórico – prácticas que enriquecieron las competencias de los sujetos del grado de quinto de básica primaria en el área de matemáticas. Finalmente, se concluyó que este trabajo de investigación se direccionó en la profundización y fortalecimiento de los procesos de

aprendizaje significativos en el pensamiento aleatorio en integrantes del grado quinto de la I.E. de Boyacá, Pereira-Risaralda (Guerrero & Díaz, 2022).

Duran (2013) realizó una investigación la cual tituló: “Los rostros y las huellas del juego: creencias sobre el juego en la práctica docente del profesorado en dos centros infantiles de la secretaría distrital de integración social, en Bogotá- Colombia”. En la cual propuso como objetivo general la comprensión e identificación sobre las creencias del personal docente en relación al juego con la población de niños que oscilan de 0 a 2 años. El tipo de metodología que se aplicó fue cualitativo con un diseño hermenéutico – interpretativo, que buscó la interpretación y comprensión de los significados que los docentes le asignaron al juego a través de sus prácticas pedagógicas con la población seleccionada. Los hallazgos de la investigación permitieron significativamente interpretar y detallar el juego como mediador de los aprendizajes de los infantes de 0 a 2 años en sus ejercicios formativos, lideradas por el profesorado donde se pudo concluir que estas reflexiones obtenidas desde el juego evidencian que se puede transitar un trayecto fructífero en los conocimientos que enriquecen las competencias y habilidades de los infantes (Durán-Chiappe, 2013).

Para Posada, (2014), fue muy importante realizar una investigación orientada a explorar la lúdica como estrategia didáctica, la cual presentó como propósito reflexionar acerca de los significados de la lúdica mediante la aplicación de los trabajos en la formación universitaria. En este ejercicio investigativo, se construyó por medio de una metodología cualitativa para observar, interpretar, recopilar evidencias y datos en relación al uso del término lúdica para la construcción de trabajos universitarios. Como resultados de análisis de datos, se logró encontrar una variedad de trabajos significativos que identificaron en la investigación, como la lúdica transforma los escenarios y por ende fortalece la participación y la acción, los aprendizajes, las



habilidades y competencias. Finalmente, se logró concluir que la lúdica es una herramienta apreciada y valorada para darle sentido a los procesos formativos, ya que genera impacto desde la realidad que se vive en los contextos educativos (Posada, 2014).

Con respecto a la investigación titulada, la lúdica como estrategia didáctica para fortalecer los procesos académicos realizada por Paba, & Soto (2023), propusieron fomentar y potenciar las dinámicas formativas a través de una estrategia pedagógica, como lo es la lúdica en los alumnos del nivel I de básica primaria en el área de la lengua castellana. Asimismo, la investigación se enfocó en el método cualitativo, a partir de la cual se observó, detalló y exploró todas las situaciones presentadas y vividas en el contexto, para motivar la población en la transición de competencias comunicativas a través de la lúdica y mejorar los resultados académicos, especialmente en lengua castellana. Teniendo en cuenta los instrumentos aplicados por los investigadores, estos permitieron analizar los hallazgos en el personal seleccionado, tanto en docentes, estudiantes y padres de familia donde se demostró que la lúdica es una herramienta positiva, que facilita la comprensión de los significados asociados con el juego, por ende, desarrolla y profundiza en la competencia lectora y escritora. Esta línea de estudio, permitió concluir la importancia de implementar actividades lúdicas en las secuencias didácticas para favorecer el desarrollo de capacidades en los estudiantes del I ciclo de básica primaria en Castellano, partiendo de la disposición, motivación e interés que infunden los docentes (Paba & Soto, 2023).

González y Reyes (2018) abordaron una investigación centrada en el enriquecimiento de las competencias comunicativas a través de la lúdica, el trabajo cooperativo y la creatividad en un escenario de aprendizaje mediado con el uso de las TICS en el área de lenguaje. El objetivo de este proyecto fue fomentar y motivar a los estudiantes de los grados iniciales en el

enriquecimiento de las competencias comunicativas como la escucha, la comprensión, la creatividad, la oralidad y la producción textual mediante el uso de los TICS. El diseño metodológico se desarrolló a través de una perspectiva cualitativa, que permitió recopilar desde la realidad, comportamientos y experiencias los significados que le otorgan los estudiantes a la lúdica para desarrollar las habilidades y competencias comunicativas incluyendo el uso de los tics. Los resultados permitieron identificar y destacar la importancia de la intervención en la población involucrada, de este modo, se logra trascender en los diferentes contextos garantizando los lineamientos de enseñanza- aprendizaje por medio del uso de las herramientas tecnológicas y el trabajo cooperativo que emergen en las prácticas pedagógicas relacionadas con la lúdica. La conclusión destacó que, se deben propiciar ambientes de aprendizaje en donde se valore y favorezca el uso de las TICS, asimismo, el ejercicio colectivo, la comprensión y el análisis de los diferentes fenómenos que se estudian desde el área de lengua castellana (González & Reyes, 2018).

Inicialmente, los investigadores Marchena y Lavalle (2020), realizaron una investigación titulada “La lúdica como estrategia didáctica para la mitigación de conductas disruptivas y el fortalecimiento de la convivencia escolar”. La cual tuvo como objetivo, poner en práctica la lúdica como herramienta fundamental para la disminución de la mitigación y de este modo, favorecer, fortalecer e incluir actividades que contribuyan a la sana convivencia en los estudiantes de tercer grado de la educación básica primaria. La metodología de esta línea investigativa se enmarcó en un diseño mixto, esto quiere decir que combinó el método cualitativo y cuantitativo, como consecuencia del análisis, se aplicó instrumentos relacionados con la recolección de datos estadísticos, búsqueda de fenómenos y explicación de componentes teóricos. Se presentaron los resultados y análisis mediante la aplicación de los diversos

instrumentos, estos demostraron que la lúdica es un factor positivo que equilibra, implementa y motiva a los educandos desde los diferentes paradigmas y minimiza las problemáticas asociadas con la mitigación y la convivencia escolar, generando soluciones de impacto en los escenarios habitados. Esta investigación, finalmente llegó a la conclusión de que, fue posible lograr reducir actitudes negativas en los comportamientos de los estudiantes frente a las adversidades de convivencia, además, equilibró personalidades, relaciones interpersonales y aprendizajes significativos desde la aplicación de las actividades lúdicas (Marchena & Lavalle, 2020).

En este proyecto investigativo, Soto (2022), desarrolló este trabajo titulado implementación didáctica del lenguaje mediante el uso de la música en alumnos con discapacidad. Mediante el cual, planteó el objetivo general, comprender la influencia de los significados asociados con la música, como experiencia didáctica del lenguaje, con sujetos de una población educativa que presentan discapacidad en una escuela de zona rural. Se abordó el enfoque cualitativo que utilizó varios instrumentos para recolectar información verídica, precisa y pertinente en la intervención de los diálogos musicales, los cuales motivaron y favorecieron los aprendizajes significativos por medio de la didáctica, en los estudiantes con discapacidad. Asimismo, los instrumentos facilitaron la lectura e interpretación de los análisis de resultados, donde se logró percibir y comprender que la música es un mediador lúdico que potencia los procesos formativos y de aprendizaje en los escenarios educativos, en especial, en la comprensión lectora de la comunidad educativa. En este sentido, se logró concluir que, para el fortalecimiento de los aprendizajes con relación al lenguaje y las habilidades comunicativas, la música es un factor influyente en los procesos de formación, puesto que, transformó,

configuró y consolidó en estudiantes con discapacidad de la zona rural, la participación lúdica, voluntaria e inclusiva (Soto, 2022).

## **2.4 Investigaciones Internacionales**

Guadalupe (2014) llevó a cabo una investigación direccionada a las actividades lúdicas como estrategia didáctica en el desarrollo de competencias de tipo matemático en un grupo de preescolar, con el propósito de comprender los resultados que tiene el juego en la aplicación de las herramientas pedagógicas, en el ejercicio de las habilidades matemáticas en el grado de preescolar mediante la implementación de diversos recursos que fomenten la motivación. Se reconoce como método aplicado un enfoque cuantitativo – explicativo, el cual demostró que la población chilena aumentó el nivel en cuanto a las competencias matemáticas a través de la ejecución de un sistema numérico y lógico. Los resultados obtenidos de la investigación demostraron de manera efectiva la aplicación de las diversas estrategias metodológicas respecto al desarrollo de las competencias para las matemáticas mediante el juego, el cual permitió involucrar a toda la comunidad educativa. Finalmente, la investigación concluye que la población educativa depende de la motivación, estimulación y seguimiento que realice constantemente el profesorado, incluyendo el juego como mediador del aprendizaje significativo y valorativo (Guadalupe, 2014).

Según la investigadora Castillo (2022), abordó una línea de investigación, la cual le otorgó el título de “Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la lectura y la escritura”. Con la intencionalidad de determinar las herramientas educativas y recreativas para el aprendizaje significativo de las competencias comunicativas como lo son la lectora y la escritora en los estudiantes de básica. La investigación aplicó un enfoque metodológico de carácter cuantitativo con un diseño pre-experimental, permitiendo la exploración al problema a través de juegos,

lúdicas y dinámicas que permitieron analizar los resultados. Los instrumentos aplicados en la investigación facilitaron la comprensión fructífera de los resultados alcanzados, en la que se identificó una mejora continua en el desarrollo de las competencias en lecto escritura de los estudiantes de básica. Al culminar este trabajo de investigación, se logró concluir la importancia de diseñar diversas estrategias pedagógicas en torno a la lectura y la escritura para motivar, armonizar y precisar los aprendizajes significativos (Castillo, 2022).

Por su parte, Nakayama, (2018). Expuso una investigación llamada “El juego como contenido de la educación física construcción y resignificación en la práctica docente”. En esta investigación se presentó como objetivo conocer y actualizar los contenidos con la educación física por parte de los docentes, a través de la formación lúdica – deportiva que permitió fortalecer la multiculturalidad y los diseños curriculares. En este sentido, se instrumentalizó un enfoque cualitativo que concibió en aportar, construir y facilitar las relaciones, acciones y comportamientos a partir del juego mediante las experiencias vivenciadas. A través de la interpretación de los datos recopilados, se diseñaron unas categorías que permitieron con fundamento mostrar la intervención propositiva de las estrategias deportivas en los estudiantes, para la comprensión de los significados asociados con la construcción de la práctica docente. Para la investigadora, este trabajo concluye la importancia de planificar actividades lúdicas y deportivas por parte de los docentes, que permita articular la concepción epistemológica que se tiene sobre la educación física (Nakayama, 2018).

A su vez Fernández (2016), investigó la inmersión del juego en la capacidad oral del inglés, con su obra de trabajo titulada “El juego como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo de la habilidad oral en inglés”. Por consiguiente, el objetivo planteado por la autora fue analizar la forma en que las actividades lúdicas aplicadas en el aula favorecen y fortalecen

la lengua extranjera. El método aplicado fue de carácter cualitativo etnográfico, que permitió observar detalladamente los comportamientos, relaciones y aptitudes de los estudiantes frente a las clases de inglés y de este modo afianzar los aprendizajes. Frente a los resultados se reportaron hallazgos de mejora que mostraron el desarrollo y la relevancia de las herramientas didácticas aplicadas por los docentes, las cuales fueron fundamentadas para adquirir la habilidad oral en esta segunda lengua. La autora concluye que, las estrategias pedagógicas aplicadas mediante el juego, la creatividad y la motivación forjan aprendizajes significativos en este segundo idioma, permitiendo la participación autónoma y la solución a las diversas falencias que se vayan presentando en los escenarios pedagógicos (Fernández C. , 2016).

En la Universidad de Buenos aires, Palladino (2020) se desarrolló también una investigación titulada “Las prácticas de la enseñanza que incluyen videojuegos en la escuela primaria. Creaciones didácticas en la articulación entre la lúdica y las tecnologías de la información y la comunicación”. En este trabajo se pretendió analizar los procesos dirigidos por los docentes, mediante el cual se incluyeron los videojuegos para identificar la trascendencia que estos repercuten en las competencias tecnológicas y culturales. Se optó en este estudio por aplicar un enfoque cualitativo de tipo crítico-interpretativo, que permitió la aplicación de métodos a través de la observación, experiencias, comportamientos y situaciones, en donde los estudiantes se involucraron y avanzaron en los niveles relacionados con el factor digital. La información de los datos obtenidos por la autora le permitió categorizar diversos videojuegos incorporados a diferentes grupos de estudiantes con habilidades específicas de carácter básico y complejo en el ejercicio de las tecnologías de la comunicación, además del impacto pedagógico como herramienta en el ejercicio de la enseñanza y aprendizaje. Finalmente se concluyó, que esta investigación presentó aspectos importantes para articular

desde otras áreas del conocimiento, herramientas tecnológicas que enfrenten los desafíos y garanticen las habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales de los educandos (Palladino, 2020).

Jordan (2016), opta por realizar una obra investigativa titulada “Las actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje del concepto del gen en alumnos de bachillerato”. El autor planteó un objetivo que enfatizó en mejorar la comprensión del concepto del “gen” en el área de biología, implementando mediaciones pedagógicas de tipo lúdico. De igual manera, el tipo de metodología utilizada correspondió a un enfoque cuantitativo – deductivo con la aplicación de dos pruebas (antes y después) para recolectar los datos que luego serían comparados y analizados. Los resultados codificados comprobaron que los estudiantes que hicieron parte de las estrategias lúdicas implementadas lograron mejores resultados que aquellos que abordaron la temática bajo el modelo tradicional. La investigación concluyó que el objetivo propuesto fue satisfactorio donde no solo se diseñaron secuencias didácticas de tipo lúdico, sino que además se demostró la eficacia de su implementación en la enseñanza del gen en la población estudiantil, facilitando un mayor aprendizaje en comparación con otros modelos habitualmente practicados (Jordan, 2016).

Continuando con la línea de trabajos investigativos, Hernández (2016), desarrolló una investigación llamada “Actividades lúdicas como herramientas para el aprendizaje de conceptos del electromagnetismo en bachillerato”. Donde propuso como objetivo general el diseño de una estrategia didáctica de tipo lúdico en el desarrollo de proyectos y narrativas que faciliten la enseñanza del electromagnetismo en un nivel medio. La autora hizo énfasis en el uso de una propuesta metodológica de tipo cualitativo dando prioridad a la comprensión de los conceptos sobre física y las competencias matemáticas. Los resultados identificados en la

investigación reflejaron el desarrollo de competencias sociales en los alumnos, así como la expresión de sentimientos y actitudes de seguridad, como el interés por aprender más; un ejemplo de análisis fue la asistencia, la cual se incrementó con cada sesión realizada. Finalmente, la conclusión destacó la efectividad de la estrategia implementada donde las habilidades cognitivas de los estudiantes fueron potenciadas en relación a los aprendizajes abordados. La autora resaltó un efecto metacognitivo en la población de educandos y su importancia en el aprendizaje de la física (Hernández M. , 2016).

En la Universidad Nacional Autónoma de México, Villanueva (2016), trabajó sobre una investigación titulada “La utilización de material lúdico- didáctico para la enseñanza – aprendizaje del tema energía en los seres vivos”, considerando como objetivo principal, la comprensión del proceso gradual de las actividades lúdicas implementadas por medio de la documentación donde se evidencie el desarrollo de destrezas de aprendizaje, retroalimentación y buena convivencia entre la población estudiantil. Este proyecto investigativo contó con una metodología cualitativa de tipo etnográfico que facilitó el análisis de las practicas docentes de tipo lúdico, el impacto actitudinal y cognitivo en los estudiantes. Los resultados obtenidos fueron importantes para confrontar los conocimientos iniciales con el mejoramiento y apropiamiento de los aprendizajes a través de las practicas lúdicas implementadas, donde la comprensión de los contenidos fue mayor y más dinámica en relación a prácticas pasadas. La autora cierra la investigación concluyendo que es necesario implementar una estrategia que oriente el desarrollo de las actividades puesto que los estudiantes pudieron llevar a la práctica las temáticas abordadas en la clase y facilitó la comprensión de nuevos saberes (Villanueva, 2016).



Otra investigación que se ha realizado en relación a esta temática es el trabajo de grado titulado “Actividades lúdicas como complemento para el aprendizaje del tema de biodiversidad en el nivel medio superior”, realizado por Jiménez (2019). Este proyecto investigativo tuvo como propósito general incorporar estrategias de aprendizaje fundamentadas en actividades de tipo lúdico en una población estudiantil de media a través de la enseñanza de la biodiversidad, donde por medio de una metodología cualitativa se buscó la consistencia en las observaciones e información obtenida de las actividades llevadas a cabo. El uso de un análisis descriptivo facilitó la triangulación de los datos recolectados e identificación de variables emergentes. Asimismo, los resultados permitieron a la investigadora considerar varios aspectos en la complejidad que existe entre la actividad lúdica y el objetivo de la enseñanza para el desarrollo de las diferentes competencias propuestas en el área abordada. Como conclusión, la autora expuso que los ejercicios lúdicos constituyen una excelente estrategia en la enseñanza y aprendizaje del tema de la biodiversidad, además de facilitar la evaluación de los conceptos introducidos en clase; por otro lado, se destacó también el aumento de interés y emotividad de los educandos por este tipo de mediaciones pedagógicas (Jiménez, 2019).

Los antecedentes de índole internacional finalizan con la investigación titulada “La constelación del juego un acercamiento a la experiencia lúdica y su dimensión política” donde Mattioli (2015) planteó como objetivo reflexionar y pensar a partir de la visión filosófica de Walter Benjamín, sobre la lúdica desde un concepto de tipo experimental para la comprensión del juego mediante una perspectiva singular y en su contexto político. El proceso metodológico que incorporó la autora en su investigación fue de tipo cualitativo, tomando como eje central el pensamiento filosófico de Benjamín a través de un análisis descriptivo y crítico de la dimensión experimental de la lúdica, como las etapas implementadas en la enseñanza y aprendizaje. La

investigadora finalizó su investigación, señalando que, solo es una lectura lo que se ha intentado rastrear desde lo lúdico a partir del análisis de diversas experiencias, como una acción que ilustra una constelación pedagógica como un potencial revolucionario en cualquier escenario educativo (Mattioli, 2015).

## **2.5 La Lúdica**

En este apartado, se hace un recorrido sobre las diferentes categorías que estructuran y dan soporte al desarrollo del proyecto de investigación. Se enfatiza en la necesidad de realizar un diagnóstico sobre las estrategias pedagógicas que abordan las necesidades de los estudiantes, promoviendo nuevas oportunidades educativas, alternativas de aprendizaje y la construcción de una convivencia escolar saludable. Se destaca la lúdica como un instrumento valioso para promocionar la formación en valores y el desarrollo de habilidades como la resiliencia, permitiendo a los estudiantes desarrollar competencias esenciales para la resolución de conflictos, la toma de decisiones, la cooperación y la creatividad. El objetivo es redefinir el papel de la lúdica en el escenario escolar como un medio para el desarrollo de habilidades socioemocionales y para facilitar una convivencia positiva (Romero, Sierra, Galindo, & Vaca, 2016).

Se explora el juego como una actividad central en el proceso de aprendizaje y ejercicio de habilidades cognitivas y socioemocionales, resaltando la importancia de planificar y diseñar actividades lúdicas de manera adecuada para maximizar los beneficios del juego en el entorno educativo (Huang, et al., 2016). Además, se menciona la integración de tecnologías digitales y recursos innovadores en la didáctica en la que el juego se presenta como una herramienta efectiva para promover valores éticos y una convivencia sana, con un enfoque en la selección de juegos centrados en valores, emociones y la reflexión posterior al juego, la creación de

normas éticas y el uso de juegos cooperativos (González, R; Ordóñez, A; Montoya, & I; Gil, J, 2014).

Para Forés (2008), el juego también se vincula con el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas, lo que es esencial para una adecuada madurez física de los estudiantes. Además, se aborda el papel del juego en la gestión de emociones, destacando su capacidad para apoyar a los estudiantes en comprender y expresar sus emociones de manera saludable (Forés & Grané, 2008). Por último, se explora el uso del juego en la resolución de conflictos, subrayando su capacidad para fomentar el diálogo, la mediación y la resolución constructiva de disputas en el entorno escolar (Gómez, C. et al, 2016). Se hace hincapié en que el juego es una herramienta pedagógica poderosa que permite a los estudiantes experimentar y reflexionar sobre situaciones reales de interacción social, promoviendo la sana convivencia y el desarrollo integral (Arias, Buitrago, Camacho, & Vanegas, 2014).

La educación contemporánea se enfrenta a la necesidad de adaptarse a las demandas y retos de la sociedad actual, en la que la tecnología, la diversidad cultural y los cambios acelerados son características fundamentales. En este contexto, la lúdica se suma como una estrategia pedagógica innovadora que promueve el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes (Vygotsky, 1979). Esta investigación busca explorar el significado y la respuesta que dan a la lúdica en la Institución Educativa como unidad de análisis. Dentro de este contexto, se pretenden cultivar expresiones, necesidades y reacciones de cada uno de los integrantes del entorno educativo, respecto a la variedad de acciones de tipo lúdico que pueden ser mediadores para un hábitat saludable y una sana convivencia escolar.

Al implementar la lúdica en el aula, se propicia un espacio de aprendizaje más motivador y participativo. Para García (2017) el juego despierta el interés y la curiosidad de los alumnos,

generando un contexto propicio para el diálogo y la construcción colectiva de conocimientos. Además, la lúdica como vivencia cultural es un lineamiento transversal de carácter vivencial, no son prácticas ni actividades, ni ciencia o disciplina, sino un proceso innato a la formación humana en toda su nivel psíquico, social, cultural y biológico (García, 2017).

La planificación y diseño adecuado de actividades lúdicas en el contexto educativo son fundamentales para maximizar los beneficios de la lúdica. Según García y Martínez (2024) es importante seleccionar ejercicios lúdicos acordes con los objetivos de aprendizaje y las características de los estudiantes (García & Martínez, 2024). Asimismo, los docentes deben actuar como facilitadores del juego, promoviendo la reflexión y la transmisión de conocimientos a situaciones de la vida real (González, R; Ordóñez, A; Montoya, & I; Gil, J, 2014).

La integración de tecnologías digitales y recursos innovadores también amplía las posibilidades de la aplicación de la lúdica. Herramientas como los juegos serios y las plataformas interactivas en línea permiten a los estudiantes aprender de manera autónoma y colaborativa, a la vez que desarrollan habilidades digitales y competencias del siglo XXI (Arija, 2021).

Implementar la lúdica para promover valores éticos y una sana convivencia es una propuesta pedagógica poderosa que facilita a los estudiantes experimentar y reflexionar sobre situaciones reales de interacción social. Aquí se presentan algunas ideas sobre cómo lograr esta implementación:

- Selección de juegos centrados en valores éticos: Seleccionar juegos que estén diseñados específicamente para promover la reflexión y el desarrollo de valores éticos. Estos

juegos pueden abordar temas como la empatía, la solidaridad, la justicia, la tolerancia y el respeto. Por ejemplo, se pueden utilizar juegos de roles donde los estudiantes asuman diferentes perspectivas y enfrenten dilemas morales.

- *Debriefing* y reflexión posterior al juego: Después de jugar, es importante dedicar tiempo para el *debriefing* y la reflexión sobre las experiencias vividas durante el juego. Esto implica facilitar una discusión estructurada donde los estudiantes compartan sus emociones, reflexiones y aprendizajes relacionados con los valores éticos abordados en el juego. El docente puede guiar la reflexión planteando preguntas abiertas y promoviendo el diálogo crítico.
- Reconocimiento de reglas y normas éticas: Al jugar, se puede incorporar a los estudiantes en la dinámica de creación de reglas y normas éticas que guíen el juego. Esto fomenta la participación activa de los educandos en el diseño de un entorno de convivencia respetuoso y promueve la reflexión sobre los valores que deben regir las interacciones sociales.
- Diagnóstico de dinámicas cooperativas: Los ejercicios cooperativos son una excelente herramienta para fomentar valores éticos y la colaboración. Estas actividades enfatizan en el trabajo colaborativo, la comunicación efectiva y la toma de decisiones compartida. Al promover la colaboración y el apoyo mutuo, los juegos cooperativos refuerzan valores como el respeto, el servicio y la equidad.
- Integración de situaciones reales de la vida cotidiana: Los juegos pueden simular casos de la vida real en las que se ponen en práctica valores éticos. Por ejemplo, se pueden utilizar juegos de simulación que reproduzcan situaciones de conflicto, donde los estudiantes tengan que tomar decisiones éticas y enfrentar las consecuencias de sus

acciones. Esto les permite reflexionar sobre las implicaciones éticas de sus elecciones y fortalecer su capacidad para tomar decisiones éticas en la vida real.

- **Prácticas culturales e institucionales:** Las actividades que integran toda la comunidad educativa a través de festivales, izadas de bandera, eventos científicos y deportivos, promueven el ejercicio lúdico que estimula el trabajo colaborativo, el sentido de pertenencia, ambientes sanos y saludables, facilitando las relaciones entre los diferentes estamentos de todos los participantes de la institución educativa.

Es importante recordar que, la implementación efectiva de la lúdica fortalece valores éticos que requieren una planificación cuidadosa, la elección adecuada de los juegos y una reflexión guiada por parte del docente. Además, es fundamental establecer un ambiente seguro y respetuoso que fomente la participación activa y la apertura al diálogo.

## **2.6 Convivencia escolar**

El hombre y la mujer por naturaleza son seres relacionales, que deben estar en constante comunicación con los demás, independientemente de que haya o no un vínculo afectivo que sea trascendente, por ello es importante que desde edades tempranas se trabaje y se fortalezca la capacidad de acercarse a los demás, sin afectar o interrumpir en sus espacios personales. Reconocer la convivencia desde la diversidad, viabiliza la interacción entre los individuos, donde se forjan redes de fraternidad en medio del pluralismo en la dimensión del pensar y del ser, por ello es imprescindible que en el escenario escolar se resalte la convivencia tomando elementos como los señalados por Maturana (2004):

Toda sociedad existe como una secuencia de procesos, actos, encuentros, conductas, emociones técnicas, que estructuran un sistema de interacciones de

convivencia que ahonda en todos los factores del vivir de los niños y niñas que maduran en ella en el tránsito de transformarse en adultos en todos los niveles de su hacer y emocionar. Es por ello que la educación, como proceso de innovación en la convivencia, sucede en todas las etapas relacionales de la vida, tanto de los entornos privados del núcleo familiar o del colegio como en los lugares públicos de la calle, la televisión, el cine, el teatro o la radio, que, como redes de conversaciones (...) definen cotidianamente lo anhelable y lo no deseable. (Maturana, 2004, p.10)

Hay muchos contextos que son promotores de esa necesidad de aprender a convivir con el otro, pero, sin lugar a duda la familia y el aula son vitales para que se logren espacios de intercambio en las relaciones interpersonales; la familia como centro de formación y como célula esencial de la sociedad, es la primera educadora en todas las dimensiones, sobre todo la humana, seguidamente, está la escuela en la cual se continua desarrollando este acompañamiento iniciado en casa, pero, las instituciones educativas ven la sana convivencia tan esencial en el desarrollo asertivo del ser humano, que para ello crean un documento llamado “Manual de Convivencia”, en el que desarrollan una normativa que precisamente está relacionada con el respeto y el cuidado del otro.

La ley 1620 del 2013 del Ministerio de Educación Nacional, se enfoca en la convivencia escolar, es muy clara al expresar en el Capítulo II, Artículo 4, Numeral 2 “Garantizar la protección integral de los niños, niñas y adolescentes en los espacios educativos... teniendo en cuenta los contextos sociales y culturales particulares” (Congreso de Colombia, 2006), esto deja en evidencia la “obligación” que tienen las instituciones educativas de responder y sancionar

haciendo procesos debidamente sustentados, cuando se tenga la certeza de algún caso en el cual se esté vulnerando los derechos de cualquier menor que haga parte de la escuela o colegio.

De acuerdo a lo anterior es necesario reconocer los espacios y los contextos particulares en los que se desenvuelven los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, pues cada uno de estos aportan de manera significativa a las diversas relaciones que tienen y la manera en la que asumen las mismas, no es igual la convivencia trabajada desde contextos escolares en los que los aspectos económicos, familiares, culturales, sociales, entre otros, son adecuados, a trabajar en un entorno donde se carece incluso, de lo esencial para tener una vida digna.

De igual forma, es básico resaltar que la manera en que se deben intervenir los diversos casos de convivencia escolar debe ser con mucha cautela, teniendo en cuenta que se está en un momento donde los menores son más propensos a experimentar otro tipo de emociones, sensaciones, sentimientos, que los llevan a responder de manera poco positiva a las dificultades que la vida cotidiana les presenta (Bañol, 2017).

Hablar de convivencia escolar es complejo en esta época, porque no hay un buen manejo de emociones y esto ha llevado a que muchos seres humanos respondan a las situaciones de manera instintiva, viviendo situaciones que se hubiesen podido evitar, de la misma manera hay problemas de aceptación, de convivencia, familiares, discriminación, miedo a expresarse, poca asertividad y acompañamiento ante las realidades personales. Esto por falta de tiempo, también es necesario destacar que las familias no tienen muchas personas en su círculo, lo que lleva a que las nuevas generaciones se concentren en otras formas de interacción como las redes sociales que frenan la convivencia, pues, prefieren estar inmersos en los elementos electrónicos que compartiendo con las demás personas y cuando se ven “obligados” a hacerlo, no saben



cómo manejar las diferentes situaciones y esto los hace entrar en conflictos personales y sociales.

La óptima armonía, la convivencia, el respeto y la disciplina escolar son aspectos esenciales para adquirir los propósitos e ideales de la educación y más aún dentro de la escala valores de tipo social que susciten en la educación, está la interiorización vivencial de las normas y reglas de respeto y convivencia como propuestas y temáticas transversales del modelo educativo. Aporta a la reflexión que hay un orden moral en el mundo. Educa a ser responsable, adiestrar el autocontrol y la convivencia (Rutter, 2022).

Uno de los desafíos que tienen los docentes es enseñarle a los estudiantes todo lo que está relacionado con el conocimiento, pero además de ello, deben buscar muchos medios y espacios en los que se les instruya sobre la importancia y la trascendencia que tiene el “vivir y estar juntos”, pues como se mencionaba anteriormente, independientemente la fuerza que se tenga en los vínculos relacionales, el ser humano siempre necesita estar en contacto con los demás, de ahí la importancia de darle relevancia a la formación de la sana convivencia. Una convivencia sana escolar es vital para el desarrollo personal y académico de los estudiantes, así como para el funcionamiento eficaz de la institución (Forés & Grané, 2008).

Castejón (2018) es un autor que se ha destacado por su trabajo en el campo de la convivencia escolar, con un enfoque particular en la prevención del acoso escolar. Su planteamiento se centra en la importancia de propiciar un ambiente escolar y respetuoso, donde los educandos se sientan protegidos y apoyados (Castejón-Costa, 2018).

Castejón abordó la convivencia escolar desde una perspectiva multidimensional, considerando factores como las dinámicas de grupo, la comunicación, la resolución de

conflictos y el rol de los adultos en la prevención y la intervención en casos de acoso escolar. Su enfoque busca las situaciones de violencia y discriminación en las escuelas, promoviendo la convivencia pacífica y el respeto mutuo (Castejón, Arnáiz, Garrido, & Rojo, 2001). El autor destaca la necesidad de implementar estrategias efectivas para prevenir el acoso escolar y para ofrecer apoyo a las víctimas. Además, la importancia de involucrar a toda la comunidad educativa, a docentes, padres y personal administrativo, en la promoción de un clima seguro escolar y saludable. Castejón (2018) explora estos temas en detalle y ofrece orientación sobre cómo identificar, prevenir y abordar el acoso escolar en las escuelas. Su enfoque se basa en investigaciones y experiencias prácticas en el campo de la convivencia escolar, y su trabajo busca contribuir a la creación de entornos escolares más inclusivos y libres de acoso (Castejón-Costa, 2018). Este libro es una valiosa fuente de información para educadores, padres y profesionales interesados en mejorar la convivencia escolar y prevenir el acoso en las instituciones educativas.

Díaz (2002) se centra en la convivencia escolar desde la postura de la formación emocional y social. Su planteamiento se fundamenta en el objetivo de un desarrollo de competencias emocionales y sociales imprescindibles, para promover una convivencia escolar positiva, como para el bienestar y el éxito de los estudiantes.

Algunos de los aspectos clave de su enfoque incluyen:

- **Educación Emocional:** Resalta la importancia de favorecer al estudiantado a la empresa y regular sus emociones de un modo integral. Considera que el aprendizaje de

habilidades emocionales es esencial para fomentar la empatía y la resiliencia, como para prevenir y abordar conflictos (Díaz-Aguado, 2002).

- **Educación Social:** Además de las habilidades emocionales, el autor enfatiza la necesidad de enseñar competencias sociales a los estudiantes. Esto incluye destrezas de comunicación efectiva, resolución de conflictos, trabajo cooperativo y empatía hacia los demás (Díaz-Aguado, 2002).
- **Prevención del Acoso y la Violencia Escolar:** la educación emocional y social cumple un papel fundamental en la prevención de la violencia al interior de los centros educativos. Ayudar a los estudiantes a comprender las consecuencias de sus acciones y desarrollar relaciones sanas, es esencial para promover ambientes escolares seguros y respetuosos (Díaz-Aguado, 2002).
- **Integración Curricular:** Sugieren que la educación emocional y social no debe ser un componente aislado del currículo, sino que debe integrarse en todas las materias y actividades escolares. De esta forma, se promueve una cultura escolar en la que las habilidades emocionales y sociales se han desintegrado de la vida cotidiana en la escuela (Díaz-Aguado, 2002).

La convivencia escolar en Latinoamérica enfrenta una serie de desafíos y problemáticas actuales que pueden variar de un país a otro, pero en general reflejan preocupaciones comunes en toda la región (Ramírez, Ríos, & Guevara, 2016). A continuación, se intenta ampliar la información sobre la convivencia escolar en la educación latinoamericana y algunas de las problemáticas más destacadas:

- **Violencia y acoso escolar:** La violencia y el acoso escolar son aspectos adversos en Latinoamérica. Estos comportamientos pueden incluir la intimidación verbal, física o

cibernética, y a menudo afectan la convivencia en las escuelas. La falta de prevención y medidas eficaces para abordar estos problemas puede tener un impacto en el bienestar de la población estudiantil (Gómez, C. et al, 2016).

- **Desigualdades sociales y educativas:** La desigualdad socioeconómica en la región puede llevar a diferencias significativas en el ingreso a la educación de calidad. La falta de igualdad, de oportunidades en la educación puede generar tensiones y conflictos en las escuelas, lo que afecta la convivencia. Los estudiantes de grupos marginados y comunidades en situaciones de pobreza que pueden ser vulnerables (Artavia, 2005).
- **Falta de recursos y condiciones de infraestructura:** En muchos países latinoamericanos, las escuelas enfrentan problemas significativos en términos de recursos y condiciones de infraestructura. La falta de aulas adecuadas, material educativo y docentes capacitados puede crear dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje y contribuir a la insatisfacción de estudiantes y docentes (Artavia, 2005).
- **Baja participación de padres y comunidades:** La participación activa de los padres y las comunidades en la educación es crucial para fomentar una convivencia escolar. Sin embargo, en algunas áreas de Latinoamérica, la inmersión de la familia y la comunidad en la gestión de las escuelas y el apoyo a los estudiantes es limitada, lo que puede obstaculizar los esfuerzos para mejorar la convivencia (Ramírez, Ríos, & Guevara, 2016).
- **Falta de programas de educación emocional y social:** La educación emocional y social es esencial para fomentar la convivencia positiva y prevenir problemas como el acoso escolar. Sin embargo, en muchos casos, los sistemas educativos latinoamericanos

carecen de programas estructurados de educación emocional y social (Ramírez, Ríos, & Guevara, 2016).

- **Conflictos políticos y sociales:** En algunos países de la región, los conflictos políticos y sociales pueden afectar la convivencia escolar. Las tensiones políticas y los desacuerdos pueden filtrarse en las aulas y crear un entorno de hostilidad o polarización (Ramírez, Ríos, & Guevara, 2016).

Para abordar estas problemáticas y promover una convivencia escolar positiva, los países de Latinoamérica están trabajando en el desarrollo de políticas y programas educativos que fomentan un ambiente seguro educativo, inclusivo y respetuoso (Ramírez, Ríos, & Guevara, 2016). Esto incluye, la implementación de programas de prevención del acoso escolar, capacitación en educación emocional, social y esfuerzos para reducir las desigualdades en el sistema educativo. Es importante destacar que la convivencia escolar es un factor crucial para el éxito educativo y el bienestar de los estudiantes, y es necesario abordar estas problemáticas de manera efectiva para garantizar un entorno educativo favorable para todos, en este orden de ideas, es oportuno tener en cuenta que:

La convivencia cuando es oportuna; puede ser contextualizada como un modelo de vida en interacción o acercamiento con los otros, en el cual se respeta las cualidades y disparidades individuales de los individuos involucrados; independiente de su protagonismo y sus acciones. El estilo de convivir se interioriza en cada espacio, en cada escenario en que se comparten las vivencias con los demás: Familia, escuela, sociedad; a convivir se aprende y se enseña cotidianamente (Benites, 2011).

En Latinoamérica, al igual que en otras partes del mundo, se han implementado diversas estrategias para combatir y minimizar los problemas relacionados con la convivencia, incluyendo la violencia, el acoso escolar, la desigualdad y otras problemáticas. A continuación, se presentan algunas de las estrategias comunes que se han empleado en la región:

- **Programas de prevención y sensibilización contra el acoso escolar:** Se han desarrollado programas educativos para prevenir y combatir el acoso escolar. Estos programas incluyen talleres de sensibilización, charlas, capacitación para docentes y la promoción de una cultura escolar de respeto y tolerancia (Ramírez, Ríos, & Guevara, 2016).
- **Educación emocional y social:** La promoción de programas de educación emocional y social es fundamental para promover habilidades como la empatía, la autorregulación emocional y la resolución de conflictos. Estos programas ayudan a los estudiantes a comprender y gestionar sus emociones, lo que a su vez puede reducir los conflictos (Arango, González, & Ramirez, 2013).
- **Participación de padres y comunidades:** Fomentar la participación activa de los padres y las comunidades en la vida escolar es importante. Los comités de padres y maestros, las reuniones de padres y docentes, y otras formas de colaboración pueden contribuir a la construcción de una comunidad más escolar una y comprometida (Artavia, 2005).
- **Políticas de igualdad y diversidad:** Las políticas educativas que promueven la igualdad de oportunidades y la inclusión de grupos marginados son esenciales. Esto incluye medidas para atender las necesidades de población escolar con discapacidades,

estudiantes indígenas y aquellos que se hallan en condición de pobreza (Romero, Y, 2018).

- **Formación docente y convivencia de conflictos:** La capacitación de los docentes en estrategias de convivencia, resolución de conflictos y manejo de aulas es fundamental para crear un ambiente de aprendizaje positivo. Los docentes se pueden desempeñar como un elemento clave en la promoción de la convivencia escolar (Ramírez, Ríos, & Guevara, 2016).
- **Monitoreo y evaluación de la convivencia:** Establecer sistemas de seguimiento y evaluación para medir la calidad de la convivencia en las escuelas es importante. Esto permite, identificar problemas y evaluar la efectividad de las estrategias implementadas (Ramírez, Ríos, & Guevara, 2016).
- **Prevención de la violencia y seguridad en el entorno escolar:** La implementación de medidas para prevenir la violencia y mejorar la seguridad en las escuelas es esencial. Esto incluye, la presencia de personal de seguridad, la instalación de cámaras de seguridad y la promoción de normas de protección que propicien bienestar a los estudiantes (Ramírez, Ríos, & Guevara, 2016)..
- **Campañas de concienciación y sensibilización:** Las campañas dirigidas a la concienciación de los estudiantes, docentes y padres pueden ayudar a crear una cultura de respeto y tolerancia. Estas propuestas se fundamentan en temas como la no violencia, el respeto a la diversidad y la promoción de valores positivos (Ramírez, Ríos, & Guevara, 2016).

Estas estrategias pueden ser de un país a otro y de una región a otra, dependiendo de las necesidades y circunstancias específicas. Sin embargo, la promoción de una convivencia

escolar positiva es un objetivo común en toda Latinoamérica, y las estrategias mencionadas son algunas de las formas en que los países trabajan para abordar los desafíos y fortalecer la calidad de la educación y el bienestar de los estudiantes.

## **2.7 El Juego**

El juego es una de las disciplinas más empleadas dentro de la educación para realizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues está cerca de la parte lúdica, recreativa y divertida, facilitando la adquisición de saberes en los estudiantes, que permitan el aprendizaje sea significativo (Utbildning, 2014). Es importante resaltar que el juego no es un término nuevo y que por el contrario fue tenido en cuenta por pedagogos como Piaget, Vygotsky, Freud, quienes, con sus aportes e investigaciones han dado grandes pautas para la formación de los estudiantes (Equipo Editorial, 2019). Cabe aclarar que, los tres han tenido un punto de partida que es fundamental, en el cual manifiestan y resaltan el juego como un elemento placentero y divertido, este es visto como una estrategia que alcanza lo que se busca de manera inmediata, pues quienes tienen la oportunidad de tenerlo como posibilidad de aprendizaje se involucran de tal manera que pueden distraerse y aprender. Es importante de igual forma saber que, los elementos que se emplean en este tienen su función y hacen parte del desarrollo asertivo dentro de lo que se propone.

El juego es un gran aliado en la creación de planes de aula que sean interesantes para los estudiantes, pero siempre se debe tener un objetivo claro en el cual se incluyan normas que ayuden a fortalecer los valores de cada uno de los participantes, de la misma manera deben estar creados con el deseo de articular los saberes de manera transversal, logrando que cada aprendizaje sea obtenido de manera significativa (Fernández, Ortíz, & Serra, 2015). Es fundamental que los docentes busquen adaptar sus temáticas a espacios y actividades que sean



llamativas, pues no es ajena la realidad en la cual se desenvuelven las presentes generaciones donde se sienten desmotivados dentro de las aulas de clase porque no encuentran espacios que les llene y les permita aprender, por esto los profesores se deben dar a la tarea de innovar y a través de nuevas estrategias lúdicas promover el saber (Torres, 2002).

Mucho se ha hablado de la renovación de la pedagogía o de las metodologías que se deben ir involucrando en las nuevas estrategias para compartir el conocimiento, pero la práctica se ha visto nublada o pausada porque en muchas ocasiones crear una actividad lúdica implica tiempo, materiales, técnicas a las cuales muchos docentes le huyen por “no complicarse la vida”, pero han olvidado que:

El juego se transforma en un instrumento didáctico esencial en el nivel de Educación Infantil, estructurando los contenidos desde la manipulación, la observación directa, el diagnóstico, el movimiento, la experiencia y diversas percepciones a través de los sentidos, siendo el juego una propuesta efectiva para ello (Arija, 2021).

Este hace parte incluso de las actividades rectoras que son bases fundamentales en la primera Infancia (Grieshaber & McArdle, 2014); si los agentes educativos fuesen conscientes de la importancia del juego, evitarían llenar a los estudiantes de conceptos escritos, que son fundamentales, para pasar a darles los mismos contenidos de una manera más amena ayudándoles a que se enamoren del conocimiento y logran también autoformarse (Arija, 2021).

De acuerdo con lo anterior, es necesario resaltar que las actividades lúdicas y recreativas como el juego, permiten que los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y hasta los adultos, interactúen y logren fortalecer aspectos de su vida personal, familiar, social, afectiva y laboral que les ayudará a ir asumiendo las normas que trae la vida cotidiana. Hay una frase muy

coloquial y es que “en el juego se conoce a las personas” y si se mira con profundidad esta frase, es totalmente una realidad, pues en este compartir se puede incluso reconocer las personalidades, reacciones y emocionalidad de los participantes al encontrarse en situaciones que no esperaban, llevando a que respondan de manera alegre, agresiva o pasiva ante dichas acciones. Por ello, el juego es una estrategia de acercamiento y formación a nivel integral, ya que no solo se queda en la diversión, sino que trasciende y empieza a ser parte de la vida habitual del ser humano, de allí la importancia de educar para la vida desde las aulas de clase.

- ***Manejo de emociones a través del juego***

Actualmente, el manejo de emociones es una realidad latente en la sociedad, pues no es ajeno que a las personas cada día les cuesta más hablar, expresar lo que sienten, viven, porque se ha caído en una indiferencia frente a las necesidades del otro, donde solo importan los intereses personales y se busca la manera de alcanzar los proyectos de vida individuales que pasa, incluso por encima de los demás. Esta realidad ha llevado a que los individuos acumulen más y se guarden todas las inconformidades que tienen frente a algunas situaciones, donde se afecta el debido proceso y empujándolos a reaccionar cuando se sienten muy cargados, sin medir las consecuencias de sus palabras e incluso acciones, lo que vulnera en muchas ocasiones el desarrollo adecuado de sus dimensiones humanas.

El juego puede ser un mediador muy interesante y acertado en cuanto a la conformación de unos saberes que estén transversalizados, no solo desde el concepto, sino desde la relación con el otro, el control de emociones, la aceptación de las individualidades personales y la respuesta adecuada a los conflictos, que se pueden presentar en la vida diaria (Charney & Southwick, 2020). Cuando se presenta este tipo de actividades dentro de las aulas, se pueden observar muchas reacciones que dan paso a una acción de acuerdo a la intensidad de lo que se

siente, esta triada de momentos permiten que los agentes educativos, docentes o personas encargadas de la formación de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, estudien, evalúen e intervengan de manera asertiva en esta situación presentada, donde se apoye a que cada participante empiece a ser muy consciente de lo que se vivencia en un momento exacto.

- ***La importancia del juego en la motricidad***

Las habilidades motrices finas y gruesas son muy esenciales en el adecuado desarrollo físico de los infantes que inician su vida o formación académica, dentro de un espacio diferente de su casa; estas habilidades están completamente relacionadas con los cinco sentidos, pues ellos permiten que los seres humanos conozcan e identifiquen texturas, olores, colores, sabores y sonidos que son esenciales para su óptimo desarrollo (Alvarez, Tresserras, Zelaieta, & Vizcarra, 2015); cuando se realiza cualquier actividad física, académica, deportiva, social, familiar, entre otras, siempre estarán relacionados algunos de los sentidos. Pero, ¿Por qué es tan importante el desarrollo de los sentidos en la adquisición de la motricidad?, porque estos son los que ayudan a tener un contacto diferente con el contexto.

La motricidad fina y gruesa se adquiere por medio del juego, pues en este se debe correr, actuar, pensar, analizar, tener fuerza, crear estrategias, trabajar en equipo y de manera individual, esta actividad recreativa permite que el ser humano concentre toda su atención en una acción momentánea (Giraldo & Vélez, 2010) de la cual dependerán muchos factores dentro de la misma. Allí, los participantes deben estar atentos e incluso memorizar algunos aspectos que son importantes para dar respuesta a lo que están pidiendo con el propósito de avanzar. Al lograr que los niños y adolescentes estén activados de manera física y mental, se les pueden impartir muchos saberes que serán aprendidos de manera más fácil y sencilla, teniendo en

cuenta que los están adquiriendo de una forma que los entretiene, les gusta y, sobre todo, que involucra todo su ser desde la práctica y la vivencia.

- ***El Juego en la resolución de conflictos***

Lograr la sana convivencia en un país que se ha visto afectado por la violencia de manera significativa durante décadas, puede ser una tarea muy compleja sobre todo para aquellos que han crecido en dichos ambientes, pero es interesante reconocer que en el trascurso de la vida cotidiana se pueden cambiar muchas maneras de ser, estar, actuar y pensar y es más significativo saber que uno de los ambientes que son pioneros en ello, son las instituciones educativas (Achipiz, Meneses, & Gómez, 2017), donde mediante diversas metodologías, técnicas y estrategias se puede dar un giro a aquello que ha marcado la historia de una población.

“Una buena técnica de resolución es aquella que considera el conflicto como una oportunidad de aprendizaje, cambiando los elementos negativos en elementos positivos” (Cristóbal, 2016). Cuando se habla de estrategias se piensa en aquello que es de agrado para los estudiantes, aquellas actividades que les producen adrenalina, gusto y diversión, allí se puede hacer énfasis en el juego, el cual además de ser un mecanismo de distracción, es un gran aliado en el aprendizaje de saberes, actitudes, aptitudes, entre otras cualidades que son fundamentales, en el desarrollo de una formación integral (Craig, Brown, Upright, y DeRosier, 2016).

Pero, ¿Cómo ayuda el juego en la resolución de conflictos?, en ese encuentro didáctico surgen muchas emociones que al ser analizadas, canalizadas y trabajadas por los estudiantes son mediadoras y promotoras de diálogo, este último es el que más falta le hace a la sociedad, pues, nadie quiere escuchar, dialogar, ni mediar y esta es la verdadera razón por la que surgen los conflictos, por ello, es fundamental que se trabaje a través del juego la capacidad de

intercambiar ideas, opiniones, saberes, experiencias, con los demás. En cual se busca un punto de encuentro, que permita obtener beneficios para todas las partes.

## **2.8 La Resiliencia**

La resiliencia es entendida como un sistema dinámico, constructivo, de raíces socioculturales que orientan a la calidad de los recursos humanos y facilita emanciparse a las situaciones hostiles buscando siempre que las personas hagan frente a la adversidad (Bañol, 2017), se beneficia de alguna manera las posibilidades que le da su entorno, donde se interpreta que cada contexto es diferente y que las adaptaciones a este no se asumen como una receta, allí pueden articularse otros conceptos como inteligencia emocional, capacidad de adaptación y lectura del entorno.

Aunque la desigualdad social y situaciones multifactoriales ocasionan grandes brechas, se considera que las personas resilientes pueden asumir esto como una oportunidad de transformación y encontrar otras salidas que por alguna razón los han encasillado. La pobreza y la desigualdad social, no pueden ser una excusa para no afrontar de manera resiliente las adversidades encontradas, por el contrario, estas deben ser como una plataforma de lanzamiento o un trampolín que al ser estimulado ayuda a despegar (Rutter, 2022).

“La resiliencia es transitar por la vida con una moneda de dos caras” (Forés & Grané, 2008, p.17). La resiliencia es un canto que lleva indudablemente a ser libres, alejándose de determinismos y en orientar al hombre a visualizar las oportunidades en la transformación de sus adversidades vividas por más desiguales que estas hayan sido, estas situaciones no son determinantes para replicar sus acontecimientos pasados en otros escenarios o vivencias, lo

ideal sería que, estas experiencias hostiles sean el punto de partida al cambio de lo vivido y la transformación del ser (Rutter, 2022).

La Asociación Americana de Psicología en los diversos estudios que ha realizado, se ha dado a la tarea de investigar: qué es, cómo se desarrolla la resiliencia en el ser humano y la importancia de la misma en la firmeza para tomar decisiones y afrontar situaciones, de allí que, ellos la definen como “el proceso de adaptación de cara a la adversidad, trauma, tragedia, amenazas e incluso fuentes significativas de estrés, tales como problemas de familia, de salud, de trabajo o financieros” (Charney & Southwick, 2020, p.178). La resiliencia de acuerdo a lo expuesto anteriormente se refiere a la habilidad de las personas para enfrentar, adecuar y recuperarse de situaciones adversas o que hayan tenido algún trauma en el óptimo desarrollo de su ser, la persona que es resiliente, tiene la capacidad, después de mucha ayuda y autoayuda de reconstruirse de lo que le causa daño logrando experimentar un crecimiento positivo a raíz de estas realidades vividas (Bañol, 2017). Dicho concepto, se ha convertido en un área de estudio decisivo en campos de formación humana como lo son: la psicología, la educación, la salud y el desarrollo comunitario debido a su importancia para comprender cómo las personas pueden superar desafíos y desarrollar adaptación positiva (Galvis-Ortiz, 2020).

De lo planteado anteriormente, puede surgir la pregunta ¿Por qué estas ciencias del saber están tan relacionadas con el estudio de la resiliencia?, la respuesta es clara y se podría decir que, hasta sencilla, pues el ser humano por naturaleza es relacional y cuando no hay un desarrollo adecuado de algunas de las realidades que están inmersas en sus dimensiones, directa o indirectamente afecta a las demás. De allí, la importancia de que los campos mencionados trabajen de la mano para dar claridad a las necesidades de las personas desde esta capacidad

que es tan necesaria, pero, que puede ser golpeada por cualquier situación que haya sido orientada de modo eficaz.

La resiliencia como lo menciona Michael Rutter en uno de sus escritos, “no puede ser pensada como un atributo con que los niños nacen o que los niños adquieren durante su desarrollo, sino que se trata de un proceso que caracteriza un complejo sistema social, en un momento determinado del tiempo” (Rutter, 2022). Esta habilidad se desarrolla cuando cada uno de los contextos y personas que se relacionan con el ser humano, le enseñan el medio y el modo en el cual pueden asumir y afrontar su vida con la variedad de realidades que se presenten, teniendo en cuenta que se verán rodeados de situaciones que estarán llenas de dolor y que el fortalecimiento de la resiliencia, depende precisamente de la habilidad que tiene este ser para asumir, afrontar y responder de manera asertiva (García-Florez, 2019). Es necesario también, hacer énfasis que la capacidad de asumir las situaciones adversas está vinculado con la autoestima, el buen humor y la autonomía. Habilidades que son de gran ayuda para superar todo con mayor facilidad, que propicien en cada experiencia una nueva oportunidad para crecer.

## CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

### 3.1 Enfoque de la Investigación

En el contexto de esta investigación, se empleará una metodología cualitativa con un diseño de tipo etnográfico interpretativo (Hernández & Mendoza, 2018), para explorar y comprender en profundidad la ausencia del reconocimiento y la importancia de la lúdica como mediador para una sana convivencia escolar en la Institución Educativa Nazareth y su comunidad en general. Entendiéndose, lo etnográfico como “una concepción y práctica de conocimiento que busca comprender los fenómenos sociales desde la perspectiva de sus miembros (entendidos como “actores”, “agentes” o “sujetos sociales”) (Guber, 2001). Esta elección metodológica se justifica por la necesidad de sumergirse en el entorno escolar y comprender las percepciones, actitudes y experiencias de los miembros de la comunidad educativa con respecto a la lúdica.

La elección de una metodología cualitativa con un diseño etnográfico interpretativo ofrece la oportunidad de sumergirse profundamente en el contexto específico de la Institución Educativa Nazareth y su comunidad. A través del enfoque cualitativo, los investigadores pueden capturar las complejidades y las dinámicas únicas que influyen, en la percepción y la práctica de la lúdica como mediador para una convivencia escolar saludable.

La metodología cualitativa permite explorar las experiencias, perspectivas y significados atribuidos por los participantes en su propio contexto social y cultural. Tal y como lo plantea Cerrón (2019) al adoptar un diseño etnográfico, se requiere de “habilidades, mediante



las cuales se puede lograr el autocontrol, flexibilidad, transferencia, solidez, precisión, economía, simulación y virtualización de forma tal que, dichos agentes puedan integrar, relacionar y conectar simultáneamente los fenómenos” (Cerrón, 2019, p.4) los investigadores pueden integrarse en la vida cotidiana de la institución educativa, observando las interacciones, participación en actividades, conversaciones, la captura de datos de manera natural y holística.

El enfoque interpretativo de la investigación etnográfica reconoce la subjetividad y la multiplicidad de significados presentes en el entorno escolar. Esto implica una atención cuidadosa a las diferentes voces y perspectivas dentro de la comunidad educativa, así como una reflexión crítica sobre el papel del investigador y su influencia en el proceso de investigación.

Al explorar la ausencia del reconocimiento y la importancia de la lúdica, este enfoque metodológico permite ir más allá de las respuestas superficiales y captar las complejidades subyacentes. Esto incluye, comprender cómo se construyen y negocian las normas culturales y sociales en el entorno escolar, así como identificar las barreras y los facilitadores para la integración efectiva de la lúdica en la convivencia escolar.

La elección de una metodología cualitativa con un diseño etnográfico interpretativo para esta investigación proporciona un marco sólido para explorar y comprender en profundidad la dinámica compleja y multifacética de la lúdica, como mediador para una convivencia escolar saludable en la Institución Educativa Nazareth y su comunidad en general.

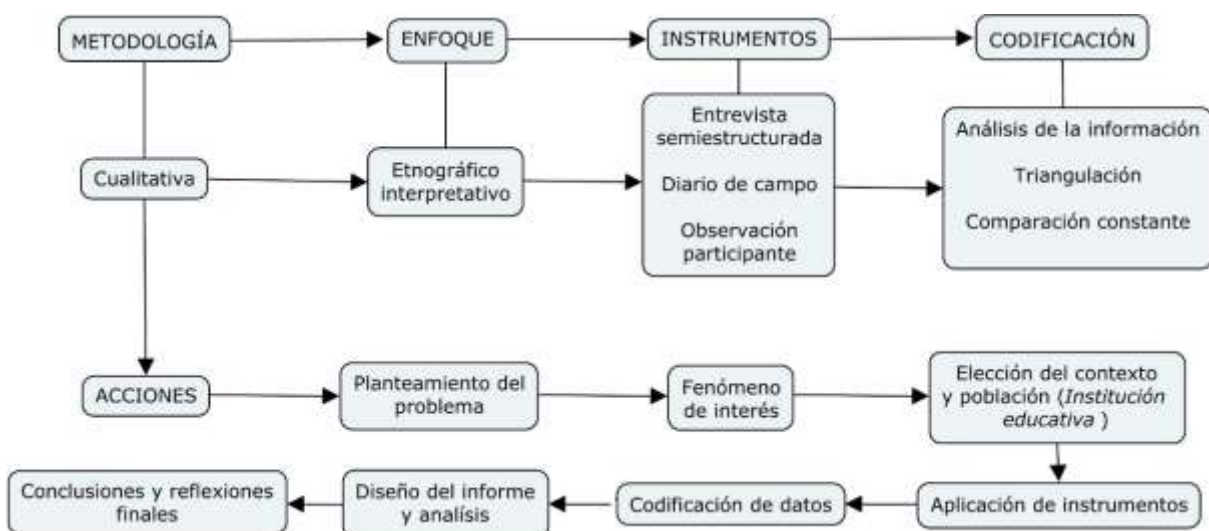
### **3.2 Diseño metodológico**

Se empleará un diseño a partir de la *etnografía interpretativa*, que implica la inmersión activa y prolongada de los investigadores en la vida cotidiana de la institución educativa. Esto

permitirá una comprensión amplia y contextualizada de las prácticas lúdicas y su relación con la convivencia escolar. En primer lugar, la Institución Educativa Nazareth puede ser representativa de un conjunto más amplio de escuelas que recurren a prácticas pedagógicas innovadoras en términos de convivencia escolar y la integración de la lúdica en su práctica educativa.

**Figura 4**

*Diseño metodológico*



*Nota:* Elaboración propia

El estudio etnográfico se aplica en investigaciones analítico-descriptivas de comportamientos, costumbres, creencias y prácticas sociales (Arias, 2012), por lo que es un método que separa y define los estudios de antropología cultural y sociología cualitativa. Otro aspecto a considerar es la accesibilidad y la disponibilidad de recursos para llevar a cabo la investigación en la Institución Educativa Nazaret. La proximidad geográfica, la disposición de

las autoridades educativas y la cooperación de los miembros de la comunidad escolar pueden facilitar el acceso a la información y la participación de los participantes en el estudio.

Su intención es la visibilización de lo que acontece en un contexto determinado a partir de develar el estilo de vida y el comportamiento de sociedades, etnias, minorías culturales o un conjunto de individuos que interactúan en un específico hábitat cerrado que suscita particularidades, como las instituciones educativas (Villabella, 2012).

### **3.3 Técnicas e instrumentos**

Las técnicas e instrumentos de la presente investigación desempeñan un papel crucial en la recopilación, análisis e interpretación de los datos cualitativos, permitiendo a los investigadores obtener una comprensión profunda y contextualizada de los procesos y dinámicas observadas en el terreno. En este sentido, se tuvo en cuenta la observación, la entrevista y el diario de campo con el propósito de recopilar los datos como instrumentos fundamentales para garantizar la validez, la fiabilidad y la verosimilitud de los hallazgos de la metodología aplicada.

#### **3.3.1 Observación participante**

Es un procedimiento que permite a los investigadores sociales, identificar los ejercicios de los agentes sociales y resignificar procesos socioculturales que configuran el núcleo de las investigaciones etnográficas (Jociles, 2018). Visualizarlas implica una recopilación de lo que estos agentes hallan desde el individuo observador, sus acciones, además lo que expresan y los constitutivos apropiados de toda la dimensión de esa situación (Vidal-Ledo & Rivera, 2007).

Los investigadores llevaron a cabo observaciones participantes en la institución durante un período prolongado de cinco meses. Registraron las prácticas lúdicas existentes, las interacciones entre los estudiantes y los docentes, y cualquier contexto relevante, relacionado con la lúdica y la convivencia escolar.

La observación participante se erige como una técnica fundamental dentro del insumo metodológico de esta investigación. A través de esta técnica, los investigadores se sumergirán de manera activa y directa en el entorno escolar de la Institución Educativa Nazareth, convirtiéndose en observadores activos de las prácticas lúdicas y las interacciones que tienen lugar entre los estudiantes y los docentes.

Esta técnica permitió a los investigadores capturar de manera detallada y contextualizada la riqueza de las actividades lúdicas presentes en la institución, dado que “La observación participante es un instrumento de enfoque cualitativo con la cual el investigador recopila datos de cualidades específicamente descriptivas, se integra en la cotidianidad de los individuos, de la empresa, del individuo que desea estudiar (Deslauriers, 2004). Desde juegos tradicionales hasta actividades recreativas más contemporáneas, todas serán objeto de escrutinio en busca de comprender su papel en la promoción de una convivencia escolar saludable. Los investigadores registrarán meticulosamente cada práctica lúdica, identificando patrones recurrentes, variaciones y posibles áreas de mejora.

Se puede definir la OP como una estrategia de generación de datos coherente en que el etnógrafo visualice las prácticas o “el hacer” que los elementos sociales desdoblan en los espacios naturales en que habitan, en los momentos ordinarios en que no son objeto de atención o análisis por parte de estos mismos agentes, a la vez que se involucran en el desarrollo de estas

dinámicas de diversos modos y en diferentes niveles que van desde incluirse activamente en su actuación hasta simplemente estar presentes en estos contextos (Olivas-Rojas, 2020).

Así, por observar se infiere la producción y registro metódico en el diario de campo de datos sobre los ejercicios sociales mientras suceden, a través del uso de los propios sentidos del etnógrafo, esto es, sin la intervención de terceros ni de herramientas mediadoras que no sean su propio cuerpo y las categorías desde las cuales se conecta con el mundo, en este caso, para recordarlo a modo de datos sobre él (Olivas-Rojas, 2020).

Además de enfocarse en las prácticas lúdicas en sí, la observación participante también se dirigirá a las interacciones sociales que surgen durante estas actividades. Los investigadores estarán atentos a la forma en que los estudiantes interactúan entre sí y con los docentes, observando cómo se establecen relaciones, cómo se resuelven conflictos y cómo se fomenta la colaboración y el trabajo en equipo.

Por otro lado, los investigadores también estarán atentos a cualquier contexto relevante que pueda influir en la implementación y efectividad de las prácticas lúdicas. Esto incluyó aspectos como el ambiente físico del aula, los recursos, las políticas institucionales y las percepciones de los estudiantes y los docentes sobre la lúdica y su relación con la convivencia escolar.

La observación participante es una herramienta poderosa para explorar en profundidad el papel de la lúdica como mediador para una convivencia escolar saludable en la Institución Educativa Nazareth. Al sumergirse directamente en el entorno escolar y participar activamente en las actividades y las interacciones, los investigadores podrán obtener una comprensión

completa y matizada de cómo la lúdica influye en la dinámica escolar y contribuye al bienestar de los estudiantes.

### **3.3 2 Entrevista semiestructurada**

En sus diversos modos, los modelos de entrevista se clasifican según la ejecución de procesos indispensables de comunicación y de interacción humana (Quivy, 2005). Una vez diagnosticados adecuadamente, estos procesos facilitan la obtención de información por medio de las entrevistas, incluyendo conceptos de reflexión de diferente índole. Al contrario de la encuesta por cuestionario, los modelos de entrevista se configuran por una interacción directa entre el investigador, sus interlocutores y también una orientación frágil (Sparkes A & Devís, J, 2006).

Se realizaron entrevistas a profundidad en miembros clave de la comunidad educativa, incluyendo estudiantes, docentes, padres de familia y personal directivo. Estas entrevistas son flexibles y abiertas, permitiendo a los participantes compartir sus percepciones, experiencias y significados con respecto a la lúdica en el entorno escolar.

Así se fundamenta en principio un auténtico intercambio en el tránsito del cual el interlocutor del investigador expone sus percepciones de un fenómeno o de un hecho, sus interacciones o sus vivencias, mientras que, a través de las preguntas abiertas y sus respuestas, el investigador adecua esta expresión, evita que se distancie de los objetivos del proyecto investigativo y adapta a su interlocutor en el acceso a un nivel satisfactorio de autenticidad y de profundidad (Quivy, 2005).

A través de estas entrevistas, los investigadores buscaron obtener una comprensión detallada y significativa de las percepciones, experiencias y significados de los diversos actores

clave, dentro de la comunidad educativa de la Institución Educativa Nazareth. Es importante destacar que, las entrevistas serán flexibles y abiertas, lo que significa que los participantes tendrán la libertad de compartir sus puntos de vista de manera espontánea y en profundidad. Los investigadores adoptaron un enfoque no directivo, fomentando un ambiente de confianza y respeto que facilite la expresión genuina de las opiniones y vivencias de los participantes. En ese sentido “cualquiera que sea el interés y la fuerza del método de análisis, es evidente que el tipo de informaciones recopiladas, su calidad y su pertinencia determinan directamente la validez de los análisis realizados y sus resultados” (Abric, 2001, p. 53)

Durante las entrevistas, se exploraron una variedad de temas relacionados con la lúdica en el contexto escolar. Esto puede incluir preguntas sobre las percepciones de los participantes sobre el papel de la lúdica en la promoción de una convivencia escolar saludable, sus experiencias personales con actividades lúdicas dentro y fuera del aula, y sus ideas sobre cómo mejorar la integración de la lúdica en la vida escolar.

Además, las entrevistas brindaron la oportunidad de profundizar en aspectos culturales y contextuales, que influyen en la comprensión y práctica de la lúdica en la institución educativa. Los investigadores estuvieron atentos a las narrativas y significados compartidos por los participantes, así como a las conexiones entre la lúdica, la identidad cultural y las dinámicas sociales dentro de la comunidad educativa.

La implementación de este instrumento jugó un papel crucial en la obtención de una comprensión holística y contextualizada de la lúdica como mediador para una convivencia escolar saludable en la Institución Educativa Nazareth. En este sentido, al permitir que los participantes compartan sus puntos de vista y experiencias de manera abierta y reflexiva, estas

entrevistas proporcionaron información valiosa que complementó otros métodos de recolección de datos y así enriquecer la comprensión de este fenómeno complejo y multifacético.

### **3.3.3 Diario de Campo**

El Diario de campo, es un instrumento en la que se registra en forma secuencial, los hechos que son de relevancia para el observador, sin dejar de lado la interpretación por parte del mismo. Se trata de una herramienta de gran beneficio para hallar los datos que permitan el análisis sobre la práctica, a través de la observación directa del fenómeno a estudiar (Espinoza & Ríos, 2017). Por ello se asemeja a una libreta de apuntes, pero con una variable de uso ampliado y ordenado metódicamente en relación a la información que se desea rastrear en cada una de las reseñas, y a partir de diversos métodos de recolección de la información para diagnosticar la realidad, internarse en nuevos hechos en la situación que se observa, dar secuencia a un desarrollo de investigación e intervención y propiciar los datos para el ejercicio evaluativo posterior (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

Cuando se realizan de manera consciente los diarios de campo, se convierten en uno de los instrumentos más importantes dentro de la investigación ya que al leerse todos para buscar información, se podrán descubrir muchas situaciones que, tal vez no se conocían o entendían, pero, que dentro de los mismos están. De allí la importancia de observar, analizar y plasmar las diversas realidades y manifestaciones que se perciben en los contextos académicos que se están estudiando, pues quizá en esos mismos acontecimientos estén las respuestas y soluciones a aquello que en algún momento de la jornada se convierte en una preocupación.



Los diarios de campo, según Amador (2017), son escritos en los cuales se evidencian los procesos de los estudiantes y para tal apreciación habla de unas características que se deben tener en cuenta en los mismos, estas son:

- La enseñanza de un proceso de investigación – reflexión.
- Sirve como medio evaluativo de un entorno y contexto de la investigación.
- Facilita la toma de decisiones de la investigación.
- Desarrolla la capacidad de observación a un pensamiento reflexivo y crítico-constructivo (Amador, 2017).

### **3.3.4 Población y unidad de análisis**

La población elegida como objeto de estudio, está integrada por ocho alumnos de grado octavo, dos acudientes (padre y madre), dos docentes de las áreas de inglés y sociales y la rectora como directivo docente. Los criterios tenidos en cuenta para la población seleccionada se generaron a partir de:

- Las falencias evidenciadas en la interacción y relación de los estudiantes en el escenario educativo y el impacto en la convivencia escolar.
- La identificación de valores suscitados en las prácticas de tipo lúdico dentro de la institución.
- La percepción e interpretación de las diferentes actividades académicas, deportivas e institucionales que llevan inmersa la lúdica.

Según lo anterior, se hallaron los diferentes significados, fruto de las diversas experiencias y vivencias en la cotidianidad de la institución educativa como insumo para enriquecer las categorías emergentes en el análisis de datos. Adicionalmente, se recopilieron las

perspectivas, concepciones y críticas de los directivos, profesorado y padres de familia. Se procedió a la codificación respectiva y se dieron nombres anónimos con el fin de garantizar la privacidad de la población seleccionada, respetando los pensamientos, las ideas y sentires de los participantes.

**Tabla 1**

*Datos de los estudiantes, docentes, directivos y acudientes entrevistados*

Código	Área/Rol	Ciclo	Desempeño	Seudónimo
D.ED1	Educación Física	6° - 11°	Docente	Nata
D.ED2	Ciencias Naturales	6° - 8°	Docente	Leidy
D.EDD	Directivo	1° - 11°	Rectora	Hermana
D.EA1	Madre	8°	Acudiente	Silvia
D.EA2	Padre	9°	Acudiente	Iván
D.EE1	Estudiante	8°	Estudiante	Tina
D.EE2	Estudiante	8°	Estudiante	Jazmín
D.EE3	Estudiante	8°	Estudiante	Luna
D.EE4	Estudiante	8°	Estudiante	Majo
D.EE5	Estudiante	8°	Estudiante	Samy
D.EE6	Estudiante	8°	Estudiante	Valen
D.EE7	Estudiante	8°	Estudiante	Guti
D.EP8	Estudiante	8°	Estudiante	Nico

*Nota:* Elaboración propia.

### 3.4 Análisis de la información

En el ejercicio investigativo se recopilaron distintos elementos de información, que, permitieron la obtención de los datos utilizables y su respectiva codificación. Estos hallazgos, facilitaron inicialmente, la clasificación, categorización y codificación de la información en relación a los objetivos propuestos en el trabajo, dando sentido a la comprensión de los significados que otorga la lúdica como estrategia pedagógica en la institución educativa Nazareth. Por ende, se aplicó una codificación artesanal de los datos, con la intención de articular las experiencias dentro y fuera del aula por parte de los estudiantes vinculados en el proceso investigativo, de tal manera que se pudieran identificar las diferentes expresiones de la lúdica en relación a la formación de valores, la mediación como elemento participe en la resolución de conflictos y la intervención de estrategias dinámicas para la convivencia en los espacios educativos.

La organización y codificación de la información no es un ejercicio mecánico (si en algún momento lo fuera se debería hacer una pausa y reincorporarlo en otro momento), sino que está estructurado de factores interpretativos. De tal manera que, desde el primer instante en que comenzamos a trabajar los datos obtenidos, estamos instrumentalizando el análisis, interiorizando y matizando parte de la subjetividad en el tránsito de suscitar los significados a partir de los hallazgos (González & Reyes, 2018, p. 3).

La codificación artesanal es un ejercicio dinámico, sistemático e intelectual, que les proporciona a los investigadores, la facilidad para articular el análisis con enfoque y rigurosidad. En este orden de ideas, se transcribieron las entrevistas realizadas a los estudiantes, padres, docentes y directivos respectivamente, al igual que los diarios de campo, seleccionando los datos con significado destacado, en coherencia y relación a la pregunta problémica y los

objetivos planteados. Posteriormente, se realizó la lectura con el propósito de estructurar los datos y enlazarlos a los códigos, según la afinidad de dichos hallazgos, es por ello, que se asignó un color de referencia a cada uno de los códigos mediante el uso de resaltadores y etiquetas de colores, que permitieron la segmentación de los datos.

## Tabla 2

### *Codificación de datos*

#### *Entrevista D.EE3*

<b>Datos_ Unidades de significado</b>	<b>Códigos</b>
<i>D.EE3:</i> Yo creo que en las actividades de juegos y de competencias que podemos hacer en el aula de clase nos pueden crear un buen ambiente... creo que en sí las lúdicas, los juegos y las actividades recreativas son las que más nos unen en sí como salón. Por ejemplo, el año pasado en mi salón logramos sacar adelante una actividad que era de inglés, todos...también me gustan esas actividades que nos integran. Por ejemplo, en mi colegio hay actividades grandes como el English Day, el English Night, las actividades de ferias de la ciencia, actividades de ferias del emprendimiento, hasta la semana deportiva creo que nos puede unir muchísimo, y también en el Día del Idioma que hacemos muchas exposiciones y tratamos a veces de hacer obras de teatro, cosas más lúdicas para que todos entendamos... cuando hacemos esas actividades grandes yo creo que todos nos sentimos felices, todos nos sentimos emocionados, tenemos un espíritu de competencia sano... Cualquier actividad que implique que todos socialicemos de una buena manera	Actividades extracurriculares Deportes Juegos en la clase. Actividades en el polideportivo English day Actividades lúdicas en el salón English day Baile
Sí. Sí. Yo creo que a nuestra edad esas actividades nos pueden dar una gran enseñanza, porque nosotros aprendemos muchísimo cuando estamos con otros y esas actividades nos pueden dejar como marcas. Con las actividades grandes en mi salón siempre se logra unir y esa unión dura por todos los años, por todo el tiempo y podemos sentirnos como una familia... Las actividades como en grupo, yo creo que de las grandes que	Caracterizaciones Yincanas Rompecabezas Juegos grupales

realiza el colegio mi favorita siempre es el English, porque siempre, no sé, es como la unión más grande que tenemos en salón. Es competitiva, todos estamos felices, con euforia, estamos orgullosos de lo que hacemos.

También en todas las ferias, digamos, del emprendimiento, de la ciencia, cuando se manejan estas exposiciones como los stands, nosotros creamos que logramos, aunque sean en pequeños grupos, logramos asimilar mejor el conocimiento...

Conocimiento que a veces, por ejemplo, en el área de la ciencia puede ser muy extenso, lo podemos manejar de una manera didáctica y más divertida... las obras de teatro que realizamos en el día del idioma, podemos representar cosas históricas o temas importantes de una manera que todos podamos comprender, para nosotros los expositores y para las personas que nos están viendo... creo que pueden ser las campañas como modelos para poder fomentar la lúdica y también para que nosotros logramos comprender su importancia, estrategias de actividades, juegos, podemos decir competencias, y todas esas que nos las planteen los docentes.

---

Obras de teatro

Educación física

Juegos de relevos

Juegos de pistas

El globo

Juegos con fichas

La oca.

La semana deportiva

Actividades con libros

---

*Nota:* Elaboración propia

Es importante aclarar que, la información recopilada da ilustración sobre las percepciones, perspectivas, puntos de vista y significados de los estudiantes, padres, docentes y directivos en relación al impacto que tiene la lúdica en la institución educativa como mediador pedagógico para una sana convivencia, de las que fueron extraídos los códigos para luego agruparlos y almacenarlos en carpetas con las categorías identificadas, entre las cuales se destacan: Las situaciones o momentos de tensión en el entorno escolar que afectan la convivencia, los valores que directa o indirectamente emergen en medio de la interacción de los educandos en diversos ejercicios y escenarios de la institución, y todas aquellas dinámicas, juegos y situaciones que llevan intrínsecamente el componente lúdico, a través del cual se

facilitó el diseño de redes semánticas para analizar, interpretar y codificar los datos hallados.

La siguiente tabla ilustra el significado de una de las categorías emergentes.

**Tabla 3**

*Glosario de códigos*

<b>Código</b>	<b>Significado</b>
Juegos grupales	Hace referencia a las actividades lúdicas de tipo grupal, el trabajo cooperativo y colaborativo. A través de estas actividades se enmarcan roles y funciones que participan y trabajan por un propósito común (Ganar). El juego grupal, por su parte, lleva intrínseco, la unión grupal donde se fortalecen y promocionan valores humanos a la vez que se ejercitan competencias ciudadanas basadas en el respeto, la tolerancia y el respeto por la norma.

*Nota:* Elaboración propia

## CAPÍTULO IV. RESULTADOS

El presente capítulo, soporta los resultados obtenidos de la investigación partiendo del análisis realizado a los hallazgos de los instrumentos aplicados, donde posteriormente se inició con el rastreo de las situaciones y eventos de tensión entre los estudiantes que desfavorecen la convivencia escolar, identificación de los valores que se suscitan en el entorno educativo e interpretación de las experiencias metodológicas y didácticas en los momentos propicios, para la formación como eje de reflexión curricular en la convivencia en el ámbito escolar. Cabe resaltar que, otros elementos referenciados en el presente apartado es la triangulación de los datos con las perspectivas de los investigadores y el soporte teórico desde otros autores. Adicionalmente se hace necesario contemplar los criterios de rigor necesarios en el ejercicio investigativo, tal como lo ilustra la tabla 3.

**Tabla 4**

*Criterios de rigor y procedimientos*

<b>Criterios</b>	<b>Procedimientos</b>
Veracidad o autenticidad	<ul style="list-style-type: none"><li>- Observación constante durante 15 semanas</li><li>- Validación por los participantes</li><li>- Triangulación.</li></ul>
Aplicabilidad o transferibilidad	<ul style="list-style-type: none"><li>- Descripción del contexto educativo y población participante.</li><li>- Recopilación de datos</li></ul>
Congruencia o coherencia	<ul style="list-style-type: none"><li>- Triangulación</li><li>- Descripción minuciosa de la recolección, codificación e interpretación de datos</li><li>- Reflexividad de los investigadores</li></ul>
Confirmabilidad o reflexibilidad	<ul style="list-style-type: none"><li>- Transcripción de entrevistas</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contraste de los datos con la teoría existente</li> <li>- Revisión de los hallazgos por otros investigadores</li> </ul>
Adecuación teórico-epistemológica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coherencia entre los objetivos y los resultados obtenidos.</li> <li>- Contraste de la pregunta con los métodos</li> <li>- Ajustes de diseño</li> </ul>

*Nota:* Elaboración propia

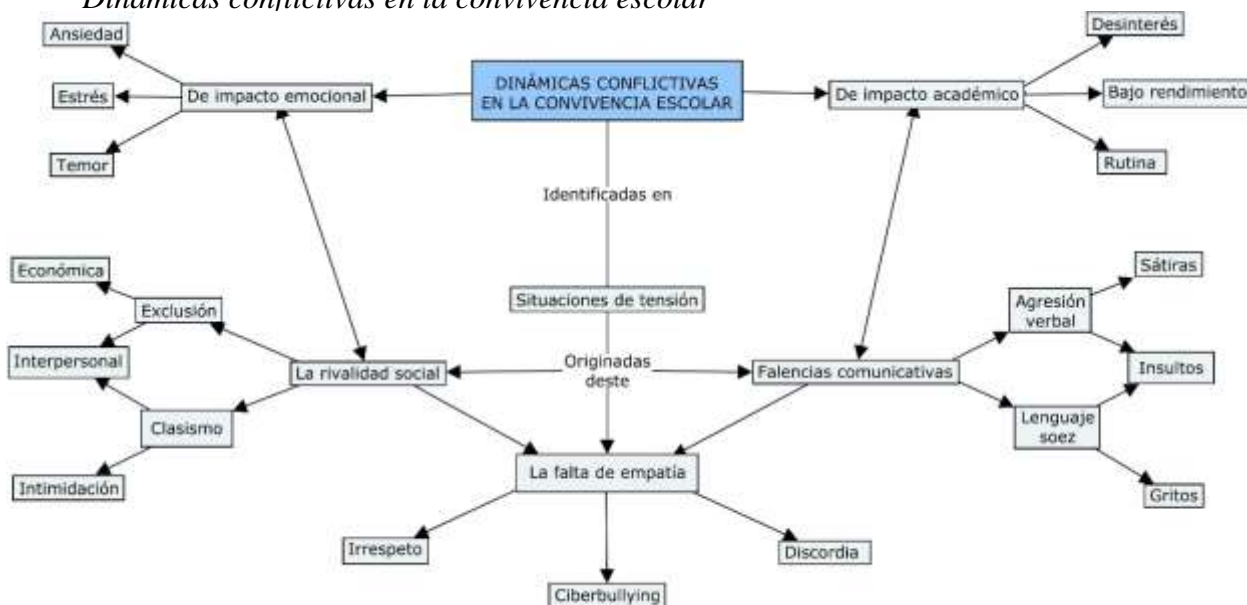
#### **4.1 Dinámicas conflictivas en la convivencia escolar**

Una vez, ejecutado el proceso de las entrevistas a la comunidad seleccionada para el estudio fue viable articular un volumen satisfactorio de información sobre la lúdica, como mediador pedagógico para la sana convivencia en la institución escolar, incluyendo las situaciones de tensión conflictivas y los valores emergentes en la cotidianidad de los educandos. Fue de este modo, que se lograron observar los comportamientos, actitudes, interacciones y lenguajes de los estudiantes en relación a fenómenos de tensión escolar que afectan la sana convivencia, en los diferentes escenarios del centro educativo. Así mismo, la intención del objetivo de hallar las situaciones asociadas a la experimentación de momentos difíciles, problemáticos o estresantes durante la convivencia escolar fue satisfactoria, por ende, las voces de los actores educativos entrevistados reflejaron su sentir y pensar en la forma como experimentan su cotidianidad en la escuela, precisamente en aquellos momentos donde hay tensión, ansiedad y estrés desde su dimensión interpersonal e intrapersonal.



**Figura 5**

*Dinámicas conflictivas en la convivencia escolar*



*Nota:* Elaboración propia.

De este modo, la convivencia escolar constituye un punto de equilibrio esencial, para los lineamientos curriculares de la enseñanza y aprendizaje en la institución educativa de Tuluá, Nazareth. A propósito, Vélez (2015) señala: La convivencia en la dimensión educativa es una materia que cada día se fortalece en los escenarios educativos porque se hace indispensable, podría mencionarse “prioritario”, mediar con estrategias de manera continua las acciones de intimidación y de conflicto, que se experimentan en estos espacios (p. 54). En este orden de ideas, las políticas propuestas para el mejoramiento de ambientes escolares requieren de intervenciones y propuestas que privilegien el bienestar de los educandos y su emancipación sobre aquellas barreras, que limitan su desarrollo integral (Vélez, 2015).

En este sentido, se destacaron las respuestas de los alumnos del grado octavo en relación a la percepción e impacto de la situaciones de tensión en la interacción de las relaciones interpersonales, en diferentes espacios comunes del colegio lo que les permite a los educandos

conocer y comprender las causas de aquellos aspectos negativos que afectan su desempeño escolar y repercuten en su dimensión emocional, en el siguiente esquema se exponen algunos segmentos de los datos aplicados y manifestados en las entrevistas:

**Tabla 5**

*Análisis de las dinámicas conflictivas*

Pregunta	Estudiante	Respuesta	Análisis
<p>¿Qué situaciones consideras que afectan la convivencia escolar de manera positiva y negativa?</p>	<p><b>D.EE7</b></p>	<p><i>dentro de una convivencia negativa puede haber la exclusión, la discriminación, poca tolerancia y uno de los factores más importantes son el bullying, el lenguaje sucio puede ofender a las demás personas, es decir que con el solo hecho de que haya un lenguaje soez en el espacio se puede generar ya una problemática.</i></p>	<p>Los datos revelan una amplia gama de conflictos interpersonales que se experimentan en el contexto escolar. Desde la discriminación hasta la agresión verbal, estos conflictos de la vida de los estudiantes, crean un ambiente tenso que dificulta el proceso educativo. La falta de empatía y comunicación agrava más aún los problemas, generando tensiones significativas entre los miembros de la comunidad escolar. Es fundamental comprender la complejidad de estas situaciones para</p>
	<p><b>D.EE5</b></p>	<p><i>Negativa cuando hay falta de escucha, cuando hay bullying, cuando hay falta de empatía,</i></p>	
	<p><b>D.EE4</b></p>	<p><i>somos egoístas y solo pensamos en</i></p>	

---

*nosotros mismos, cuando creemos que solo somos nosotros y no existe otras personas* poder abordarlas de manera efectiva en cuanto a los aspectos biológicos, socioafectivos, cognitivos y espirituales de los estudiantes.

---

*Nota:* Elaboración propia

La anterior figura, ilustra claramente las situaciones y momentos difíciles de los estudiantes durante la convivencia escolar, los conflictos interpersonales en el entorno escolar representan una problemática significativa que tanto afecta el bienestar de los estudiantes, como la dinámica general del ambiente educativo. Las causas subyacentes de los conflictos interpersonales en el entorno escolar de la institución son diversas y complejas, con factores como la falta de habilidades sociales, la competencia excesiva académica y la falta de seguimiento que, en suma, puede favorecer a la aparición de conflictos.

Al respecto Gutiérrez y Díaz (2020) exponen: El conflicto tiene poco impacto en los tratados y teorías clásicas de organización educativa, por tal razón, es significativo ejecutar un estudio a la variación del conflicto y para ello, se iniciará por dar claridad a la conceptualización de lo que significa el conflicto: “un tipo de situación en la que las personas o grupos sociales buscan o perciben metas opuestas, afirman valores antagónicos o tienen intereses divergentes” (Gutierrez & Díaz, 2020). Estas situaciones tienen consecuencias tanto a nivel individual como colectivo, incluyendo el deterioro de las relaciones interpersonales, el aumento del estrés, la

ansiedad y la disminución del rendimiento académico. Es crucial abordar estas causas y consecuencias de manera integral para promover un ambiente escolar más saludable.

Las estrategias pedagógicas aplicadas en los contextos escolares actuales son utilizadas para abordar los conflictos interpersonales en las instituciones educativas, varían en su efectividad. Si bien algunas intervenciones se centran en la resolución de conflictos y la promoción de la empatía, otras se centran en la prevención y el fomento de un clima positivo escolar. Sin embargo, muchos de los planeamientos como el compromiso en la formación de competencias para la conciliación adecuada de conflictos; el pacto con el ejercicio de democratizar los canales de comunicación entre los estudiantes y los esfuerzos para que el diálogo sea más comprensible y reflexivo en la práctica educativa, no se ejecutan de manera efectiva a los enfoques holísticos de las causas de los conflictos, causan un desconocimiento de los mismos. Se necesitan mejoras significativas en la implementación de intervenciones que promuevan la inclusión, la comunicación efectiva y el respeto mutuo en el entorno escolar.

Abordar las tensiones interpersonales y el ambiente vulnerable en el entorno escolar es fundamental para promover el bienestar de los estudiantes y mejorar la calidad de la educación. *“Para mí, el acto que más está afectando es la discriminación o el hecho de que algunos estudiantes quieren pasar por encima de los otros y no tienen empatía con ellos, sino que lo único que quieren es hacer las cosas primero ellos y sobrepasarse por encima de los otros”* (D.EE8)

Se deben anexar intervenciones integrales que aborden las causas subyacentes de los conflictos y promover una cultura de respeto y empatía. Esto puede incluir programas de desarrollo de habilidades sociales, capacitación para el personal educativo y la implementación

de políticas escolares inclusivas. La lúdica entraría a jugar un papel fundamental en la trazabilidad con estas propuestas de mejoramiento, por ello, es esencial que todas las partes involucradas incluidos los estudiantes, docentes, padres de familia y la comunidad en general, tengan como propósito trabajar cooperativamente para favorecer un ambiente seguro escolar y acogedor para todos. Los conflictos interpersonales en el contexto escolar son una creciente preocupación en el ámbito educativo, que afectan tanto el bienestar emocional de los estudiantes como el clima general de la institución.

Desde una perspectiva sociológica, Thompson (2017) ha señalado la importancia de la cohesión social en la prevención de conflictos y la promoción del bienestar en la comunidad escolar. Sin embargo, la realidad real muestra una diversidad de situaciones conflictivas que pueden afectar esta cohesión (Thompson, 2017). Por ejemplo, *el bullying* y la exclusión pueden generar tensiones significativas entre los estudiantes que desarticulan las redes normativas que facilitan un sano ambiente escolar.

Además, la falta de empatía y comunicación efectiva puede exacerbar estos problemas, perpetuando patrones de comportamiento destructivos, de allí se hace necesario que la escuela sirva como formador en el manejo adecuado de estas situaciones, al respecto Jaramillo, Simbaña y Vinueza (2017) señalan que, la escuela como eje de socialización instaure comportamientos para cada sujeto, pero este individuo para actuar necesita de estímulos, que en varios casos como plantea Durkheim (Citado por Jaramillo et al., 2017) se los encuentra en el sentimiento social o en el espíritu, entonces se hace imperiosa la presencia del otro, que puede ser el sistema de signos que se usa para expresarse (Jaramillo, Simbaña, & Vinueza, 2017).

Abordar las causas subyacentes de los conflictos interpersonales en el entorno escolar, se hace imprescindible al considerar las teorías psicológicas que exploran el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los adolescentes. Piaget y Vygotsky, han destacado la importancia del juego y la interacción social en la adquisición de estas habilidades en el desarrollo cognoscitivo. Sin embargo, cuando estas habilidades no se desarrollan idóneamente, pueden surgir conflictos relacionados con la falta de empatía, la competencia excesiva y la inseguridad emocional.

Diversas posturas se han discutido para abordar los conflictos interpersonales en las instituciones escolares. Por ejemplo, la perspectiva de resolución de conflictos se centra en la mediación y la negociación para resolver disputas entre estudiantes. Otros, como la educación emocional y el aprendizaje cooperativo, promoción de la empatía y el diálogo conciliatorio como herramientas para prevenir una convivencia inestable.

Los conflictos interpersonales en el ámbito escolar representan un desafío significativo que requiere una atención cuidadosa y estrategias de intervención efectivas. Es crucial abordar las causas subyacentes de estos conflictos, que pueden incluir factores individuales, sociales y estructurales. Además, es importante promover un clima escolar positivo que fomente signos de tolerancia y respeto como la resolución pacífica de conflictos.

Para lograr esto, se recomienda implementar programas de educación emocional y habilidades sociales desde una edad temprana, así como proporcionar capacitación continua para el personal escolar en estrategias de gestión de conflictos. También es fundamental involucrar activamente a los estudiantes en la construcción de un ambiente escolar armónico y acogedor, donde se fomente el respeto mutuo y la pluralidad.

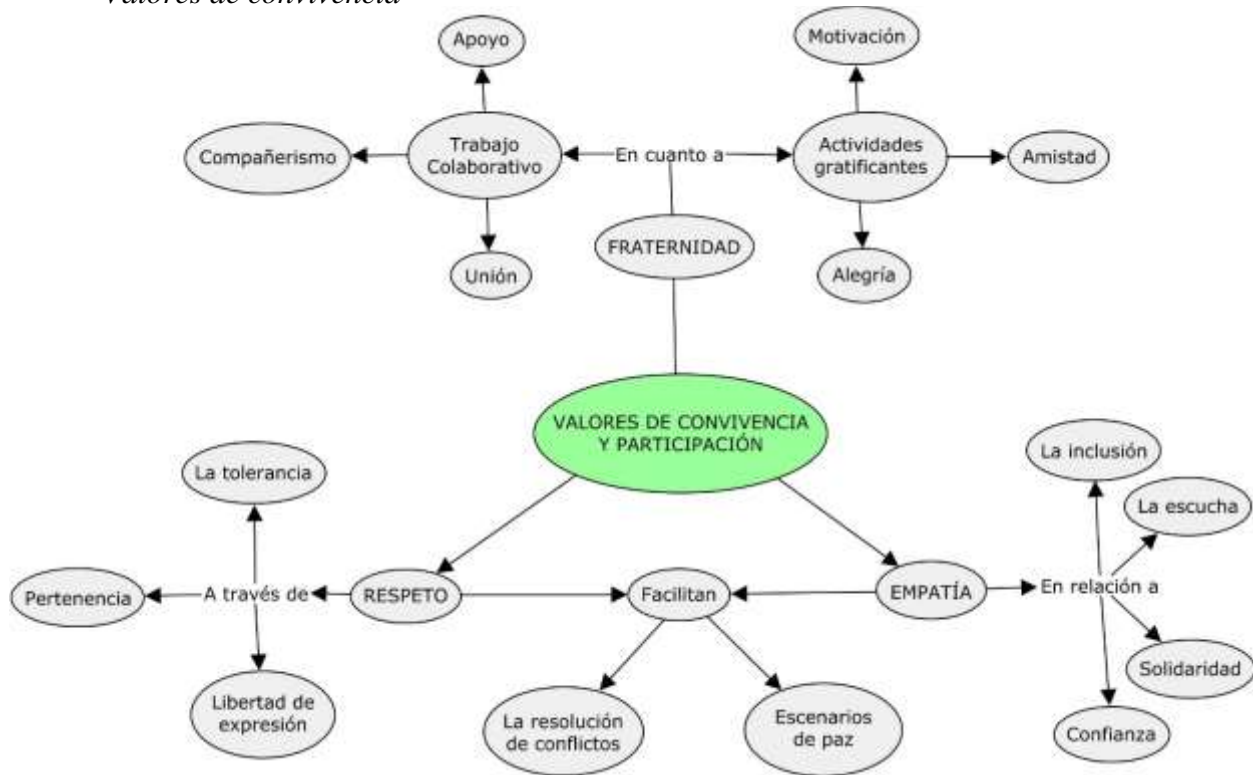
En última instancia, abordar los conflictos interpersonales en el contexto escolar no solo aportará al bienestar emocional y académico de los educandos, sino que también cimentará las bases para una sociedad más democrática, inclusiva y pacífica en el futuro, a propósito, la ley 1620 del 2015 expone:

*El Comité Escolar de Convivencia, en el ámbito de sus competencias, desarrollará acciones para la promoción y fortalecimiento de la formación para la ciudadanía y el ejercicio de los Derechos Humanos, sexuales y reproductivos; para la prevención y mitigación de la violencia escolar y el embarazo en la adolescencia; y para la atención de las situaciones que afectan la convivencia escolar y el ejercicio de los Derechos Humanos, sexuales y reproductivos. (Art. 26, ley 1620, 2013, p. 8) ( Congreso de la República, 2013).*

## 4.2 Valores de convivencia y participación

**Figura 6**

*Valores de convivencia*



*Nota:* Elaboración propia

Con respecto, a los educadores entrevistados demostraron la relevancia frente al sentido de pertenencia, el cumplimiento de las normas y el respeto por el otro, para promover una sana convivencia tal como se expresa en el siguiente fragmento:

*El proyecto del medio ambiente busca, desde el sentido de pertenencia y el cumplimiento de normas para con el colegio, lograr una sana convivencia, porque cuando yo, por ejemplo, cuido y aprendo a proteger los espacios físicos del colegio, estoy*



*promoviendo la sana convivencia. Cuando, por ejemplo, yo cumplo con las normas pautadas dentro del aula, el respeto a escuchar lo que dice la otra persona, el respeto a la diferencia de la otra persona, esto promueve la sana convivencia. (D.ED1)*

De acuerdo con lo anterior, queda claro que la promoción de valores para la convivencia escolar es vital, pues cuando hay ambientes sociales adecuados, ayuda a que los niños y adolescentes, logren adquirir conocimientos académicos y habilidades sociales que sin duda alguna serán fundamentales para el bienestar colectivo y personal. De igual manera, se debe reconocer que cuando los estudiantes en la vivencia de la fraternidad se reconocen como miembros de una familia educativa, fortalecen lazos de amistad, amor, empatía y respeto que serán fundamentales en la resolución de conflictos que se puedan ir presentando a través del tiempo. En la educación del individuo, los valores constituyen un elemento vital, dado que éstos cumplen la función de ser mediadores de las relaciones sociales, a través de la comunicación y el diálogo. Sin embargo, su madurez implica gran responsabilidad y dedicación. Pero, sobre todo, es esencial la respuesta que los alumnos confieran al ejercicio por aprender los valores.

Por otra parte, se alude a los valores que sobresalen cuando se realizan actividades integradoras en la comunidad educativa, en relación la docente entrevistada menciona:

*en estos escenarios siempre vas a encontrar una cantidad de sentimientos, emociones muy significativas y además de esto el fortalecimiento de los valores nazarenos, empatía, confianza, bondad, nobleza, respeto, acogida, amor, justicia, entre muchos que poseemos pero que no debemos dejar de lado (D.ED2)*

Lo anterior reafirma que los valores tejen relaciones desde la interacción y la participación en el estudiantado, en el proceso de formación de la cotidianidad dentro del

escenario educativo. Si bien es alentador observar la promoción de valores positivos en el ámbito escolar, también es importante reconocer los desafíos y limitaciones asociados con esta dinámica. Uno de los desafíos clave es asegurar que estos valores se integren de manera coherente en el currículo escolar y en la cotidianidad de la comunidad educativa.

La escuela, es la entidad de socialización secundaria de un sujeto, donde se debe promover una formación integral, que además de las competencias esenciales apreñadas en los lineamientos curriculares, se transversalicen las aptitudes del ser, por lo cual la inmersión de los valores se convierte en un factor indispensable de la educación, ya que dicho proceso facilitará la interacción idónea del estudiantado en cualquier medio que se desenvuelvan (Arango, González, & Ramirez, 2013).

Dando continuidad a la comprensión del presente análisis, al preguntar a los estudiantes si han experimentado situaciones en las que los juegos y actividades lúdicas han contribuido a resolver conflictos o mejorar las relaciones, la mayoría acertaron en expresar que los valores más comunes para el manejo de situaciones conflictivas y que comparten relación semántica son el respeto, la fraternidad y la empatía. Al respecto una informante clave expresa:

*que siempre tengamos el respeto, no solamente nos va a ayudar en ese momento, sino que digamos que su resultado se va a ver reflejado. Se ve reflejado en mucho tiempo, porque un lenguaje asertivo, una buena convivencia, la empatía y todo eso se va poniendo en práctica, además del problema más importante que creo que se da hoy en día, que es el manejo de nuestras emociones, que a veces somos demasiado espontáneos y no decimos las cosas pensando en el otro. O sea que si hacemos ese tipo de actividades sí podemos lograr solucionar conflictos, ser fraternos, independiente de los que se presenten (D.EE3)*

- **Respeto:** Aparece en múltiples respuestas, denotando la importancia que se le da a este valor en la convivencia.
- **Fraternidad:** También es recurrente, indicando la necesidad de la hermandad, con la intencionalidad de fortalecer los lazos de amistad de forma respetuosa y así abordar los conflictos, para garantizar las relaciones positivas.
- **Empatía:** Se menciona en varias respuestas, lo que sugiere la importancia de comprender y considerar los sentimientos y perspectivas de los demás en las interacciones escolares.

En esta categoría se hace énfasis en los valores de fraternidad, empatía, respeto, los cuales se han desarrollado dentro de la formación de las generaciones en el Colegio Nazaret de Tuluá, es importante anotar que, al ser una institución formada desde el espíritu de San Francisco de Asís, promueve dichos valores desde el acompañamiento integral de los estudiantes, invitándolos a vivir desde su cotidianidad. La empatía es un valor que constituye este factor humano. El desarrollo de la misma permite que niños sean capaces de identificar las necesidades corporales y sensitivas de los compañeros, facilitándoles mantener un clima educativo de tolerancia, servicio y compañerismo (Craig, Brown, Upright, y DeRosier, 2016).

Es una trilogía que ayuda en el desarrollo de la convivencia escolar, pues promueve lazos de cuidado por el otro como siempre lo enseñó San Francisco de Asís, además de que crea vínculos no solo entre los estudiantes, sino, con cada una de las personas con las que se ven involucradas constantemente. La relación de la presente categoría va en coherencia con el objetivo específico número dos, que se centra en la interpretación de la escala de valores que se manifiesta a través de los significados conferidos al manejo de situaciones conflictivas

durante la participación de la comunidad en actividades lúdicas, deportivas y culturales en el escenario escolar. Este enfoque buscó comprender cómo las interacciones y experiencias vividas durante estas actividades influyen en la formación de valores y actitudes de los estudiantes.

Los datos revelaron una serie de valores recurrentes que emergen de las experiencias de los estudiantes en actividades extracurriculares y eventos escolares, en tal sentido, se pretendió que comprendieran los significados conferidos al manejo de situaciones tensas durante la participación de las diversas actividades que se implementan en la institución.

Además, es fundamental considerar cómo se abordan los conflictos y las tensiones que inevitablemente surgen en este contexto, y cómo se pueden transformar en oportunidades para el crecimiento personal y la construcción de relaciones positivas. Varios autores han abordado la importancia de promover valores positivos en el escenario educativo como aspecto integral del proceso de formación de los alumnos. Por ejemplo, el trabajo de Paulo Freire (1997) destacó la necesidad de una educación liberadora que fomente la conciencia crítica y la solidaridad entre los individuos (Freire, 1997).

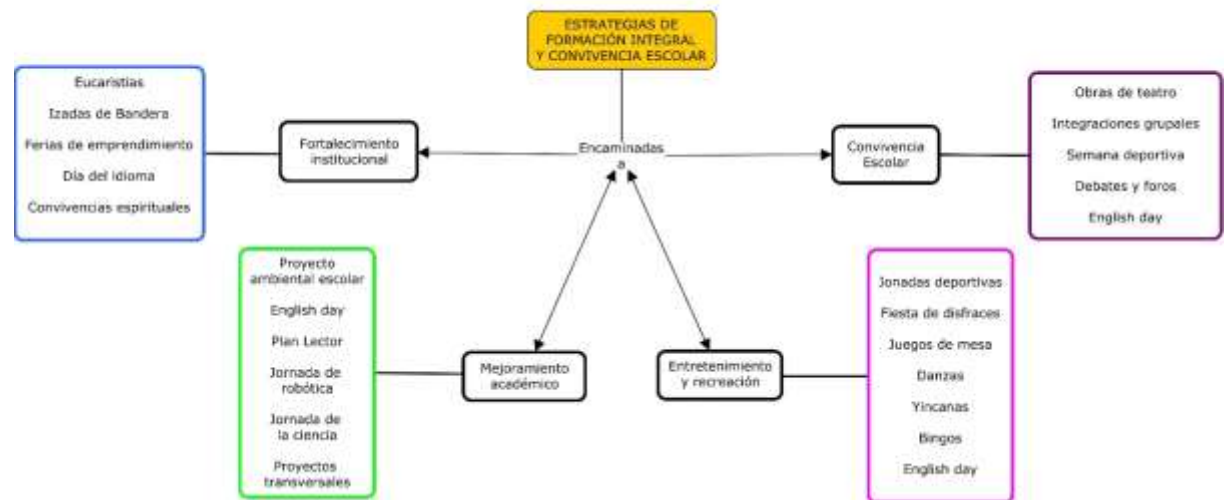
La promoción de valores ofrece una visión valiosa sobre la formación de dichas cualidades a través de actividades lúdicas, deportivas y culturales en el ámbito escolar. Si bien existen desafíos en la implementación efectiva de estos valores, es fundamental reconocer su importancia en el desarrollo integral de los estudiantes. Se recomienda continuar en la exploración de estrategias y enfoques pedagógicos que promuevan una cultura escolar basada en el respeto, la empatía, la fraternidad y la colaboración, con el objetivo de fomentar un

ambiente de aprendizaje positivo y enriquecedor para todos los miembros de la comunidad educativa.

### 4.3 Estrategias de formación integral y convivencia escolar

**Figura 7**

*Estrategias de formación integral y convivencia escolar*



*Nota:* Elaboración propia

*pero también me gustan esas actividades que nos integran. Por ejemplo, en mi colegio hay actividades grandes como el English Day, el English Night, las actividades de ferias de la ciencia, actividades de ferias del emprendimiento, hasta la semana deportiva creo que nos puede unir muchísimo, y también en el Día del Idioma que hacemos muchas exposiciones y tratamos a veces de hacer obras de teatro, cosas más lúdicas para que todos entendamos (D.EE3).*

En el interior del sistema educativo es importante reconocer los insumos que surgen desde las interacciones humanas con el contexto formativo. Hasta el momento ha sido evidente

la concepción sobre la lúdica como una mediación pedagógica formadora/transformadora, que puede influir en favorecer los espacios de forma pacífica y conciliadora, además de ser instrumento motivador para los estudiantes. La relación multifacética que experimentan los alumnos con la gama de actividades y vivencias dentro de la escuela, teje lazos humanizantes y propicios para territorios de paz.

Entre las actividades más habituales se encuentran las jornadas deportivas y recreativas, como la semana deportiva y el English Day, que ofrecen espacios para el disfrute, el goce, la interacción y el trabajo en equipo. Estas dinámicas no solo promueven la actividad física, sino que también fortalecen el sentido de pertenencia y la colaboración entre los estudiantes, aparte de ello, se evidencia la intertextualidad con el proyecto del ambiente escolar, además, se destaca y relaciona una variedad de proyectos transversales que abordan temas relevantes como el medio ambiente, la ciencia y la cultura, mediante el cual brinda oportunidades para la reflexión y el aprendizaje significativo.

Se pretende así, poner a consideración la percepción que el estudiantado tiene en común con los directivos de la institución en relación a los ejercicios de tipo heterogéneo, donde convergen los significados que se tienen sobre la lúdica. A partir de este filtro relacional, se exponen algunos de sus planteamientos.

*También en todas las ferias, digamos, del emprendimiento, de la ciencia, cuando se manejan estas exposiciones como los stands, nosotros, creo que logramos, aunque sean en pequeños grupos, logramos asimilar mejor el conocimiento. Conocimiento que a veces, por ejemplo, en el área de la ciencia puede ser muy extenso, lo podemos manejar de una manera didáctica y más divertida. Las obras de teatro que realizamos en el día*

*del idioma, podemos representar cosas históricas o temas importantes de una manera que todos podamos comprender, para nosotros los expositores y para las personas que nos están viendo. (D.EE1)*

*Desde acá del colegio experimentamos a través de la lectura, unos procesos lúdicos, una lectura a través de juego, donde los niños crean ellos mismos actividades de lectura y aparte de esto, luego hacen la representación de escenas, momentos, situaciones, monólogos, además la construcción de párrafos, historias, fragmentos que ellos crean. Para ellos es súper divertido leer lo que crearon, narrar y expresar y les encanta a través de obras de teatro representar cada uno de los aprendizajes que ellos han aprendido en la creación de producciones escriturales. Llámese cuentos, fábula, gráficos. (D.EDD)*

En efecto, estamos conversando de significados de orden lúdico. El sentido que los directivos le confieren, desde su experiencia en el centro educativo a través de una mirada holística a las diversas experiencias recreacionales y plurales, evidencia grandes semejanzas con las perspectivas y concepciones que tiene el alumnado desde las vivencias, interacciones y praxis educativa. Estas experiencias pueden ser aprovechadas como oportunidades de aprendizaje significativo en la construcción de una convivencia escolar enriquecida, puesto que las miradas de la comunidad escolar, están orientadas en la misma dirección.

El concepto de experiencia en el escenario educativo ocupa un lugar central, en la elaboración de impresiones sensibles que surgen desde la vivencia por medio de intuiciones puras de tiempo y espacio, así pues, las situaciones experienciales de la comunidad educativa constituyen un conglomerado de percepciones que, desde la dimensión emotiva del ser,

transforman y moldean directa e indirectamente la reflexión pedagógica de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La experiencia lúdica toma sentido mayor al momento de comprender los signos que le dan los estudiantes, docentes y directivos a las sensaciones e impresiones humanas en el ejercicio y práctica de múltiples actividades. Dicho sentido se puede medir al evaluar la participación y el impacto real de estas actividades en la vida escolar. ¿Todos los estudiantes tienen acceso equitativo a estas experiencias?, ¿Se abordan adecuadamente las necesidades y preocupaciones de todos los grupos de estudiantes? Es importante garantizar la inclusión, la diversidad en el diseño y la implementación de estas prácticas pedagógicas, con el propósito de que los educandos interpreten las actividades metodológicas y didácticas propicias para la formación en la sana convivencia escolar.

Si bien las actividades mencionadas tienen el potencial de promover una convivencia positiva, es importante reflexionar críticamente sobre su efectividad y alcance. En primer lugar, es fundamental considerar la coherencia entre las actividades propuestas y los valores que se pretenden promover, no basta con organizar eventos esporádicos; se requiere un enfoque integral que incorpore la intensificación en la formación de los valores en todas las dimensiones del currículo escolar.

Freire (1997) aborda la importancia de una educación liberadora que empodere a los estudiantes para transformar su realidad. Desde esta perspectiva, las actividades extracurriculares pueden ser entendidas como espacios de praxis educativa donde los educandos desarrollan habilidades críticas y de participación ciudadana. Por otro lado, se resalta el papel del juego y la interacción social en el aprendizaje y el desarrollo de los individuos. Las



actividades lúdicas y recreativas no solo ofrecen momentos de diversión, sino que también potencian la construcción de conocimiento y la socialización entre pares.

Los datos analizados revelan la importancia de las actividades y prácticas pedagógicas en la formación de valores y la promoción de una convivencia escolar positiva. Sin embargo, es necesario abordar estos aspectos de manera integral y coherente dentro del currículo escolar, garantizando la participación y la inclusión de todos los estudiantes. Para ello, se sugiere:

- Diseñar actividades que integren la formación en valores en todas las áreas del currículo.
- Promover la participación activa y equitativa de todos los educandos en las dinámicas extracurriculares.
- Evaluar el impacto de estas prácticas en la convivencia escolar y realizar ajustes según sea necesario.

Es fundamental adoptar un enfoque integral que combine la gestión de conflictos, la reflexión sobre valores y la implementación de metodologías participativas en el diseño y desarrollo de actividades educativas. Se busca cultivar habilidades de comunicación, resolución de problemas, empatía y colaboración, que son vitales para el desarrollo personal y la participación ciudadana activa, pues se reconoce la iniciativa de promover una cultura de paz y convivencia positiva en la escuela, así como de fomentar el respeto por la diversidad, la equidad y la justicia social.

Se espera que, a través de estrategias pedagógicas innovadoras y experiencias de aprendizaje significativas, los estudiantes puedan internalizar y ejercitar los valores ciudadanos en su vida cotidiana dentro y fuera del ámbito escolar, la formación integral y la convivencia

escolar son entonces aquellos pilares fundamentales para el desarrollo armónico de los estudiantes. Más allá de la adquisición de conocimientos académicos, estas estrategias buscan cultivar en ellos un crecimiento personal, emocional y social que los prepare para enfrentar los desafíos de la vida con integridad y empatía.

En este contexto, se promueve un enfoque holístico que resalta la importancia de incentivar valores como el respeto, la tolerancia, la solidaridad y la empatía como se ha mencionado anteriormente. Estos valores no solo fomentan una convivencia armoniosa en el entorno escolar, sino que también sientan las bases para una ciudadanía responsable y comprometida con el bien común.

Además, la implementación de programas destinados al desarrollo de habilidades sociales claves, donde se involucre la comunicación efectiva, el trabajo colectivo, la resolución de conflictos y el liderazgo, las cuales se fortalecen en los momentos de juego, deportivos, entre otros. Estas habilidades son esenciales para promover relaciones interpersonales saludables y para capacitar a los estudiantes con los instrumentos necesarios para afrontar los desafíos del mundo moderno.

## CAPÍTULO V. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

### 5.1 Discusión de resultados

Las sociedades contemporáneas se están viendo avocadas a una serie de retos en los procesos de enseñanza-aprendizaje, gracias a los avances tecnológicos, la diversidad cultural y los acelerados cambios que la globalización está generando en el mundo entero. En este contexto, se buscan alternativas educativas y pedagógicas que contribuyan a minimizar estos impactos en la población estudiantil, desde temprana edad, para promover una formación significativa y el desarrollo integral de los educandos.

En el contexto educativo, la importancia de practicar la lúdica desde una edad temprana ha sido reconocida ampliamente. El juego ha sido una estrategia que, bien implementada en contextos educativos, se convierte en un recurso valioso como complemento didáctico para lograr las metas de impartir un aprendizaje activo y representativo (Venegas, Proaño, Rello, & Castro, 2021). De esta forma, se puede concluir a partir de los antecedentes y los resultados del estudio, que las actividades lúdicas debidamente planificadas, contribuyen a mejorar los ambientes escolares para la convivencia y el desarrollo de habilidades resilientes, como la capacidad de adaptación, la tolerancia a la frustración y la búsqueda de soluciones creativas (Furnieles, Sánchez, & Hernández, 2023).

Los resultados hallados, pueden convertirse en un referente importante para la adopción del juego y la lúdica dentro de los espacios escolares, por cuanto en la Institución Educativa Nazareth uno de los aspectos de mayor interés, es la convivencia escolar, ya que este se presenta de manera crítica al impactar negativamente en algunos estudiantes que se ven afectados en situaciones de tensión, como el *bullying*, repercutiendo en su desempeño académico, bajo

interés por los procesos escolares y represión emocional (Acuña & Quiñones, 2020). Entre las limitaciones encontradas se percibe que existen fracturas entre los pares estudiantiles en los espacios de convivencia y situaciones de acoso y matoneo escolar, que pueden resolverse mediante una correcta planificación de actividades lúdicas, para la resolución de situaciones conflictivas y una pacífica convivencia al interior de la Institución.

Respecto a la situación del bullying, la lúdica ayuda a crear situaciones que mejoran la convivencia, concordando con lo señalado por Castejón Costa quien abordó la convivencia escolar desde una perspectiva multidimensional, considerando factores como las dinámicas de grupo, la comunicación, la resolución de conflictos y el rol de los adultos en la prevención y la intervención en casos de acoso escolar (Castejón-Costa, 2018). Además, desde el sentir de los educandos se percibe que las conductas disruptivas dentro y fuera del aula, repercuten en reproducir no solo respuestas de tensión y estrés sino de inconformismo, cuando señalan tácitamente el desinterés por participar o involucrarse en escenarios susceptibles de *bullying* o algún tipo de matoneo, inmersas a su realidad, gracias a las actividades competitivas que se desarrollan. De esta forma se confirma lo señalado por Díaz (2002) de que el juego y las actividades lúdicas, contribuyen a una educación emocional y social, con resultados positivos en cuanto a la prevención del acoso y la violencia al interior de los centros educativos, gracias a que favorecen a los estudiantes a comprender las consecuencias de sus acciones y desarrollar relaciones sanas y pacíficas.

Por otra parte, las actividades lúdicas en las que participan los alumnos fomentan un mayor diálogo para favorecer la convivencia y el desarrollo de competencias socioemocionales (Gutierrez & Díaz, 2020), así como una mayor resiliencia, entendida como un proceso constructivo que contribuye a sobreponerse frente a situaciones hostiles, buscando siempre que

los individuos hagan frente a la adversidad y puedan adaptarse a su entorno (Simón, 2019). Esto ocurre, porque la lúdica permite el manejo adecuado de las emociones para admitir que cada sujeto puede controlar y asumir las consecuencias de sus decisiones. En este contexto, la lúdica es una opción posible para vivir en armonía, en el desarrollo de habilidades que son significativas para las personas, pero lo más importante, el ejercicio de destrezas que contribuyan a solucionar conflictos de forma asertiva (García-Florez, 2019).

Una percepción positiva de la lúdica por parte del personal de la institución es que contribuye a la convivencia y la empatía frente a la diversidad, el respeto por las diferencias y particularidades del personal, es decir que a través de dinámicas lúdicas es posible formar una comunidad educativa más inclusiva, enriqueciendo espacios de pluralismo y multiplicidad.

Es importante, dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, identificar las actitudes de los docentes, sus creencias, valores, comportamientos y en general, su percepción sobre la educación, para realizar los ajustes, modificaciones e implementaciones acordes a los requerimientos que el mundo contemporáneo exige de los centros educativos. Así lo señala Palacio, (2022), quien, al crear y verificar un cuestionario para identificar las actitudes de los docentes de educación básica secundaria hacia la formación en valores, pudo evidenciar que los maestros recurren a educar en valores en sus ejercicios para direccionar las interacciones con sentido ético (Palacio-Bernal, Romero, & Mínguez, 2022).

De igual forma, Palacio (2022), postula como factor vital del desarrollo curricular en la educación básica se relaciona con la educación moral, cuya importancia debe ser comprendida no solo por parte de los alumnos sino también de los docentes (Palacio-Bernal J. , 2022).

Por tal motivo, uno de los desafíos del mundo actual pone de relieve la urgencia de ampliar el ejercicio educativo en el estudio de los valores y las actitudes para la formación de individuos comprometidos moralmente. Desde esta perspectiva, el cuidado al proceso por el cual llegamos a vislumbrar y asumir como nuestros, unos valores en comunidad, favorece el desarrollo y mejoramiento de etapas de reflexión moral, desde la necesidad de vivenciar situaciones que impliquen edificar valores, actitudes, habilidades y conocimientos para la participación política y la construcción de la democracia en la educación (Palacio-Bernal J. 2022).

El autor señala que todo proyecto investigativo en actitudes se fundamenta en un específico modelo teórico desde el que se explica el constructo, la formación y la incidencia en el comportamiento (Palacio-Bernal, Romero, & Mínguez, 2022), que para el caso particular de que se ocupa este estudio, sobre la lúdica como estrategia pedagógica, requiere adoptar valores orientados a una sana convivencia dentro del estudiantado, y a un aprendizaje significativo.

La implementación de la lúdica promueve un ambiente de aprendizaje más motivador y participativo (García, 2017) puesto que el juego motiva el interés y la curiosidad de los educandos, generando un contexto propicio para el diálogo y la construcción colectiva de conocimientos. Además, los docentes comprenden que la lúdica como vivencia cultural es un sistema transversal de carácter vivencial, no son prácticas ni actividades, ni ciencia o disciplina, sino un proceso innato al desarrollo humano en todo su nivel psíquico, social, cultural y biológico, como sostiene García (2017). En este sentido, las actividades lúdicas y recreativas permiten mayor interacción entre los pares de estudiantes, mediante el cual se fomenta entre los niños y adolescentes, la interacción para fortalecer aspectos de su vida personal, familiar y afectiva, así como la interacción con los adultos y docentes (Unicef, 2018).

En general puede decirse que, en la población abordada, se alcanzó a corroborar lo influyente que es el componente lúdico de conformidad con cada una de las actividades, dinámicas, rúbricas y juegos que se vinculan a las políticas y objetivos de la institución. Cada uno de los entrevistados consideró que los valores que tienen como raíz la empatía, el respeto y la fraternidad, emergen como resultado del ejercicio colaborativo y cooperativo, lo que nos permite comprender lo fundamental que es el trabajo en comunidad, aún más si se hace desde el contexto escolar. Esto concuerda con la investigación de Miranda y González (2023) quienes diseñaron una revista didáctica con contenidos lúdicos para adolescentes, orientada a mejorar el ambiente escolar en una institución educativa, pues consideran que la construcción de una herramienta didáctica de esta naturaleza contribuye a mejorar las relaciones entre estudiantes, a brindarse apoyo mutuo, generando soluciones adecuadas frente a las diferentes situaciones que se presentan en el diario vivir (Miranda & González, 2023).

Los resultados muestran efectivamente, que la lúdica correctamente implementada en el centro educativo, permite encontrar soluciones a situaciones relacionadas con momentos difíciles en la convivencia cotidiana, situaciones de estrés que se viven desde la dimensión interpersonal, contribuyendo a una mejor convivencia dentro del centro educativo.

Estudios relacionados consideran que la enseñanza tradicional frecuentemente se centra en el desarrollo de destrezas académicas y descuida la promoción de competencias socioemocionales, la formación en autorregulación y aptitudes resilientes. En su tesis doctoral sobre el juego como estrategia en las interacciones comunicativas, Giraldo (2020), se propuso determinar la eficacia que puede ofrecer el juego como mediador de los procesos comunicativos, de socialización e interacción en el ámbito escolar. Al respecto, tiene en consideración las distintas dimensiones que intervienen en el entorno escolar, la importancia de

la comunicación, tipos de comunicación que se presentan en el aula de clase (verbal y no verbal) las características del juego, resaltando la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de la comunicación en el aula de clase (Giraldo C. , 2020). En este sentido, el presente estudio pudo evidenciar los beneficios que puede generar la lúdica en la escuela y el grado de importancia en facilitar una sana convivencia escolar al facilitar procesos de comunicación y empatía. Igualmente, frente a los conflictos presentados en las instituciones como el acoso escolar y el bullying, el juego utilizado de forma estratégica puede convertirse en una herramienta útil para mitigar este problema, ya que se establecen mejores relaciones entre los estudiantes y los docentes.

De hecho, las situaciones difíciles que se están convirtiendo actualmente en problemática para la mayoría de los centros escolares como el bullying o acoso escolar, pueden resolverse de forma asertiva mediante estrategias lúdicas que pueden contribuir a solucionar situaciones conflictivas, fomentando así espacios de aprendizajes sanos y alegres. De esta forma, los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas y motrices, pero también actitudes para la resolución de situaciones problémicas, la toma de decisiones, la cooperación y la creatividad que serán útiles en su vida cotidiana. En este sentido, propiciar mayores escenarios para el diálogo y la socialización de experiencias en torno al juego como didáctica, puede servir para mejorar a los estudiantes en toma de decisiones y sugerencias sobre distintas alternativas para implementar esta estrategia (Giraldo C. , 2020).

Sin embargo, como se pudo observar en el análisis de resultados, algunas intervenciones se centran más en la resolución de conflictos y la promoción de la empatía, mientras que otras se enfocan hacia la prevención y el fomento de un clima positivo escolar, pero se considera que se deben implementar mayores intervenciones a favor de la inclusión, la comunicación asertiva



y el respeto mutuo dentro del entorno escolar, lo que podría solucionarse existiendo mayor aceptación de la lúdica como estrategia por parte de los docentes, quienes además deben considerar las ventajas de la lúdica para facilitar procesos de aprendizaje, destrezas cognitivas y lingüísticas entre los estudiantes. Al respecto, Furnieles et al. (2023), resaltan la importancia de las actividades lúdicas y el aprovechamiento del tiempo libre para el fortalecimiento de habilidades física, cognitivas y sociales. Consideran oportuno que en las instituciones educativas incluyan dentro de sus proyectos educativos, actividades para evaluar, corregir y adaptar constantemente las actividades lúdicas para contribuir con el fomento de la actividad física de los estudiantes (Furnieles, Sánchez, & Hernández, 2023). Consideran que la lúdica es una opción pedagógica para fortalecer la convivencia y los buenos tratos entre los niños, y lo importante que es para obtener un buen desarrollo dentro de una comunidad estudiantil y el respeto por sus compañeros.

Finalmente, es pertinente hacer un llamado a la comunidad educativa, acerca de la importancia de usar nuevas metodologías que involucran estrategias para compartir el conocimiento mediante la lúdica, pero la práctica ha encontrado obstáculos como la renuencia a aceptar este tipo de pedagogía en los centros educativos. Al respecto, deben comprender que el juego es un principio metodológico fundamental en la formación infantil, en la construcción de conocimientos y promoviendo espacios para la sana convivencia.

## 5.2 Conclusiones

- *Comprender los significados que otorga la comunidad educativa a la lúdica como mediación pedagógica en el desarrollo de una sana convivencia en una Institución Educativa de Tuluá.*

En la transición del presente estudio se interpretó los significados que la población escolar asocia a la lúdica, como propuesta didáctica para el mejoramiento de la convivencia en los diversos entornos de interacción escolar. Es imprescindible reconocer la participación de todos los factores educativos para configurar a la escuela en un escenario dialógico y democrático que no solamente oferte instrucción académica, sino que se encamine a una formación holística en la que el estudiantado cuente con individuos capaces de convivir con los otros, resaltando la diversidad que por naturaleza los atañe (Achipiz, Meneses, & Gómez, 2017).

Sin embargo, hay situaciones donde se presentan fracturas entre los pares estudiantiles al momento de interactuar en algunos espacios del centro educativo, ya que no se da una comprensión del otro y no se suscitan ambientes favorables para que se lleve a cabo un desenvolvimiento sano en su praxis formativa. Toda propuesta por mejorar la convivencia permea con una formación integral en escenarios de paz. Desde esta perspectiva, el colectivo escolar reiteró en lo esencial que puede ser la lúdica para generar posibilidades de convivir con los otros de una manera sana, emotiva y constructiva, por ello, es necesario examinar y transformar aquellas respuestas que los educandos a través de sus actitudes y comportamientos, manifiestan en las experiencias de la cotidianidad.

En cada una de las vivencias de la población abordada, se alcanzó a corroborar lo influyente que es el componente lúdico de conformidad con cada una de las actividades,

dinámicas, rúbricas y juegos que se vinculan a las políticas y objetivos de la institución, de allí que es imprescindible que los centros educativos realicen esfuerzos por el mejoramiento continuo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, a propósito, el (MEN 2004) plantea que la mejora continua de una educación con calidad, es un ejercicio pedagógico en todos los contextos del aula y el hábitat escolar que motiva y dinamiza a los centros educativos para cumplimiento de los objetivos trazados en su PEI. A través del análisis de los resultados de las acciones frente a los estándares nacionales de competencias y a la luz de las estrategias pedagógicas, administrativas y comunitarias, las comunidades educativas proyectan las acciones con las que alcanzarán cada vez un mejor rendimiento de la población estudiantil (Mineducación, 2004).

También es menester discernir los significados que la comunidad educativa asignan a la lúdica desde el punto de vista de la diversidad, ya que varios de los entrevistados relacionaron la lúdica como punto de encuentro de las diferencias y particularidades que cada individuo tiene, lo que claramente se convierte en un factor de naturaleza inclusiva enriqueciendo espacios de pluralismo y multiculturalidad.

- *Identificar las situaciones asociadas a la experimentación de momentos difíciles, problemáticos o estresantes durante la convivencia escolar en una Institución educativa de Tuluá.*

Desde el sentir de los educandos queda comprendido entonces, como las conductas disruptivas dentro y fuera del aula, repercuten en reproducir no solo respuestas de tensión y estrés sino de inconformismo, cuando señalan tácitamente el desinterés por participar o involucrarse en escenarios susceptibles de *bullying* o algún tipo de matoneo, inmersas a su realidad.

Dichas descripciones son el reflejo de la relación entre los individuos, es por tal motivo, que enfocar el asunto de la convivencia es necesario y manifiesto para contribuir a la configuración de ambientes más fraternos e inclusivos donde se reconozca y cualifique el respeto de cada sujeto, porque se ha comprobado que estudiar el *bullying* facilita la identificación de los aspectos familiares, escolares o individuales que amparan al estudiantado para que no se involucre en situaciones conflictivas (no involucrado), así como describir los agentes que se sitúan en mayor riesgo de participar como víctimas, acosadores o con el doble rol (víctima acosador), para con ello trazar planes de prevención y atención (Bartolomé & Díaz, 2020).

Lo mencionado por los estudiantes deja entrever que varios de los fenómenos que fracturan la convivencia escolar, ocurren en la interrelación con alumnos de otros grupos y en puntos de encuentro comunes, en tal sentido, es fundamental que los centros educativos realicen diagnósticos periódicos en estos focos sensibles al matoneo o acoso escolar. A pesar de la extensa variabilidad en cuanto a los datos, el acoso es una problemática que requiere atención, tiene una trayectoria mundial y está siendo ampliamente investigado. Gran parte de las investigaciones se enfocan en el estudio de los aspectos que hacen que niños y adolescentes sean más frágiles al acoso y qué tipo de espacios o actitudes lo facilitan o lo agravan (Simón, 2019).

En definitiva, el acoso escolar es un factor inherente al ejercicio habitual dentro del hábitat en el que se desarrollan todos los lineamientos de la formación integral de los individuos. Por ello, hacer reconocimiento y seguimiento a las amplias causas que vulneran la convivencia, les permite a los centros educativos trazar políticas de prevención e intervención para mitigar cada una de estas manifestaciones.

- *Interpretar la escala de valores que se suscita a través de los significados conferidos al manejo de situaciones conflictivas durante la participación de la comunidad en actividades lúdicas, deportivas y culturales en el ámbito escolar.*

Los ambientes formativos son posibilidades de cohabitar con los otros, por consiguiente, la población educativa manifestó que es imperiosa la necesidad de la formación en valores en la dimensión holística de todos los ejes de enseñanza y aprendizaje, puesto que, cada uno de los estadios del desarrollo y madurez de los niños y niñas requieren la mediación de instrumentos que les faciliten el ejercicio práctico de valores humanos y respeto por las normas. Desde esta perspectiva el aspecto más esencial para el desarrollo del sujeto es específicamente la percepción que tiene de sí mismo, del grupo y el ecosistema entero. Con relación a estas percepciones y respuestas internas y externas que se concretan en la construcción de las relaciones sociales (Iglesias, 2008).

A propósito de lo planteado anteriormente, cada uno de los entrevistados consideró que los valores que tienen como raíz la empatía, el respeto y la fraternidad, emergen como resultado del ejercicio colaborativo y cooperativo, lo que nos permite comprender lo fundamental que es el trabajo en comunidad, aún más si se hace desde el contexto escolar.

Ha tomado bastante fuerza la idea sobre la cual los docentes, directivos y padres de familia consideran profundamente esencial la instrucción en valores dado que su impacto transforma desde el quehacer, lo social y cultural, tanto el individuo en su naturaleza intrapersonal y en la relación con el entorno desde una perspectiva interpersonal. “En ese proceso educativo, el componente de la formación moral es absolutamente necesario, decisivo, imprescindible. De ahí que la educación moral se presente aquí como una actividad que exige atención, esfuerzo y recursos.” (García & Martínez, 2024).

Es claro que el tránsito por la escuela es sensible a múltiples experiencias susceptibles de formación moral y ética, lo que se convierte en una gran oportunidad para transformar cada una de las dimensiones humanas que conforman el desarrollo del ser en un sentido antropológico y sociológico, que trascienda en la existencia misma del individuo en el favorecimiento de su proyecto de vida y el aporte constructivo al mejoramiento de la sociedad.

- *Develar a través de las experiencias metodológicas y didácticas los momentos propicios para la formación como eje de reflexión curricular en la convivencia escolar.*

La presencia de la didáctica se considera esencial en todas las interacciones de tipo formativo, siendo un elemento dinamizador de las competencias cognitivas, actitudinales y procedimentales en la enseñanza y el aprendizaje, tanto en la formación básica como en el nivel universitario. De este modo, la instrumentalización de la lúdica en las acciones didácticas y pedagógicas como mediador formativo y facilitador de una sana convivencia, se convierte en una propuesta vital para la praxis educativa. Introducir un agente lúdico a la clase conlleva a realizar cambios en el modo en que se procesa la información; podría mejorar el vínculo de conocimiento cooperativo entre pares y la comunicación docente-estudiante, y transitar hacia una clase activa y bidireccional real (Meneses, Gonzáles, & Ramírez, 2016).

Durante cada una de las actividades y dinámicas señaladas por los alumnos, se encuentran los espacios de interrelación con los demás y se propicia una atmósfera ideal para el diálogo, donde se expresan sus pensamientos, emociones y vivencias de diferente índole. Por ende, este tipo de encuentros se convierten en experiencias motivadoras para los estudiantes, que, con la orientación adecuada de los docentes, se ejecutan acciones conciliatorias y favorables en la reflexión y práctica de competencias socioemocionales.

Hallar puntos en común entre las diferentes prácticas y vivencias institucionales desde una postura psicopedagógica, facilita contextualizar y entablar metas subordinadas a vivencias de aprendizaje significativo con base a los ejes temáticos que se deseen transversalizar. Por tanto, es posible integrar de manera curricular el componente lúdico a todas las áreas del conocimiento encaminadas a la formación integral de los educandos, de allí la importancia de revisar las prácticas docentes para identificar cuáles apuntan al desarrollo de habilidades cognitivas a través del uso de dicho mediador pedagógico. Otro tipo de habilidades que son necesarias de adecuación curricular son las emocionales, tal como lo exponen Acuña y Quiñones (2020). En el aprendizaje, además de las variables y metodologías cognitivas, están siempre inherentes elementos motivacionales, que resultan tan relevantes como los cognitivos para obtener positivos resultados. En algunos casos el estudiantado fracasa en los ejercicios académicos, no necesariamente por ausencia de estrategias cognitivas, como por un déficit en estrategias motivacionales que le permitan desarrollar y sostener un estado motivacional y un escenario de aprendizaje apropiado (Acuña & Quiñones, 2020, p. 445).

Por consiguiente, el juego se convierte en uno de los instrumentos didácticos que mayor respuesta motivacional puede generar. Luego de haber revisado, seleccionado y analizado las respuestas dadas por la población intervenida, se encontró que aquellas prácticas y dinámicas que incorporan el juego, no solamente buscan la materialización de objetivos cognitivos, sino el disfrute, a la vez que se vivencia el aprendizaje. En concordancia con lo anterior Acuña, y Quiñones, (2020). señalan respecto al juego que es tan importante el uso de esta herramienta didáctica para el desarrollo de habilidades cognitivas, por ser un mediador útil para lograr cualquier tipo de objetivo en las diferentes áreas de conocimiento y por propiciar experiencias

significativas que, en la medida en que sean positivas, dejarán en el alumno una valiosa huella de recordación (Acuña & Quiñones, 2020).

Por lo tanto, las acciones verificadas en proporción, diseñaron herramientas pedagógicas que permitieron involucrar las técnicas de la observación e interpretación de forma objetiva, es por ello que mediante estos procedimientos se lograron identificar una variedad de actividades de alto impacto, discriminadas en proyectos institucionales como las ferias de la ciencia, emprendimiento, el *english day*, *el english night*, los encuentros de convivencia manifestados en las integraciones grupales y deportivas, además, de las dinámicas dentro del aula como yincanas, juegos de mesa y juegos de roles. Así mismo, se resalta como el juego se incorpora significativamente en el aprendizaje de competencias y aptitudes, no obstante, se hace necesario una óptima planificación que sea coherente con los estándares de calidad educativa y el énfasis en potenciar la motivación y el interés por los aprendizajes.

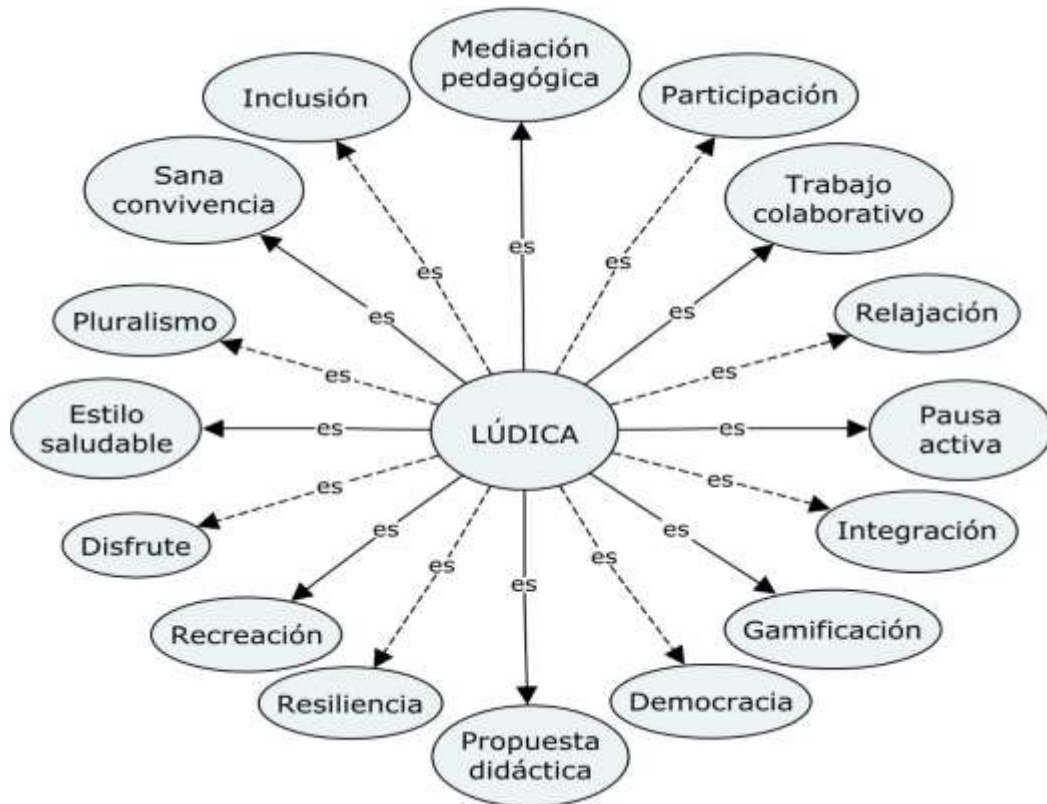
En el propósito de comprender los significados que otorga la comunidad educativa a la lúdica como mediación pedagógica en el desarrollo de una sana convivencia en una Institución Educativa de Tuluá, fue posible evidenciar que existe una apertura y tendencia a aceptar e implementar el juego como estrategia pedagógica y de convivencia en el centro escolar. Por parte de los docentes, reconocen que la lúdica puede ser una herramienta útil para generar posibilidades de convivencia constructiva para todos, ya que permite un mejor manejo de las emociones y contribuye a los aprendizajes entre los estudiantes. Sin embargo, reconocen que deben examinar y transformar actitudes reacias a implementar el juego como estrategia pedagógica y que deben fomentarse de forma organizada actividades lúdicas con los estudiantes. Los valores con los que se relaciona la lúdica son, entre otros, la participación, el



trabajo colaborativo, la sana convivencia, la inclusión, la resiliencia, como se ilustra en la Figura 8.

**Figura 8**

*Significados de la Lúdica*



*Nota:* Elaboración propia

## RECOMENDACIONES

Esta propuesta investigativa esta direccionada a ofrecer una perspectiva agradable y motivante de la educación desde un elemento mediador de carácter lúdico para promover una constructiva convivencia. Es ostensible que una innovación escolar que vaya encaminada en propiciar escenarios de paz no sería satisfactoria sin resignificar en primer lugar, las metodologías y estrategias de orden pedagógico necesarias ante el propósito de educar, formar y transformar los individuos que configuraran la sociedad del mañana. Las instituciones deben asumir una postura reflexiva y critica frente a los fenómenos que aumentan las tensiones conflictivas a nivel individual y colectivo en los contextos educativos.

El ejercicio del presente trabajo apunta por la configuración de la lúdica como un mediador pedagógico que pueda ser incorporado en los lineamientos curriculares y adaptado a las necesidades del contexto. Una instrumentalización de la lúdica que promueva la formación en valores y desarrollo de competencias socioemocionales en función de la formación integral de los educandos, tomando de base los principios de inclusión, democracia y multiculturalidad, donde la meta ideal, sea la trascendencia a una formación holística en la que los alumnos se constituyan como seres humanos capaces de vivir en armonía con los otros, respetando la diversidad que esencialmente los caracteriza.

Así mismo, este estudio sugiere que diseñar estrategias lúdicas en los centros educativos requiere de la participación de toda la comunidad escolar, ya que la aplicación y ejercicio de estas actividades dependen de los contextos en donde se sitúen, el tipo de población, los recursos y claramente la idoneidad y profesionalismo de los docentes y directivos como mediadores y orientadores de todas las acciones didácticas encaminadas a la formación de

sujetos capaces de ser constructivos y resilientes ante los retos y complejidades del devenir de las sociedades. Sin embargo, una de las limitaciones es que, en algunos casos, los docentes y/o padres de familia, son renuentes a que se utilice la lúdica como estrategia pedagógica, por lo que se recomienda a los centros educativos, mayor capacitación y concientización al respecto. Asimismo, promover mayor educación en valores desde la didáctica y la lúdica, implementando este tipo de estrategias desde la transversalización de las distintas áreas de formación institucional.

Se recomienda, además, la planificación y el diseño adecuado de las actividades lúdicas, para potenciar sus beneficios, de forma integral de acuerdo con los objetivos de aprendizajes y las características de ellos estudiantes. Los docentes deben actuar como propiciadores del juego, promoviendo la convivencia y el aprendizaje que permita asumir los retos de la vida cotidiana.

Con respecto a la integración de las tecnologías digitales y recursos innovadores, si bien pueden ser una herramienta útil para el aprendizaje autónomo y colaborativo, es pertinente recomendar su uso racional, puesto que se han realizado estudios acerca de los efectos secundarios que trae la dependencia de los dispositivos móviles y su uso sin control en el contexto escolar.

Finalmente, es pertinente señalar que el juego puede ser un gran aliado en la creación de planes de aula que sean interesantes para los estudiantes, pero se deben tener objetivos claros y articularlo al plan de estudios, bajo criterios y reglas definidas, para un aprendizaje significativo al interior del aula y no simplemente como una herramienta opcional o distractora frente a los objetivos curriculares y pedagógicos de la institución.

## Referencias

- Congreso de la República. (2013). *Ley 1620 de 2013 - Sistema Nacional de convivencia escolar y la formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar*. Diario Oficial.
- Abrić, J. (2001). *Prácticas Sociales y Representaciones*. Ediciones Coyoacan S.A.
- Achipiz, N., Meneses, C., & Gómez, E. (2017). *La convivencia desde una perspectiva de los niños y las niñas: un asunto relacionado con el juego y los valores humanos* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Manizales] Biblioteca Universidad Católica de Manizales. <https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/handle/20.500.12746/3076>
- Acuña, M., & Quiñones, Y. (2020). Educación Ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y educadores*, 23(3), 444-468.
- Aluma, R. (2018). Creatividad y educación: Importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Tsantsa. Revista de investigaciones artísticas*, 1(6), 35-44.
- Álvarez-Uria, A., Tresserra, A., Zelaieta, E., & Vizcarra, M. T. (2015). Juego, teatro y educación infantil. La obra teatral «Kubik» y su valor pedagógico- artístico. *Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria De Didáctica*, 33(1), 143-161. <https://doi.org/10.14201/et2015331143161>
- Amador, M. (2017). Que es y como se hace un diario de campo. <http://manuelgalan.blogspot.com/2017/04/que-es-y-como-se-hace-un-diario-de-campo.html>.
- Arango, S., González, M., & Ramirez, N. (2013). *La lúdica condicion de posibilidad para la lectoescritura* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Manizales] Universidad Católica de Manizales. <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/571>
- Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, Y. (2014). *Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa*. . *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 39-48.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Fideas.

- Arija, N. A. (2021). *El Juego como recurso educativo: Teorías y Autores de renovación pedagógica* [Tesis de maestría, Universidad de Valladolid] Biblioteca Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Artavia, J. (2005). Interpretaciones personales entre docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Red de Revistas científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*, 5 (2), 1-19. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44750208>
- Bañol, D. (2017). *La resiliencia como construcción del sujeto social en el ámbito escolar: crecer desde la adversidad* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Manizales] Biblioteca Universidad Católica de Manizales. <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/2118>
- Bartolomé, R., & Díaz, E. (2020). Social support and self-perception in bullying roles. *Anales de psicología*, , 36(1), 92-101. <https://doi.org/10.6018/analesps.301581>
- Benites, L. (2011). Convivencia escolar y calidad educativa. *Revista Cultura*, 25 (1) 142-163. [https://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU\\_25\\_1\\_convivencia-escolar-y-calidad-educativa.pdf](https://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU_25_1_convivencia-escolar-y-calidad-educativa.pdf)
- Castaño, J. (2021). *Los procesos de educación para la paz en las prácticas pedagógicas/ Una lectura de las voces de los docentes y estudiantes de una I.E en Caldas* [Tesis de maestría, Universidad de Caldas] Biblioteca Universidad de Caldas. <https://repositorio.ucaldas.edu.co/handle/ucaldas/16861>
- Castejón, J., Arnáiz, P., Garrido, C., & Rojo, A. (2001). Evaluación del proyecto UNESCO en la región de Murcia: Necesidades educativas especiales en el aula. *XXI: Revista de Educación* 3 (2001), 65-80. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/23604/607-2346-1-PB.pdf?sequence=1>.
- Castejón, J. (2018). *Convivencia escolar y prevención del acoso*. Revista Magisterio.
- Castillo, W. (2022). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la lectura y la escritura* [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamericana] Biblioteca Universidad Tecnológica Indoamericana. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4968>

- Cerrón, W. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Revista Horizonte de Ciencia* , 9(17), 3-8 <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/articloe/view/219>.
- Charney, D. S., & Southwick, S. (2020). Resilience - The Science of Mastering Life's/ Resiliencia: La ciencia del manejo de los desafíos más grandes de la vida. *Revista de Psicología, Fortaleza, 11* (1) ,173 -174. DOI:10.36517/revpsiufc.11.1.2020.19.
- Congreso de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006 / Código de la infancia y la adolescencia*. Bogotá, Colombia: URL: <http://ojs.urepublicana.edu.co/index.php/revistarepublicana/article/view/169>.
- Craig, Brown, Upright, y DeRosier. (2016). Mejora el funcionamiento socioemocional de los niños a través de la capacitación en habilidades sociales basada en juegos. *Revista de estudios infantiles y familiares, 25* (3), 958 – 959.
- Cristóbal, R. (2016). *Aplicación de la Teoría del Juego para la resolución de conflictos en Educación Primaria* [Tesis de maestría, Universidad de Valladolid] Biblioteca Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18687>
- Deslauriers, J. (2004). *Investigación cualitativa. Colombia*. Ediciones Papiro.
- Díaz, M. (2002). *Convivencia escolar y prevención de la violencia*. Universidad Complutense de Madrid. [Aguado/publication/299741297\\_Convivencia\\_escolar\\_y\\_prevenicion\\_de\\_la\\_violencia/links/5704c3a108ae13eb88b692ba/Convivencia-escolar-y-prevencion](http://hdl.handle.net/299741297_Convivencia_escolar_y_prevenicion_de_la_violencia/links/5704c3a108ae13eb88b692ba/Convivencia-escolar-y-prevencion).
- Durán, S. (2013). *Los rostros y las huellas del juego: Creencias sobre el juego en la práctica docente del profesorado en dos centros infantiles de la secretaría distrital de integración social, en Bogotá-Colombia* [Tesis de maestría, Universidad de Granada] Biblioteca Universidad de Granada. <http://hdl.handle.net/10481/24497>
- Equipo Editorial. (2019). *Teoría del Juego: Piaget- Vigotzky-Freud*. <https://www.psicologia-online.com/teoria-del-juego-piaget-vigotsky-freud-1427.html>
- Espinoza, C., & Ríos, S. (2017). *El Diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva*. Madrid: Congreso Nacional de Investigación Educativa.

- Fernández, C. (2016). *El juego como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo de la habilidad oral en Inglés* [Tesis de maestría, Universidad de Monterrey] Biblioteca Universidad de Monterrey <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/629772>.
- Fernández, Y., Ortiz, M., & Serra, S. (2015). Importancia del juego para los niños. *InfoHem*, 13(1),38-56.  
[https://www.researchgate.net/publication/283308819\\_Importancia\\_del\\_juego\\_para\\_los\\_ninos](https://www.researchgate.net/publication/283308819_Importancia_del_juego_para_los_ninos)
- Forés, A., & Grané, J. (2008). *La resiliencia. Crecer desde la adversidad*. Barcelona: Plataforma Editorial. .
- Freire, P. (1997). Pedagogía del Oprimido. *Rhela*. 10(1) 57-72.  
[https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia\\_educacion\\_latinoamericana/article/download/1486/1482/1711](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia_educacion_latinoamericana/article/download/1486/1482/1711)
- Furnieles, O., Sánchez, D., & Hernández, E. (2023). Estrategia lúdica para el fomento de la actividad física en grado 11° de la Institución Educativa Rafael Núñez. *GADE: Revista Científica*, 3(4), 163-179 .
- Galeano, C. (2018). *Los Juegos teatrales como mediación lúdica para la competencia lectora en estudiantes de grado quinto* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia] Biblioteca Universidad Nacional. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/69163>
- Galvis, D. (2020). *Potenciación de la Resiliencia en niños y niñas remitidos al departamento de orientación: Un acercamiento desde una postura ecosistémica* [Tesis de maestría, Universidad Libre de Colombia] Biblioteca Universidad Libre de Colombia. <https://hdl.handle.net/10901/11632>
- García, C.(2017). Juego como herramienta de aprendizaje. *Revista Educación virtual*. <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/2916>
- García, M., & Martínez, E. (2024). La educación moral, una obra de arte. *Daimon Revista Internacional de Filosofía*, 92 (1), 215-220 .
- García-Florez, M. (2019). *La capacidad de resiliencia de los niños y niñas de 8 años en la Unidad Educativa Emaús de Fe y Alegría de Quito* [Tesis de maestría, Universidad

Andina Simón Bolívar] Biblioteca Universidad Andina Simón Bolívar.  
<http://hdl.handle.net/10644/7028>

Giraldo, C., & Vélez, C. (2010). Las interacciones comunicativas en la educación básica secundaria. un estudio de caso. *Revista latinoamericana de estudios educativos* 6, (1), pp. 29-57. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134124444003>

Giraldo, C. (2020). *El juego como estrategia en las interacciones comunicativas en la institucion educativa Nuestra Señora del Rosario en el Municipio de Villamaría* [Tesis de Doctorado, Universidad Norbert Wiener] Biblioteca Universidad Norbert Wiener. <https://hdl.handle.net/20.500.13053/5056>

Gómez, C. et al. (2016). Convivencia en los centros educativos. *Módulo 4: Convivencia profesores y alumnos*, [adcara.org/](http://www.adcara.org/)  
[http://www.adcara.org/PDFs/9GuíaCuentoContigo\\_mod4.pdf](http://www.adcara.org/PDFs/9GuíaCuentoContigo_mod4.pdf).

González, J., & Reyes, S. (2018). *Fortalecimiento de las habilidades comunicativas mediante la lúdica, el trabajo colaborativo y el pensamiento creativo en un ambiente de aprendizaje mediado con tic en el área del lenguaje* [Tesis de maestría, Universidad de los Andes] Biblioteca Uniandes. <http://hdl.handle.net/1992/34481>

González, R; Ordóñez, A; Montoya, & I; Gil, J. (2014). Intervención en habilidades sociales para educación primaria. *Psicología del Desarrollo* 2(1) 600-606. <https://core.ac.uk/download/pdf/72044829.pdf>

González, V. (2023). *Aporte de una unidad didáctica, propuesta desde el área de la educación física, basada en la teoría de la motricidad humana, que potencie el valor del respeto en estudiantes de grado séptimo de la I.E Académico Guadalajara de Buga* [Tesis de maestría, Unidad Central del Valle del Cauca] Biblioteca UCEVA. <http://hdl.handle.net/20.500.12993/4293>

Grieshaber, S., & McArdle, F. (2014). Dimensiones y perspectivas éticas del juego. En M. B. En L. Brooker, *El manual del sabio sobre el juego y el aprendizaje en la primera infancia*. 1, (1), 103-114. <https://research.monash.edu/en/publications/ethical-dimensions-and-perspectives-on-play>



- Guadalupe, A. (2014). *Las actividades lúdicas como una estrategia didáctica en el desarrollo de competencias del pensamiento matemático en un grupo de educación preescolar de Nayarit* [Tesis de maestría, Tecnológico de Monterrey] Biblioteca Tecnológico de Monterrey. <http://hdl.handle.net/11285/629942>
- Guarín, L., & Castellanos, J. (2017). Entre el juego y la agresión: Normas y reglas del evento comunicativo lúdico en un contexto escolar. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), 193-205.
- Guber, R. (2001). *Método, campo y reflexividad*. Norma.
- Guerrero, M., & Díaz, R. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial II. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa.*, ISSN 1390-9010, 107-122.
- Gutierrez, B., & Díaz, H. (2020). Apoyo social y autopercepción en los roles del acoso escolar. *Anales de Psicología*, 36(1), 92-101 DOI: <https://doi.org/10.6018/analesps.301581>.
- Hernández & Mendoza. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y Mixta*. Editorial McGraw Hill/ Educación.
- Hernández, C. (2014). *Una evaluación de impacto de la lúdica como estrategia para la motivación hacia el conocimiento matemático, en estudiantes de octavo grado de educación* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia] Biblioteca Universidad Nacional. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/21900>
- Hernández, M. (2016). *Actividades lúdicas como herramientas para el aprendizaje de conceptos del electromagnetismo en bachillerato* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de México] Biblioteca UNAM. <https://hdl.handle.net/20.500.14330/TES01000752448>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill.
- Huang, et al. (2016). *Investigación sobre la forma de juego de educación primaria de matemáticas*. Shangay: La educación china es buena, 1 (22),12 - 15.

- Iglesias, F. (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en educación infantil: dimensión y variables a considerar. *Revista iberoamericana de educación*, 49-70.
- Jaramillo, L., Simbaña, V., & Vinuesa, S. (2017). Aporte de Durkheim para la sociología de la educación. *Sophia*, 23 (2) 83-99 DOI: <https://doi.org/10.17163/soph.n23.2017.02>.
- Jiménez, M. (2019). *Actividades lúdicas como complemento para el aprendizaje del tema de biodiversidad en el nivel medio superior* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Mexico] Biblioteca UNAM. <https://hdl.handle.net/20.500.14330/TES01000790796>
- Jociles, R. (2018). La observación participante en el Estudio Etnográfico de las prácticas sociales. *Revista Colombiana de Antropología*, 54 (1), 121 – 150. <https://doi.org/10.22380/2539472X.386>
- Jordan, J. (2016). *Las actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje del concepto del gen en alumnos de bachillerato* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de México] Biblioteca UNAM. <https://hdl.handle.net/20.500.14330/TES01000744956>
- Marchena, D., & Lavallo, A. (2020). *La lúdica como estrategia didáctica para la mitigación de conductas disruptivas y el fortalecimiento de la convivencia escolar* [Tesis de maestría, Universidad de la Costa] Biblioteca Universidad de la Costa. <https://hdl.handle.net/11323/6435>
- Mattioli, R. (2015). *La constelación del juego un acercamiento a la experiencia lúdica y su dimensión política* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de México] Biblioteca UNAM. <https://hdl.handle.net/20.500.14330/TES01000724969>
- Maturana, H. (2004). *Transformación en la convivencia*. Santiago de Chile: Comunicaciones Noreste Ltda.
- Meneses, O., Gonzáles, M., & Ramírez, N. (2016). *El Juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Manizales] Biblioteca Universidad Católica de Manizales. <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/1503>

- Mina, R. (2018). *La Lúdica como estrategia didáctica para fortalecer la cátedra de estudios afrocolombianos en una institución educativa de Santiago de Cali* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Manizales] Biblioteca Universidad Católica de Manizales. <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/2093>
- Mineducación. (2004). Táctica y estrategia de la calidad educativa. *Altablero*, <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87257.html>.
- Miranda, T., & González, L. (2023). Revista Lúdica sobre convivencia escolar permitiendo la transformación en las relaciones interpersonales en la institución educativa Rosedal. *Fundación universitaria los libertadores*. <http://hdl.handle.net/11371/5839>
- Nakayama, L. (2018). *El juego como contenido de la educación física, construcción y resignificación en la práctica docente* [Tesis de maestría, Universidad nacional de la Plata] Biblioteca Universidad Nacional de la Plata. <https://doi.org/10.35537/10915/71242>
- Naranjo, L., & Valencia, M. (2020). *La lúdica como estrategia pedagógica para la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el grado cuarto de primaria de la I.E 7 de agosto y séptimo de secundaria de la I.E Fray José Joaquín Escobar* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Manizales] Biblioteca Universidad Católica de Manizales. <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/3190>
- Olivas, A. (2020). Políticas Públicas y enfoque diferencial. Aproximaciones desde la interculturalidad y la democracia radical. *Iztapalapa Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*. 41 (88), 139 - 162 <https://orcid.org/0000-0003-3504-0347>
- Paba, M., & Soto, G. (2023). *La lúdica como estrategia didáctica para mejorar el rendimiento académico* [Tesis de maestría, Universidad La Gran Colombia] Biblioteca Universidad de la Gran Colombia. <http://hdl.handle.net/11396/7897>
- Palacio-Bernal, J. (2022). *Actitudes del profesorado de educación secundaria de Manizales hacia la educación en valores. Un estudio empírico*. [Tesis de doctorado, Universidad de Murcia] <https://digitum.um.es/digitum/>
- Palacio-Bernal, J., Romero, E., & Mínguez, V. (2022). Validación de un cuestionario sobre actitudes del profesorado de secundaria hacia la educación en valores. *Edetania*:

*Estudios y Propuestas Socioeducativos*, (61), 43–67. [https://doi.org/10.46583/edetania\\_2022.61.875](https://doi.org/10.46583/edetania_2022.61.875)

Palladino, C. (2020). *Las prácticas de la enseñanza que incluyen videojuegos en la escuela primaria. Creaciones didácticas en la articulación entre la lúdica y las tecnologías de la información y la comunicación* [Tesis de maestría, Universidad de Buenos Aires] Biblioteca Universidad de Buenos Aires. <http://repositorio.filo.uba.ar/handle/filodigital/15587>

Piaget, J. (1981). *Seis estudios de psicología*. Madrid, España: [http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean\\_Piaget\\_Seis\\_estudios\\_de\\_Psicologia.pdf](http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf).

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia] Biblioteca Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>

Quiñones, S. (2012). *La didáctica en complejidad como potenciadora de la racionalidad crítica d ellos sujetos en formación/ El Ajedrez, espacio didáctico y territorio epistémico* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Manizales] Biblioteca Universidad Católica de Manizales. <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/321>

Quivy, R. (2005). *Manual de Investigación en Ciencias Sociales*. México: Limusa.

Ramírez, L., Ríos, V., & Guevara, A. (2016). Desafíos educativos para la convivencia escolar en América Latina. *Ra Ximhai*, 12(6), 51-69 <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194003.pdf>.

Rojas, I. (2009). Aplicación de juegos lógicos en juventud salesiana, *Revista Iberoamericana de Educación Matemática* 1 (19), 150-156. <https://union.fespm.es/index.php/UNION/article/download/1093/786/>

Romero, O., Sierra, S., Galindo, M., & Vaca, M. (2016). Comunicación Verbal y no verbal en una institución educativa distrital y su relación con los procesos de convivencia escolar. *Actualidades Pedagógicas*, (68), 87-111. doi:<https://doi.org/10.19052/ap.3666>.

- Romero, Y. (2018). *Conflicto escolar e imaginarios del profesorado* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Manizales] Biblioteca Universidad Católica de Manizales. <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/1944>
- Rueda, B., & Valencia, M. (2018). *El Juego: Una estrategia para fortalecer la orientación espacial en grado tercero* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Manizales] Biblioteca Universidad Católica de Manizales. <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/2232>
- Rutter, M. (2022). Resiliencia y afrontamiento. *Psiquiatría*, <https://psiquiatria.facmed.unam.mx/wp-content/uploads/2022/06/2022-Resiliencia-y-afrontamiento.pdf>.
- Serna, L. (2022). *Las experiencias lúdicas y su aporte a la formación integral en contexto rural: una reflexión desde el autorrelato de una docente de preescolar* [Tesis de maestría, Universidad del Valle] Biblioteca Universidad del Valle. <https://hdl.handle.net/10893/25975>
- Simón, M. (2019). Factores personales y sociales que protegen frente a la victimización por Bullying. *Enfermería global*, 18, (2), 1–24. DOI:<https://doi.org/10.6018/eglobal.18.2.345931>.
- Smith, B. (2016). Fundamentos evolutivos y funciones del juego: una descripción general, A. Göncü y S. Gaskins (eds) *Juego y Desarrollo. Evolucionario, Perspectivas socioculturales y funcionales*. E. Lawrence Erlbaum Associates.
- Soto, B. (2022). *Aplicación didáctica del lenguaje a través del uso de la música en estudiantes con discapacidad* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Manizales] Biblioteca Universidad Católica de Manizales. <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/3635>
- Sparkes A & Devís, J. (2006). *Investigación Narrativa y sus formas de análisis*. University of Exeter, Reino Unido.
- Thompson, K (Ed.). (2004). *Readings from Emile Durkheim*. Routledge.
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6 (19), 289-296 <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>.

- Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Ginebra: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>.
- Utbildning. (2014). *Juegos para la inclusión y el aprendizaje*. Sweden: Utbildning.
- Vélez, A. (2015). Vélez, A. M. (2015). Convivencia escolar: Una mirada desde la concepción humanista a la situación en Colombia. *Enclavesocial*. 4 (1) 50-61. <http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/handle/10567/1415?mode=full>
- Venegas, G., Proaño, C., Rello, G., & Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes. Revista de investigación en ciencias de la Educación*. , 5(18) 502-514. DOI: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191> .
- Vidal-Ledo, M., & Rivera, N. (2007). Investigación-Acción. *Revista de Medicina*, 21 (4) 1-14 [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21412007000400012](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412007000400012).
- Villabella, C. (2012). *Los métodos en la investigación jurídica, algunas precisiones*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/13/6226/12a.pdf>
- Villanueva, K. (2016). *La utilización de material lúdico-didáctico para la enseñanza-aprendizaje del tema energía en los seres vivos* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de México] Biblioteca UNAM. <https://hdl.handle.net/20.500.14330/TES01000752734>
- Vygotsky. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo, ed.

## ANEXOS

### Anexo 1 Entrevista Semiestructurada

**Tabla 6**

*Entrevistas estudiantes*

---

Apreciado estudiante reciba un fraterno saludo de Paz y de Bien, deseando que se encuentre gozando de salud y unión en familia.

La siguiente *entrevista* hace parte de un trabajo de investigación de la maestría en educación que busca identificar fenómenos asociados a las debilidades y riesgos que afectan la sana convivencia escolar, desde un estudio de caso de algunos estudiantes del colegio Nazareth de Tuluá Valle, a partir del reconocimiento de su formación educativa.

---

*\*La información suministrada será solamente con propósitos académicos y manejada con estricta confidencialidad*

---

Lugar: Tuluá, Valle

---

Nombre:

---

Grado:

---

Edad:

---

*Preguntas:*

---

1. ¿Qué significa para ti la convivencia escolar?

---

2. ¿Qué situaciones consideras que afectan la convivencia escolar de manera positiva y negativa?

---

3. ¿Cuál consideras que es la situación o hecho que afecta más, negativamente la convivencia entre estudiantes?

---

4. ¿Qué significa para ti la palabra "lúdica" en el contexto de la escuela?

---

5. ¿Cómo crees que los juegos y actividades lúdicas pueden contribuir a una convivencia más positiva en la escuela?

---

6. ¿Has participado en actividades lúdicas o juegos en la escuela? ¿Cómo te han hecho sentir?

---

7. ¿Qué beneficios crees que aporta la lúdica en términos de relaciones entre compañeros y docentes?

---

8. ¿Cómo pueden los juegos y actividades lúdicas ayudar a resolver conflictos en la escuela?

---

- 
9. ¿Cuáles son tus juegos o actividades lúdicas favoritas en la escuela y por qué te gustan?
- 
10. ¿Crees que la lúdica puede ayudar a reducir el estrés y la ansiedad en la escuela? ¿Cómo?
- 
11. ¿Qué rol crees que desempeñan los docentes en la promoción de la lúdica y la convivencia escolar?
- 
12. ¿Has experimentado situaciones en las que la lúdica haya mejorado la comunicación y colaboración entre tus compañeros?
- 

*Nota:* Elaboración propia

### ***Entrevista a docente directivo***

---

Nombre

---

Función

---

#### *Preguntas*

- 
1. ¿Cómo definirías la lúdica y su importancia en la creación de un entorno escolar positivo?
- 
2. ¿En qué medida crees que las actividades lúdicas pueden contribuir a la convivencia positiva entre los estudiantes en tu institución?
- 
3. ¿Qué estrategias o programas se han implementado en el colegio para promover la lúdica y mejorar la convivencia entre los estudiantes?
- 
4. ¿Has observado un impacto positivo en la convivencia escolar después de la introducción de actividades lúdicas en la institución?
- 
5. ¿Cómo involucras a los docentes en la promoción de la lúdica y la convivencia en el colegio?
- 
6. ¿Qué desafíos o barreras has enfrentado al intentar incorporar la lúdica en la planificación escolar?
- 
7. ¿Cuál es el papel de los directivos en el fomento de una cultura escolar que valore la lúdica como herramienta para la convivencia?
- 
8. ¿Cómo evalúas o monitoreas el impacto de las actividades lúdicas en la convivencia y el clima escolar?
- 
9. ¿Cuáles son algunos ejemplos exitosos de proyectos de lúdica que han fortalecido la convivencia en el colegio?
- 
10. ¿Qué consejos o recomendaciones ofrecerías a otros directivos interesados en promover la lúdica como parte de una convivencia escolar saludable?
- 

*Nota:* Elaboración propia



***Entrevista a docentes de la institución.***

---

Nombre:

---

Área:

---

Grado:

- 
1. ¿Cómo definirías la lúdica y su relevancia en el contexto educativo?

---

  2. ¿Cuáles son los beneficios que observas en la integración de actividades lúdicas en el aula en términos de la convivencia entre los estudiantes?

---

  3. ¿Has experimentado situaciones en las que los juegos y actividades lúdicas hayan contribuido a resolver conflictos o mejorar las relaciones entre los estudiantes?

---

  4. ¿Qué desafíos o barreras has enfrentado al intentar implementar actividades lúdicas en tu enseñanza?

---

  5. ¿Cómo crees que la lúdica puede fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes?

---

  6. ¿Cuáles son algunos ejemplos concretos de actividades lúdicas que has utilizado para promover una convivencia positiva en tu salón de clases?

---

  7. ¿Cuál es el papel de los docentes en la promoción de la lúdica y la convivencia escolar?

---

  8. ¿Crees que la lúdica puede ayudar a reducir el estrés y la ansiedad de los estudiantes en el entorno escolar? ¿Cómo?

---

  9. ¿Qué estrategias o recursos consideras más efectivos para incorporar la lúdica de manera efectiva en tu enseñanza?

---

  10. ¿Qué recomendaciones o consejos ofrecerías a otros docentes que deseen aprovechar la lúdica para mejorar la convivencia en la escuela?
- 

*Nota:* Elaboración propia.

### *Entrevista a los padres y acudientes de los educandos*

---

Nombre:

---

#### *Preguntas*

---

1. ¿Cómo definirías la lúdica y qué importancia crees que tiene en la educación de tus hijos?

---

2. ¿Has notado cambios en el comportamiento o actitud de tus hijos cuando participan en actividades lúdicas en el colegio?

---

3. ¿Cómo te sientes acerca de que se promueva la lúdica como parte de la educación de tus hijos?

---

4. ¿Cuáles son tus expectativas en cuanto a cómo la lúdica puede contribuir a una convivencia positiva en la institución?

---

5. ¿Cómo crees que los juegos y actividades lúdicas pueden influir en las relaciones entre los estudiantes?

---

6. ¿Has participado en actividades lúdicas o eventos escolares relacionados con la lúdica en la escuela de tus hijos? ¿Qué experiencias has tenido?

---

7. ¿Cómo pueden los padres apoyar la promoción de la lúdica en la escuela y en casa para fortalecer la convivencia?

---

8. ¿Qué consejos ofrecerías a otros padres para aprovechar la lúdica como una herramienta para mejorar la convivencia escolar de sus hijos?

---

9. ¿Has notado algún impacto positivo en el bienestar emocional de tus hijos a raíz de su participación en actividades lúdicas?

---

10. ¿Qué papel ves para los padres de familia en el fortalecimiento de la convivencia escolar a través de la lúdica?

---

*Nota:* Elaboración propia

## Anexo 4

### *Consentimiento Nombre De La Institución*

Tuluá, 3 de mayo de 2024

Hermana Rectora:  
Rosa Alix Fajardo Gómez  
Colegio Nazareth



Distinguida Hermana Rosa Alix Fajardo Gómez, reciba un fraterno saludo de paz y bien.

Nos place extenderle un cordial saludo y al mismo tiempo dirigirnos a usted con el objetivo de solicitarle la debida autorización para que nosotros: Claudia Marcela Arias González con C.C. 1116437974 y Juan Carlos Rodríguez Díaz con C.C. 16072502, estudiantes maestrantes de la Facultad de Maestría en educación de la Universidad Católica de Manizales, podamos contar con el debido permiso de usted para apoyarnos en el proyecto institucional del buen ambiente escolar, con el fin de motivar, fortalecer y garantizar las relaciones interpersonales mediante el uso de la lúdica como mediador pedagógico para la sana convivencia y de este modo brindamos la oportunidad de desarrollar nuestro proyecto de trabajo de grado.

Adicionalmente, consideramos que nuestro proyecto de tesis contribuirá e impactará positivamente en la institución, ya que este desea transformar los espacios y escenarios generando excelentes relaciones interpersonales y con un mismo.

Con saludos cordiales y a tiempo de agradecerle su atención a esta solicitud, aprovechamos la oportunidad para reiterarle nuestra estima y más alta consideración.

Muchas gracias, Hermana.

Dios le bendiga.

Atentamente:



Claudia Marcela Arias



Juan Carlos Rodríguez Díaz

## Anexo 5

### *Autorización de la Institución Educativa*



Colegio Nazareth  
*Educando en valores con la pedagogía del amor*  
Congregación de Hermanas Terciarias Capuchinas de la Sagrada Familia  
Provincia Madre del Buen Pastor  
Resolución de Aprobación No 110-054.701 octubre 7 del 2013  
NIT: 860506429-9  
secretaria@colegionazareth.edu.co  
Calle 20 # 324-13 Tel: (602) - 2920184  
PUZZA - VALLE

14 de mayo del 2024

Señores  
**Juan Carlos Rodríguez Díaz**  
**Claudia Marcela Arias**  
Estudiante Maestrante

Saludo de Paz y Bien.

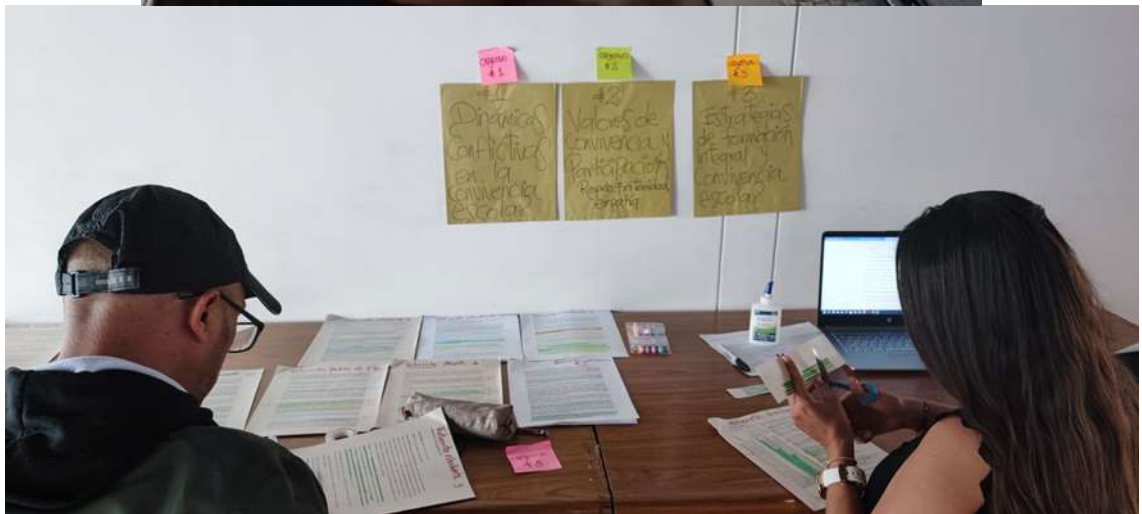
En respuesta a la solicitud del día 3 de mayo del presente año, informo que;  
**AUTORIZO** a realizar el proyecto dirigido a los estudiantes con el objetivo de generar buen ambiente a través de lúdicas como mediadores pedagógicos y así bien poder contribuir al cumplimiento del requisito de su maestría.

Cordialmente,

  
**Hna. Rosa Alix Fajardo Gómez**  
Rectora

## Anexo 6

### *Fotografías de codificación artesanal*









Anexo 7 ejemplo observación de actividades y ejercicios lúdicos







Universidad<sup>®</sup>  
Católica  
de Manizales

VIGILADA MINEDUCACIÓN

*Obra de Iglesia  
de la Congregación*



Hermanas de la Caridad  
*Dominicas de La Presentación*  
de la Santísima Virgen

*Universidad Católica de Manizales*  
Carrera 23 # 60-63 Av. Santander / Manizales - Colombia  
PBX (6)8 93 30 50 - [www.ucm.edu.co](http://www.ucm.edu.co)