

**UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA**

**UNAD**

**ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGIA PARA EL DESARROLLO DEL  
APRENDIZAJE AUTONOMO**

**ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ECEDU**

**ESTRATEGIA LUDO-PEDAGÓGICAS PARA LA POTENCIALIZACIÓN DE LA  
CONVIVENCIA ESCOLAR EN EL GRUPO DE ESTUDIANTES GRADO 6° DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA CAMACHO ANGARITA DEL MUNICIPIO DE  
CHAPARRAL**

**Adriana Romero Lozano  
Código: 1.110.458.284  
Cipriano Atehortua Grajales  
Código: 93.360.623**

**Asesor  
Pedro Uriel rojas Gualteros**

**Ibagué- Tolima  
2016**

## Resumen Analítico Educativo

<p>Título: Estrategia ludo-pedagógica para la potencialización de la convivencia escolar en el grupo de estudiantes grado 6° de la Institución Educativa Técnica Camacho Angarita del municipio de Chaparral.</p>
<p>Autores; La presente investigación se enfocó en los trabajos realizados por Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) (1990), Send, A. (2009), con el tema de Desarrollo Humano, con Habermas, J. (1987), Perez-Fuentes, Gazquez, Fernández y Molero, (2011) referenciando problemas de convivencia en la escuela y el tema del juego, que ha sido estudiado y descrito desde múltiples ópticas: Antropológica (Huizinga, 2010) y psicológica (Elkonin, 1985; Sarlé &amp; Rosas, 2012; Stein, Migdalek, &amp; Sarlé, (2012).</p>
<p>Palabras claves: Estrategia, pedagogía, lúdica, convivencia, comunidad educativa</p>
<p>Descripción: El presente proyecto sugiere estrategias ludo-pedagógicas para la potencialización de la convivencia escolar en el grupo de estudiantes grado 6° de la Institución Educativa Técnica Camacho Angarita del municipio de Chaparral. Año 2016.</p>
<p>Metodología: Para esta investigación, se trabaja desde un Paradigma socio-crítico. Con un enfoque mixto, de tipo Investigación Acción (IA). Se trabajó con un grupo de docentes y estudiantes el grado sexto de una institución educativa. Se aplicó la escala de motivación para el juego. EMJ., y grupo focal.</p>

## EDUCATIONAL ANALYTICAL SUMMARY

Title: playful-educational strategy for the strengthening of the school coexistence in the group of students' sixth grade of the Camacho Angarita technical educational institution from Chaparral town.

Authors: the present research was focused on the works done by the United Nations Development Programme (UNDP) (1990), Send, A (2009), with the human development topic, with Habermas, J. (1987), Perez-Fuentes, Gazquez, Fernández and Molero, (2011) referencing coexistence problems at the school and the game topic, which has been studied and described from multiple perspectives: Anthropological (Huizinga, 2010) and psychological (Elkonin, 1985; Sarlé & Rosas, 2012; Stein, Migdalek, & Sarlé, (2012).

Key words: Strategy, pedagogy, playful, coexistence, educational community.

Description: the present project suggest playful-educational strategy for the strengthening of the school coexistence in the group of students' sixth grade of the Camacho Angarita technical educational institution from Chaparral town. Year 2016.

Methodology: for this research, it is developed from a socio-critical paradigm. With a mixed approach, of Research Effect type. It was worked with a group of teachers and students from the sixth grade of an educational institution. The motivation scale for the game was applied. EMJ and focus group.

## Tabla De Contenido

1. Introducción .....	8
2. Justificación .....	9
3. Definición del problema.....	11
3.1. Pregunta de investigación.....	11
4. Contextos .....	12
4.1. <i>Contexto mundial</i> .....	12
4.2. <i>Contexto nacional</i> .....	13
4.3. <i>Contexto situacional</i> .....	16
3.3.1. <i>Municipio Chaparral</i> .....	16
5. Objetivos .....	25
5.1. <i>Objetivo general</i> .....	25
5.2. <i>Objetivos específicos</i> .....	25
6. Marco teórico .....	26
6.1. <i>Desarrollo Humano</i> .....	26
6.2. <i>Educación, enseñanza y aprendizaje</i> .....	27
6.3. <i>Convivencia</i> .....	29
6.4. <i>Juego y lúdica</i> .....	34
7. Aspectos Metodológicos .....	36
7.1. <i>Enfoque</i> .....	36
7.2. <i>Tipo de investigación</i> .....	36
7.3. <i>Población</i> .....	37
7.4. <i>Técnicas e instrumentos</i> .....	38
7.5. <i>Procedimiento</i> .....	41
8. Análisis de Resultados .....	43
8.1. <i>La ficha de sociodemográfica</i> .....	43
8.2. <i>Escala de Motivación al juego</i> .....	46
8.3. <i>Fichas sociodemográficas de los estudiantes</i> .....	63
9. Discusión.....	71
10. Conclusiones .....	75

11. Recomendaciones..... 77  
Bibliografía..... 78  
Apéndices ..... 81

## Lista de Gráficas

Gráfica 1. Distribución por género.....	43
Gráfica 2. Distribución por edad.....	44
Gráfica 3. Distribución por Área en la I.E .....	44
Gráfica 4. Distribución por grados.....	45
Gráfica 5. Antigüedad en la I.E.....	45
Gráfica 6. Participación en proyectos pedagógicos .....	46
Gráfica 7. Capacidad para animar a los estudiantes a realizar actividades lúdicas con fines pedagógicos.....	46
Gráfica 8. El juego como herramienta útil para favorecer los aprendizajes escolares.....	47
Gráfica 9. Las actividades lúdicas como ayuda para que los estudiantes aprendan mejor .....	47
Gráfica 10. Importancia del juego en las actividades en clase .....	48
Gráfica 11. Gusto por el aprendizaje a través del juego.....	48
Gráfica 12. Disposición para invertir tiempo en actividades lúdicas .....	49
Gráfica 13. Selección de actividades didácticas efectivas .....	49
Gráfica 14. Utilidad del juego para facilitar los aprendizajes .....	50
Gráfica 15. Importancia de integrar actividades lúdicas en el diseño de la clase .....	50
Gráfica 16. Importancia de que los niños aprendan jugando .....	51
Gráfica 17. Disfrute cuando los estudiantes hacen de la materia un juego .....	51
Gráfica 18. Provecho del tiempo dedicado a actividades lúdicas .....	52
Gráfica 19. Provecho del juego como medio para el aprendizaje .....	52
Gráfica 20. Mejora del aprendizaje a través de las actividades lúdicas .....	53
Gráfica 21. Importancia de que los niños aprendan jugando .....	53
Gráfica 22. Disfrute de las actividades lúdicas cuando ayudan a aprender de manera profunda .	54
Gráfica 23. Inversión de tiempo en actividades lúdicas.....	54
Gráfica 24. Propuesta de actividades lúdicas para el aprendizaje.....	55
Gráfica 25. La lúdica como facilitador del aprendizaje .....	55
Gráfica 26. Importancia del juego para el aprendizaje.....	56
Gráfica 27. Gusto por que la clase se transforme en un juego inteligente .....	56
Gráfica 28. Placer cuando los estudiantes aprenden a través del juego .....	57
Gráfica 29. Disposición para invertir tiempo en preparar actividades lúdicas.....	57
Gráfica 30. Logro de buenos aprendizajes a través del juego .....	58
Gráfica 31. Mayor aprendizaje a través del juego.....	58
Gráfica 32. Importancia del juego como posibilidad de integrar varios aprendizajes .....	59
Gráfica 33. Capacidad de pensar la clase para que sea un ambiente lúdico.....	59
Gráfica 34. Sedimentación de la escala EMJ .....	62
Gráfica 35. KMO por dimensiones de la Escala EMJ.....	63
Gráfica 36. Distribución por género.....	64

Gráfica 37. Distribución por edad .....	64
Gráfica 38. Zonas de residencia .....	65
Gráfica 39. Composición familiar .....	65
Gráfica 40. Percepción de relación con los demás .....	66

## 1. Introducción

La presente investigación aplicada en la vereda el Limón del municipio de Chaparral, que presenta dificultades en la convivencia tanto familiar, escolar y social debido a la situación económica, política y militar, hace necesario impulsar el conocimiento pedagógico a través de estrategias de aprendizaje ludo-pedagógicas en la Institución educativa Camacho Angarita en busca de una mejor convivencia.

Es así como para esta comunidad educativa y especialmente para los estudiantes en donde se hace necesario la potencialización de la convivencia y el mejoramiento continuo del bienestar de los niños, niñas y adolescentes en su dimensión relacional y como compromiso institucional, se propone un brindar estrategias ludo-pedagógicas para propiciar la sana convivencia, considerada esta como un eje transversal a todas las asignaturas contenidas en el plan de estudios vigente. Mediante diversos instrumentos aplicados y contando con la participación de estudiantes del grado sexto y docentes, coordinador y el apoyo de la psico-orientadora, se pudo visibilizar el estado actual de las relaciones estudiante-estudiante, estudiante-profesor, estudiante-entorno familiar, estudiante-profesor-profesor, medio ambiente, estudiante ambiente físico. Se indago además sobre conocimientos previos de los docentes para poder trabajar estrategias de convivencia desde la enseñanza ludo-pedagógicas y el cómo aporta tanto docentes como estudiantes para crear esas estrategias o potencializarlas en caso de que ya existan

Las estrategias ludo-pedagógicas se asumen aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, se establece como un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica, corresponden mejores posibilidades de realización personal, de salud y bienestar.

## 2. Justificación

Luego de un conflicto social que se ha extendido por más de cinco décadas, nuestro país se enfrenta al gran reto de construir una nueva historia en la que los colombianos, podamos vivir en paz. Si bien es cierto que estos conflictos han dejado una amarga historia de violencia y desarraigo, en los últimos años también se ha hecho más común los problemas de convivencia ciudadana, las peleas en los diferentes entornos tanto sociales, familiares y escolares; situaciones que causan en una gran medida el desmejoramiento de la calidad de vida de los ciudadanos, por lo que potencializar la convivencia es una necesidad inminente para cualquier nación, región o zona ya sea urbana o como la zona que nos implica la rural, pero dadas las circunstancias actuales que presenta nuestra nación, se convierte más que en una necesidad, en un desafío que no da espera y que necesita del trabajo de toda la sociedad y especialmente del sector educativo.

Sin lugar a dudas el entorno escolar es el espacio propicio para desarrollar esta vital tarea de la convivencia escolar, que se pone en práctica todos los días, de ahí la importancia de aplicar estrategias ludo-pedagógicas para que se logren los resultados deseados en cuanto a la formación de niñas, niños y adolescentes que se encargarán de replicar estos comportamientos, conocimientos y hábitos adquiridos a través de sus instituciones educativas en su hogar y comunidad. Desde la especialización en Pedagogía para el desarrollo del Aprendizaje autónomo, en este proyecto se aporta estrategias a los docentes y niños, niñas y adolescentes en su aprender, aprender a aprender, a desaprender y emprender y así transmitir a ese otro el cómo se visibiliza la autonomía, la responsabilidad y la comprensión de la realidad, en busca del establecimiento de relaciones interpersonales en forma adecuada y en fin último el potencializar la convivencia en la comunidad de la vereda el Limón.

A partir de la implementación de estrategias ludo-pedagógicas, la comunidad educativa, desarrollaran habilidades y competencias para la convivencia, el respeto y la paz, lo cual finalmente se traduce en insumos para la reconstrucción del tejido social del municipio de Chaparral.

Finalmente, desde el proyecto realizado se tiene presente el precepto de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, en la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo en la Escuela Ciencias de la educación sobre la línea de investigación Educación y desarrollo humano, la cual es pertinente para el estudio por el ámbito de educación y el aporte a la pedagogía al investigar sobre el tema de convivencia, se contribuye al desarrollo humano de los habitantes del municipio y a su vez, el estudiar la cultura de las instituciones educativas favorecen y generan nuevo conocimiento sobre pedagogía y aprendizaje. Fundamentando constantemente en la estrategia ludo-pedagógica para la potencialización de la convivencia escolar en estudiantes de la institución educativa rural del municipio de Chaparral, buscando contribuir desde esta línea.

### **3. Definición del problema**

Desde hace varios años en nuestro país Colombia y especialmente en el departamento del Tolima, la temática de la violencia en las escuelas se ha instalado en la opinión pública y la forma de presentarse en los diferentes medios masivos de comunicación, demuestran su complejidad, ocupándose de su etiología, de las distintas modalidades que adopta y de las consecuencias que tiene en los establecimientos educativos. Se evidencia está en sus diferentes formas en el departamento y en el municipio de Chaparral con sus manifestaciones como conflicto, intolerancia, agresividad manifiesta, acoso escolar, irrespeto, poca empatía e indisciplina.

Para este proyecto se toma la institución educativa Camacho Angarita, en la cual se entrevé esas manifestaciones del conflicto personal, familiar, social y armado. In situ se presenta comunicación no asertiva, poca participación activa de los diferentes estamentos que componen la comunidad educativa, violencia intrafamiliar, falta de conciencia ambiental y de preservar los recursos ambientales y de infraestructura lo que nos permite presentar una propuesta ludo-pedagógica que contrarreste las situaciones presentes pero a su vez potencialice los aspectos positivos de esta convivencia y así establecer acciones cogestoras que contribuyan positivamente a la convivencia que como seres social les permita ejercer de manera activa, eficaz y eficiente la ciudadanía.

#### **3.1. Pregunta de investigación**

¿Cómo a través de estrategias ludo-pedagógicas se potencializará la convivencia escolar en un grupo de estudiantes grado 6° de la Institución Educativa Técnica Camacho Angarita del municipio de Chaparral.

## 4. Contextos

### *4.1. Contexto mundial*

Este proyecto se fundamenta en diversos estudios que se han desarrollado en torno al tema de estrategias ludo-pedagógicas y convivencia escolar en varios países del mundo, el tema ha tomado bastante fuerza durante los últimos años, de ahí en sinnúmero de estudios e investigaciones de orden internacional, nacional y regional derivadas del tema.

Chile y España son de los países líderes en procesos de investigación relacionada con el tema de convivencia escolar, violencia escolar y prevención de violencia escolar, de Chile podemos mencionar algunos como: “Estudio nacional de violencia en el ámbito escolar” ministerios de Interior y de Educación, (2006); “Una aproximación relacional a la violencia escolar entre pares en adolescentes chilenos: perspectiva adolescente de los factores intervinientes” Maritgen Potocnjak, Christian Berger y Tatiana Tomicic, (2011); “Efectividad de estrategias de prevención de violencia escolar: La experiencia del programa Recolecta en Buena” Jorge Varela, (2011); “Múltiples perspectivas sobre un problema complejo: Comentarios sobre cinco investigaciones en violencia escolar” Enrique Chau, (2011). También se destacan otras investigaciones sobre convivencia escolar realizadas en España, como lo son “Convivencia escolar. Un estudio sobre buenas prácticas”, María José caballero grande, (2010), “La convivencia escolar en Educación Primaria y Secundaria. Conductas positivas y negativas” Lucía Herrera Torres, María del Mar Ortiz Gómez, Sebastián Sánchez Fernández, (2010); “La convivencia escolar como factor de calidad” realizada por Gómez, C., Matamala y Alcocel, T. (2002), y la investigación titulada “Convivir en la escuela. Una propuesta para su aprendizaje por competencias” realizada por García L, estas investigaciones coinciden en la importancia que

tiene en el ámbito escolar la convivencia escolar y como hacer frente a las diferentes problemáticas que se presentan en el diario vivir de los escolares.

#### ***4.2. Contexto nacional***

Para el tema de estudio podemos referenciar múltiples trabajos realizados en nuestro país, entre los cuales se destacan: “la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga “Tatiana Gómez Rodríguez, Olga Patricia Molano y Sandra Rodríguez calderón, (2015).

El presente documento, da cuenta del proceso de investigación formativa llevado a cabo con los niños del nivel preescolar en la Institución Educativa Niño Jesús de Praga; el cual se desarrolló en dos fases, siendo la primera un ejercicio de corte etnográfico y la segunda fase de Investigación – Acción. El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. Es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa. Durante el proceso investigativo, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación, encuestas formales e informales , indagación documental, diario de campo (en la primera fase); cuestionario etnográfico, talleres y actividades integradoras para toda la comunidad institucional a través del Proyecto Pedagógico de Aula (para la segunda fase); logrando con ello caracterizar a la comunidad educativa para identificar la problemática presente en la institución, así como

lograr un proceso de intervención pedagógica para lograr un cambio de concepción encaminada hacia la utilización de la lúdica, para el desarrollo de competencias y fortalecimiento del aprendizaje en la educación inicial.

“La lúdica como estrategia para disminuir la agresividad en los niños de preescolar de la institución educativa las acacias de Ibagué” Lida Fernanda Conde Salgado y Diana Patricia León Chacón, (2015).

Este trabajo se realizó con el objetivo de implementar las estrategias lúdicas y pedagógicas diseñadas para contribuir al mejoramiento de la convivencia en los niños y niñas, disminuir comportamientos agresivos y contribuir con el adecuado proceso de aprendizaje en el grado de preescolar de la Institución Educativa Las Acacias. Es así, que partiendo de un proceso de investigación formativa, se logró realizar esta intervención pedagógica, con el desarrollo de actividades lúdicas ejecutadas para mejorar el comportamiento observado en el aula de clase, siendo esta, una herramienta facilitadora del desarrollo social y emocional de los niños dentro del proceso de enseñanza, ya que la agresión física y verbal es uno de los factores que alteran la integración de los mismos y crea un ambiente no propicio para una sana convivencia. Dicho proyecto se realizó en dos fases, en la primera fase se llevó a cabo todo el proceso de observación, seguido de la identificación del problema observado dentro de la institución educativa de práctica, y en la segunda fase se llevó a cabo el proceso de intervención a la problemática encontrada, es decir, la realización de todas las actividades lúdicas, con las que se pretenden atenuar dicha problemática. El proyecto favoreció la implementación de nuevos escenarios pedagógicos para contribuir en la formación de niños y niñas, que logren convivir en armonía y comunicación constante con las personas que intervienen en su formación, y desde un modelo

constructivo llevarlos a mejorar sus conductas y demostrar su aplicación y adecuado comportamiento en su entorno vivencial.

“La lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños de grado primero del colegio americano de Ibagué” Maira Alejandra Aroca Barrios y Daniela Alejandra Delgadillo Parra, (2014).

Este proyecto surge a partir de la observación realizada a los niños de grado primero del Colegio Americano, detectando como problemática la falta de atención de los mismos; es por esto, que se pretende brindar estrategias lúdicas que permitan el mejoramiento de estos procesos atencionales, para ser aplicadas desde casa y en el aula de clase, logrando así, un aprendizaje más efectivo en el educando. Como estrategia que permitiera el acercamiento con todos los agentes; padres de familia, niños, docentes y directivos, se hicieron talleres de sensibilización, saber y desarrollo de actividades lúdicas como propuesta de mejoramiento en dicho problema. A través de la intervención realizada a estos agentes, se logró concienciar y dar a conocer las razones y motivos por los cuales los infantes pierden la atención con facilidad en una tarea asignada; uno de estos son los agentes externos como la música, el ruido de busetas, compañeros de otros salones jugando, entre otros, que pueden desconcentrar a los niños haciendo que estos no sigan el hilo de dicha actividad, es por esto que se pretende brindar estrategias llamativas e integradoras para estimular la atención en el estudiante. Unos de los instrumentos utilizados es este proceso fue el diario de campo donde se pueden condensar todas las observaciones realizadas en el aula, también, las entrevistas abiertas y cerradas, el cuestionario etnográfico, la investigación documentada; los cuales permitieron conocer y contextualizar los entornos donde se desenvuelve el educando y así mismo poder abordar esta problemática con otro tipo de metodología que sea llamativa y de agrado para el estudiante como lo es la lúdica.

“Estrategias de aprendizaje sugeridas a estudiantes de la cátedra de educación ambiental, fundación universitaria Tecnológico Comfenalco” Bladimir Basabe Sánchez, (2016).

La presente investigación se enfocó en los trabajos realizados por Honey-Alonso para los estilos de aprendizaje y Monereo para las estrategias de aprendizaje. De igual forma, se incluyó a la educación ambiental como eje principal para la aplicación de dichas sugerencias desde la perspectiva de Novo, Díaz-Coutiño y Zimmermann en cuanto a la aplicación práctica de lo aprendido en la vida cotidiana, a través de la participación ciudadana en la protección y uso sostenible de los recursos naturales.

### ***4.3. Contexto situacional***

#### *4.3.1. Municipio Chaparral*

##### *Contexto Territorial Provincia De Chaparral*

En este aparte se describe el entorno territorial en el cual se encuentra ubicada la institución educativa Técnica A. CAMACHO ANGARITA. Se detalla a continuación de acuerdo al documento Lectura del contexto territorial, vocaciones e involucrados; acompañado de la caracterización individual de cada una de las diez (10) instituciones educativas en cuanto a cultura institucional, educativa y curricular, del Proyecto Gobernación del Tolima SED. (2015)

##### *4.3.1.1. Descripción*

*Nombre del municipio:* Chaparral - Tolima

*NIT:* 800100053-1

*Código DANE:* 73067

*Gentilicio:* Chaparralunos

*Fecha de fundación:* 23 de julio de 1767

*Nombre del fundador:* Padre Gaspar de Soria

*a. Entorno Geográfico:* El municipio de Chaparral se encuentra localizado al suroccidente del departamento del Tolima y es un importante centro estudiantil y de vocación agropecuaria, destacándose la caficultura como el pilar de su economía que lo ubica como un gran productor de café en el contexto departamental. Está, además, llamado a ser un Centro de Desarrollo Regional del Sur del Tolima en consideración a la jerarquía poblacional, de servicios, al liderazgo natural y tradicional que siempre ha mantenido y la posición geográfica dentro de la misma.

Los límites municipales, de acuerdo a las Ordenanzas que lo erigieron como Municipio y la que le cercenó el espacio que hoy define al Municipio de Chaparral son al norte con Roncesvalles, San Antonio y Ortega, al oriente limita con los municipios de Colaina y Ataco y al sur: Con los municipios de Rio blanco y Ataco, al occidente: Con los municipios de Tuluá, Buga, Cerrito y Pradera localizados en el departamento del Valle del Cauca.

El Municipio de Chaparral tiene un área de 2.124 kms<sup>2</sup> que corresponde al 9.5% del total departamental, está conformado, además de su cabecera municipal, por cinco (5) corregimientos (El Limón, La Marina, San José de las Hermosas, Amoyá, y Calarma); cada corregimiento está constituido por veredas, siendo ésta la estructura administrativa del municipio.

*b. Ubicación*

De acuerdo con los resultados obtenidos del Censo del 2005, Chaparral contaba en el 2005 con 46.712 personas; 54 menos que en 1993, disminución significativa si se tiene en cuenta que en el periodo 1985 –1993, el municipio había registrado un crecimiento del 8,76%. Sin embargo, la información SISBEN y la Base de Datos Única de Afiliados, de la Dirección local de Salud, registra un total de población de 63.503 habitantes.

*c. Reseña histórica:*

Hacia la segunda mitad del siglo XVIII el Padre Gaspar de Soria hombre acaudalado y doctor en Teología acometió la empresa de construir una casa capilla, en un punto de la región conocida hasta entonces como la Mesa de Chaparral de los Reyes, debido a que era una zona árida, de tierra rojiza en la cual abundaba un matorral llamado Chaparro. La ubica en el sitio denominado El Triunfo, a seis kilómetros de la actual cabecera municipal y gradualmente las gentes van construyendo sus casas alrededor de este sitio, lo que determinó la fundación de un pujante caserío. “Poco tiempo después esta casa capilla de Chaparral se convirtió en Vice parroquia de Coyaima, hasta el año de 1.767 cuando fue constituida como Parroquia siendo su primer Párroco Don Vicente de la Rocha.

El 3 de Junio de 1.773 el Arzobispo de Santafé Fray Agustín Camacho decreta que sea erigida la Parroquia de San Juan Bautista de Chaparral en jurisdicción de la Villa de Purificación y, el 23 de Julio del mismo año, el Virrey Don Manuel de Guirior confirmó la disposición del Señor Arzobispo; esta última fecha puede ser la más adecuada para que se acepte como la de la fundación de Chaparral.

El 16 de Noviembre de 1.827 Chaparral fue destruido por un terremoto, entonces el Señor Francisco Javier de Castro, hombre acaudalado de la región, otorgó mediante escritura la donación, el 13 de Noviembre de 1.828, terrenos para que se edificara lo que hoy constituye esa población. Dentro de las cláusulas escriturales se estableció que nadie podría vender el terreno, solamente las mejoras.

La reconstrucción y resurgimiento del poblado destruido en 1.827 fue rápida, pues en 1.837 aparece Chaparral erigida en cabecera del Cantón de Castrolarma que con los cantones de Mariquita, Honda, Ibagué y La Palma conformaban la provincia de Mariquita. En 1.853 se suprimieron los cantones y finalmente el 12 de Abril de 1.861, Chaparral fue elevado a la categoría de Municipio, segregado de Coyaima.

Entre las personalidades más destacadas de Chaparral sobresalen: El General José María Melo, presidente de la República en 1.854; Manuel Murillo Toro, dos veces presidente de la República, 1.864 a 1.866 y 1.872 a 1.874; Eugenio Castilla, abogado presidente del Estado del Tolima y Secretario del Tesorero Nacional, Antonio Rocha, Gobernador del Tolima, Ministro de Despacho, Miembro de la Corte Suprema de Justicia y abogado muy notable; Darío Echandía, designado y presidente de Colombia, embajador ante la Santa Sede, Ministro de Educación, de Gobierno y Gobernador del Tolima, político y jurista de talento prodigioso, quien mereció el título de Maestro; Alfonso Reyes Echandía, catedrático universitario, viceministro de Justicia, miembro de la Corte Suprema de Justicia; Alberto Rocha Alvira, gobernador del Tolima; Alfonso Gómez Méndez, Procurador, Fiscal General de la Nación y otro gran número de personalidades que han puesto en alto el nombre del municipio y del país.

*d. Entorno Ambiental:* El entorno ambiental del municipio permite gozar de una gran variedad de vegetación teniendo en cuenta que la zona rural es extensa por lo tanto se puede observar abundante flora Nativa y diversidad de Frutales. De igual manera existe una gran diversidad de fauna, según entrevista realizada a algunas personas conocedoras del área rural manifiestan en la zona montañosa se observan ven animales salvajes como: El Oso Hormiguero, comadreja, mapuro, entre otros.

*e. Entorno Económico:* La Principal actividad económica del municipio es derivada de la agricultura y la ganadería, teniendo como fuerte el Café ya que se produce uno de los mejores cafés del mundo, los cuales en la actualidad son tipo exportación, la ganadería es otra actividad económica, en gran proporción los derivados de esta actividad en su mayoría son comercializados en el municipio para el consumo de la comunidad. Las fuentes de empleo son muy pocas ya que no se cuenta con industrias, solo las entidades de orden público como la Alcaldía Municipal, Hospital, las cuales generan pocas soluciones de empleo en el municipio.

*f. Entorno equipamiento social:* El Municipio cuenta en el área urbana con los estratos socioeconómicos 1, 2 y 3, en el área rural encontramos los estratos 1 y 2º, en el área Urbana se cuenta con los servicios básicos, en el área rural se considera tiene cantidad de necesidades básicas insatisfechas tales como Luz Eléctrica, agua potable, gas domiciliario entre otros ya que no todas las veredas tienen los servicios públicos.

*g. Entorno Educativo:* En el municipio existen 167 Instituciones públicas de Educación Preescolar Básica Secundaria y media académica están divididas así: 9 Instituciones 4 Urbanas

con 18 anexas y 5 rurales con 149 anexas, el total de estudiantes beneficiados para el año 2014 fue de 11.350, además 9 Instituciones Privadas de estas 1 ofrece el Nivel de preescolar, 3 Educación Básica Primaria, 3 que ofrecen los tres niveles completos, las 2 restantes son colegios de educación con la modalidad 3011, estas instituciones lograron beneficiar un total de 950 estudiantes para el año en curso, 3 Instituciones de Educación para el trabajo y desarrollo humano las cuales benefician aproximadamente 300 estudiantes por semestre en esta municipalidad.

*h. Entorno Cultural y Turístico:* La gente del municipio son de descendencia étnica Pitao con ancestro cultural cafetero, hecho que da amplias connotaciones culturales, como familias numerosas, que sostiene su relación basadas en el respeto y obediencia de los hijos a sus padres.

En nuestro entorno cultural languidecen las manifestaciones folclóricas de música tradicional como bambucos y torbellinos y se reactivan por nuestra con notación cafetera la música popular o de despecho y en la juventud unos nuevos valores en música y danza.

*i. Datos de la Institución educativa:*

De acuerdo con la información planteada en la ficha de caracterización de la institución, la ficha de proyectos pedagógicos y el P.E.I. se deduce que: La Institución Educativa Técnica A. Camacho Angarita es un establecimiento oficial del sector público de la zona rural con especialidad Agroindustrial. Se encuentra a cargo de la Rectora Edith González Ramírez. El Establecimiento educativo Posee 36 sedes, de las cuales 3 están inactivas. Esta sede se encuentra ubicada en la Vereda Providencia, corregimiento del Limón, Municipio de Chaparral; posee unas instalaciones locativas en buen estado y espacios suficientes para implementar gran variedad de

proyectos pedagógicos productivos. Ofrece los niveles de básica secundaria y media con una única jornada laborada en la mañana. El carácter de esta institución es técnica con especialidad industrial.

Desarrolla un proceso de articulación con el SENA en el programa AGROINDUSTRIA ALIMENTARIA que tiene una duración de 2 años y su campo de acción es en TECNICO EN AGROINDUSTRIA ALIMENTARIA que tiene como objetivo que los estudiantes de los grados 10° y 11° puedan crear, desarrollar y gestionar su propio proyecto de vida productivo y al culminar su bachillerato continúen en los ciclos de la educación superior teniendo los conocimientos y la opción de hacerlo en menor tiempo, según el programa al cual deseen ingresar; además si no es así tiene las bases y conocimientos suficientes para crear empresa o iniciar el mundo laboral.

En este caso en particular los Bachilleres de la Institución pueden ingresar a la Granja del SENA ubicada en el municipio del Espinal y allí continúan con el ciclo de formación profesional en Técnico Agroindustria Alimentaria en un tiempo más corto.

El plantel cuenta con un total de 180 estudiantes; un total de 12 docentes (6 licenciados, 3 profesionales, 2 especialista y 1 magister) y 3 administrativos de apoyo.

Con base en la lectura de la ficha de los proyectos transversales y o pedagógicos de la institución se vislumbra que en este establecimiento educativo se desarrollan básicamente 4 proyectos pedagógicos que son: EDUCACION SEXUAL; MANEJO DEL TIEMPO LIBRE; EDUCACION AMBIENTAL Y DERECHOS HUMANOS. Se anota que los anteriores proyectos están regidos bajo la directriz del Ministerio de Educación Nacional. La descripción de cada uno de los proyectos es la siguiente:

En primero instancia el proyecto de EDUCACION SEXUAL: La sexualidad es una dimensión constitutiva del ser humano: Biológica, psicológica, cultural, histórica y ética, que compromete sus aspectos emocionales, comportamentales, cognitivos y comunicativos, tanto para su desarrollo en el plano individual como en lo social. Así mismo, educar en la sexualidad es brindar herramientas conceptuales, actitudinales, comunicativas y valorativas, que permitan a los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos construir de manera saludable, autónoma y enriquecedora sus vivencias de la sexualidad, para que se den las condiciones de una sana construcción del individuo como sujeto de derechos.

El área encargada de este proyecto es la psicoorientación y lo lidera la Psicoorientadora de la institución, ni los padres de familia ni estudiante colaboración con la elaboración del mismo. Este proyecto se encarga de trabajar temáticas tales como prevención del embarazo en adolescentes, valoración y reconocimiento del cuerpo e identidad de género, aplicando la estrategia de abordaje de toda la población estudiantil, apertura de dialogo de los estudiantes, detección y prevención del abuso sexual, a través de la metodología de talleres y charlas

En segunda instancia el proyecto de EDUCACION AMBIENTAL: El Proyecto de la Institución Se origina de acuerdo a lo estipulado por la Constitución Política de 1991, la cual plantea con gran claridad la protección del ambiente; define como norma constitucional la obligación del Estado y de las personas de proteger las riquezas culturales y naturales de la nación (art. 8) y determina que el Estado debe organizar, dirigir y reglamentar la prestación de servicios de salud y de saneamiento ambiental bajo principios de eficiencia, universalidad y solidaridad (art. 49). Las áreas encargadas son: Ciencias naturales, Humanidades- castellano y el nivel de básica primaria, lo lideran 3 docentes de dichas áreas con la colaboración de 90 estudiantes y 1 padre de familia de la institución. Este proyecto se encarga de trabajar temáticas

tales como manejo de residuos sólidos, generar conciencia ambiental, medio ambiente; aplicando la estrategia de capacitaciones, a través de foros, charlas, talleres y brigadas.

Y además trabajan dos proyectos el de ESCUELA DE CAFÉ: El área encargada es agrícola, lo lidera 1 docente de dicha área, sin la colaboración de padres o estudiantes de esta institución. Este proyecto se encarga de trabajar temáticas tales como relevo generacional y proyecto de vida aplicando la estrategia de teoría y práctica, a través de la metodología de aula de clase y el desarrollo del proyecto y el de CRIA DE CERDOS: El área encargada es agrícola, lo lidera 1 docente de dicha área, sin la colaboración de padres o estudiantes de esta institución. Este proyecto se encarga de trabajar temáticas tales como implementación de proyectos productivos, aplicando la estrategia de teoría y práctica, a través de la metodología de ejecución del proyecto

## 5. Objetivos

### *5.1. Objetivo general*

Diseñar estrategias ludo- pedagógicas para la potencialización de la convivencia escolar en un grupo de estudiantes grado 6° de la Institución Educativa Técnica Camacho Angarita del municipio de Chaparral.

### *5.2. Objetivos específicos*

-Identificar que estrategias ludo-pedagógicas son utilizadas por los docentes de la Institución educativa para la enseñanza-aprendizaje.

-Reconocer el estado actual de la convivencia escolar en estudiantes del grado sexto.

-Establecer el grado en que el docente, se siente competente para implementar dispositivos lúdicos dentro del diseño didáctico y el valor que asigna a los componentes utilidad, Importancia, Interés y costo.

-Diseñar estrategias de convivencia mediante proceso de cogestión.

## 6. Marco teórico

Para trabajar este capítulo, se teorizo sobre diversos temas como el desarrollo humano, la pedagogía, lo lúdico, lo pedagógico, todo esto enmarcado en la convivencia escolar.

### 6.1. Desarrollo Humano

Se inicia con el tema de desarrollo humano, que de acuerdo con el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) (1990) promueve el concepto de desarrollo humano definido como el proceso de ampliación de las posibilidades de elegir de los individuos que tiene como objetivo expandir la gama de oportunidades abiertas a las personas para vivir una vida saludable, creativa y con los medios adecuados para desenvolverse en su entorno social. «La verdadera riqueza de una nación está en su gente». Otro concepto dado por Amartya K Sen, (2009) es «El desarrollo humano es un proceso de expansión de las libertades reales de que disfrutan los individuos [...] exige la eliminación de las principales fuentes de privación de la libertad» (2000): Desarrollo y libertad, pág. 19. «El concepto de desarrollo humano es deliberadamente flexible y lo suficientemente sólido y dinámico como para ofrecer un paradigma para el nuevo siglo» PNUD (2010a): Informe sobre Desarrollo Humano 2010, pág. 23.

El concepto de desarrollo humano hace énfasis en el carácter instrumental del acceso a bienes y servicios, concibiéndolos únicamente como un medio para poder alcanzar un plan de vida o una realización individual plena. La relación utilitarista que va directamente de mayor acceso a bienes a mayor nivel de utilidad se ve sustituida por una relación en la que el acceso a bienes abre un conjunto de capacidades, y son éstas las que impactan sobre el bienestar. El índice de desarrollo humano propuesto por PNUD está basado en el enfoque de las capacidades. En esta medida se incorporan tres funcionamientos básicos: Educación, salud y acceso a bienes y

servicios mediante el ingreso. El índice de desarrollo humano ha probado empíricamente ser una medida viable del desarrollo humano de países y regiones, aunque han sido señalados aspectos criticables en cuanto a su fundamentación teórica y su implementación. Una de las principales críticas desde la perspectiva es el alto grado de sustitución entre dimensiones, dado el promedio simple entre los componentes utilizados

El desarrollo humano es un proceso de expansión de las libertades de las personas para conseguir las metas que consideran valiosas y participar activamente en darle forma al desarrollo de manera equitativa y sostenible en un Planeta compartido. Por lo tanto, desde este enfoque las personas son, a la vez, beneficiarias y agentes motivadores del desarrollo humano –como individuos y colectivamente. Lo que nos conduce al trabajo por, para y con la comunidad educativa con quienes a través de la cogestión en los temas de desarrollo humano y convivencia se visibilizará el crecimiento y el bienestar común.

## ***6.2. Educación, enseñanza y aprendizaje***

Otro tema que concierne en esta investigación es la educación, la enseñanza y el aprendizaje, relacionándola que toda idea acerca de la educación y de sus fines, pende de una concepción antropológica que se constituye en su centro de gravedad original. Toda reflexión acerca de la educación está relacionada con la reflexión en torno del hombre y de su carácter perfectible, pues el hombre es el único animal educable y también el único que necesita ser educado. Educar es un concepto conexo con educabilidad y educativita, un ideal que se rastrea fácilmente en la historia. En la educación de lo que se trata es de un torrente espiritual de fuerzas y poderes humanos que, teleológicamente, concretan en cada época histórica su ideal de tipo humano y que se ha entendido, al menos en Occidente, como: Paideia, humanitas, Bildung,

cultura. Así, los ideales de la educación en Occidente han concentrado sus mejores y mayores esfuerzos en formar o desarrollar: “El hombre político de Grecia y Roma; el hombre religioso de la Edad Media; el hombre artístico y humanista del Renacimiento; el hombre ilustrado del siglo XVIII; el hombre ciudadano de nuestro tiempo” (Luzuriaga, 1960, p. 126-286), que aspira perfilarse y constituirse como ciudadano del mundo. Ha sido y es actualmente una educación entendida e interpretada desde diversas perspectivas: Induciré, educare y agere. En todo caso, entendemos que la educación se ocupa del qué, la pedagogía del cómo y la didáctica del con qué. Son tres conceptos correlacionados. Jacques Delors, en su libro *La educación encierra un tesoro* (1996), identifica cuatro direcciones básicas, cuatro pilares de la educación actual: Aprender a hacer, aprender a conocer; aprender a ser y aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás. Se entiende así que los tres primeros ejes se encuentran recubiertos por la convivencia, pues es en una estructura conviviente y en una realidad convivencial donde hago, conozco y soy. Además, el aprendizaje no es tan sólo una construcción individual (Piaget), sino también una construcción social, histórica y cultural (Vygotsky). La educación ha venido enfatizando en la pedagogía de la inteligencia, en la pedagogía de la voluntad y en la pedagogía del sentimiento.

La altura de los tiempos requiere de una pedagogía de la convivencia que, sin disolver las individualidades, ni las subjetividades en el colectivo, tampoco disuelva el carácter comunitario y colectivo del hombre, en un primado de la individualidad y del individualismo. La pedagogía de la individualidad debe conjuntarse con una pedagogía de la socialización. La pedagogía, en tanto que ciencia de la acción y en tanto que ciencia prospectiva, está llamada a realizar uno de los más caros anhelos de la humanidad actual: Hacer posible que el yo se vuelva un nosotros y el nosotros un yo.

### **6.3. Convivencia**

Desde la investigación se presenta el enfoque propuesto que considera formas distintas de la racionalidad, es preciso asumir una perspectiva del cambio de orden generativo y no meramente remedial. En términos de esta opción, se entiende que los temas de convivencia tienen que ver con la comunicación y se ubican en la perspectiva de la lógica de la acción comunicativa y, por tanto, de la construcción de acuerdos. Habermas, J. (1987).

Un modelo de convivencia escolar según la perspectiva de la acción comunicativa supone un proceso de acción social centrado en la teoría del compromiso en una dimensión crítico-hermenéutica. El problema metodológico central a abordar consiste en generar las condiciones para abrir un espacio de convivencia escolar que reconoce en el lenguaje y la comunicación, frente a la preeminencia de la racionalidad instrumental, los recursos necesarios y suficientes para una resolución comunicativa de los conflictos. Desde una perspectiva pedagógica, según un encuadre de socialización imperativo o según un encuadre comunicativo, podríamos ver la acción pedagógica en un escenario de entendimiento o en uno imperativo. En el primer caso, de nuestro particular interés, las esferas de validez nos harían mirar los enunciados para la acción pedagógica comunicativa del siguiente modo: a) Proposicional, con pretensión de verdad en el mundo objetivo; b) normativo, con pretensión de rectitud en el mundo social vivido; y c) expresivos, con pretensión de veracidad (autenticidad) en el mundo subjetivo.

Tal como se ha sugerido más arriba, el despliegue de la convivencia escolar involucra procesos múltiples que se articulan y suceden de forma continua. Intervienen una gran cantidad de elementos e interacciones que no se someten a una medida precisa o a un cálculo exacto, debido a la presencia de incertidumbres, indeterminaciones o bien fenómenos aleatorios. Los seres humanos, los grupos, las comunidades y la misma sociedad, están muy lejos de ser

máquinas triviales fácilmente predecibles. Al contrario, debemos reconocer que las personas y los grupos evolucionan en el contexto de opciones múltiples, no todas ellas orientadas en forma positiva.

Es de resaltar como el carácter Intersubjetivo de la Relación Pedagógica, resulta de suma relevancia aceptar y comprender que la relación pedagógica es un acto conversacional e intersubjetivo, un encuentro de sujetos con diversos estilos, historias y significados personales, que necesitan establecer acuerdos y normas de convivencia a través del diálogo y la comprensión recíproca. Por ello, es razonable señalar que la convivencia humana es posible gracias a un proceso de comunicación en que los actores aprendan a superar los quiebres y traten de restituir el sentido de la convivencia.

La convivencia no es sólo funcional al logro de aprendizajes de calidad (dimensión instrumental) sino que es en sí misma un fin formativo en cuanto posibilita la construcción de personas críticas, creativas, reflexivas y situadas, capaces de contribuir con el desafío de transformación de la sociedad (dimensión valórica). Es más, la convivencia es un fin pedagógico en cuanto despliega en los niños y jóvenes una capacidad de pensamiento autónomo que se hace cargo de las complejidades, conflictos y contradicciones de la experiencia educativa. Por ello, se ha pensado que la escuela es una institución privilegiada para aprender a convivir y convivir para aprender, puesto que, en suma, se convive para vivir. Y la vida es trabajo y lenguaje, es a la vez producir

Una pedagogía de la convivencia lleva necesariamente implicada una didáctica propia. Ésta debe hacerse cargo de una nueva actitud formativa basada en la formación de una sociedad cuyos miembros viven la diversidad y la mutua comprensión; y que se interrogan críticamente por el valor y sentido pedagógico de los objetivos de aprendizaje, de los contenidos, de las

modalidades de enseñanza y aprendizaje, de las formas de evaluación, entre otros, que resultan crecientemente más pertinentes y coherentes con esta nueva actitud formativa.

Es reconocido por la totalidad de la comunidad científica, que los problemas de convivencia en la escuela son un fenómeno complejo, multidimensional y global. Se trata de problemas con un origen multicausal, en el que están implicados factores personales, familiares, educativos y sociales (Estevez, Murgui, Moreno y Musitu, 2007; Félix, Soriano, Godoy y Martínez, 2008; Fernández y García, 1998; Leiva, 2009; Martorell, González, Rasal y Estelles, 2009; Otero, Castro, Villardefrancos y Santiago, 2009; Raya, Pino y Herruzo, 2009), por lo que su vía de tratamiento también debe ser múltiple dando lugar a un reconocimiento general de la necesidad de un tratamiento integral. Dada esta complejidad, han sido muy diversas las líneas de investigación centradas en el fenómeno de la convivencia escolar (Perez-Fuentes, Gazquez, Fernández y Molero, 2011; Jimerson y Furlong, 2006; UNESCO, 2004).

En general, los aspectos más investigados en la convivencia escolar son: La prevalencia de conductas violentas, las causas y el origen, el clima escolar y el estudio de programas de prevención e intervención, y la enseñanza de habilidades y entrenamiento en resolución de conflictos (Perez-Fuentes *et al.*, 2011).

Las respuestas ofrecidas por las Administraciones y por los centros educativos están orientadas a la creación de programas de prevención de la violencia desde la concepción de la escuela como una organización que convive con el conflicto. La prevención, entendida como el conjunto de actuaciones sociales anticipadas, cobra una importancia fundamental en la actualidad, a fin de evitar situaciones indeseables y a promover un contexto que favorezca la igualdad y la convivencia pacífica en el entorno educativo (Luengo y Moreno 2008). En este sentido hay que distinguir tres niveles de prevención según las estrategias adoptadas. A saber:

Prevención primaria, aquí se encuentran aquellas estrategias para prevenir que ocurra el problema antes de que aparezcan los síntomas del desorden. Este tipo de intervención promueve la participación de todo el alumnado y toda la plantilla del centro y parece ser la mejor alternativa para llevar a cabo una prevención realmente efectiva (Aber, Jones, Brown, Chaundry y Samples, 1998; Grossman *et al.*, 1997; Olweus, 1993). La Prevención secundaria, implica estrategias diseñadas para individuos que muestran primeras señales del desorden, para prevenir el desarrollo de problemas más severos. La Prevención terciaria, son medidas centradas en individuos con problemas, establecidas y diseñadas para remediar ese problema, disminuir la duración y minimizar los efectos negativos.

Se pone de manifiesto sobre la reducción de los problemas de convivencia: a) El liderazgo; b) la formación de docentes y familiares; c) la elaboración democrática de las normas; d) la educación en el conflicto; y e) el aula de convivencia; desarrollándose estos conceptos así:

En primera instancia tomamos a Leithwood (2009) define el liderazgo escolar como la labor de movilizar e influenciar a otros para articular y lograr intenciones y metas compartidas en la escuela. Más concretamente, Torrego (2010) afirma que este liderazgo debe entenderse desde una perspectiva crítica que acentúe el carácter crítico, comprometido, transformador, y ético del mismo que se traduzca en la formación de una «Comunidad educativa».

En segunda instancia la formación de docentes y familiares, puede afirmarse como una línea de actuación preferente para prevenir problemas de convivencia, la implantación de un modelo pedagógico entendido desde la atención a la diversidad y el aprendizaje cooperativo, desde la profundización en la educación en valores, con la presencia de técnicas de mediación y resolución pacífica de conflictos, en el que las familias se impliquen en las tareas educativas,

orientado en la autonomía pedagógica y comprometido con la formación permanente del profesorado (García y López, 2011).

Como tercer punto la Elaboración de normas de convivencia han de introducir suficientes elementos que permitan prevenir los problemas de convivencia. Los reglamentos constituyen un reflejo del tipo de centro escolar. Y, en este sentido, se pueden identificar distintos tipos de normas (Casamayor, 2002; Noto, 1998): Formalistas y rutinarias, autoritarias y rígidas, arbitrarias, y también creativas y dinámicas. Cuando la norma es creativa y dinámica, esta constituye un reflejo de escuela democrática, autónoma y participativa, que construye sus propias respuestas y contextualiza las pautas generales (Jordán, 2009; Rodríguez Gómez, 2007).

Como cuarta instancia el Educar en el conflicto, se muestra cada vez más evidente la necesidad de crear situaciones educativas que permitan aprender a vivir y disfrutar de una convivencia no exenta de conflictos y problemas. Igualmente, los conflictos entendidos como fenómenos sociales son oportunidades (Bodine y Crawford, 1998), que pedagógicamente aprovechadas permiten el desarrollo de competencias para ejercer una ciudadanía activa, crítica y en permanente crecimiento (Delgado-Salazar y Lara-Salcedo, 2008).

Como última instancia se toma Las «aulas de convivencia» como medida correctora, la creación de aulas de convivencia para el tratamiento individualizado del alumnado que, como consecuencia de la imposición de una corrección o medida disciplinaria, se vea privado de su derecho a participar en el normal desarrollo de las actividades lectivas. En estas aulas de convivencia se favorecerá un proceso de reflexión por parte de cada estudiante o alumna que sea atendido en las mismas acerca de las circunstancias que han motivado su presencia en ellas. Serrano, Tormo y Granados (2011).

#### **6.4. Juego y lúdica**

Para cerrar este recorrido teórico se presenta el tema del juego, que ha sido estudiado y descrito desde múltiples ópticas: Antropológica (Huizinga, 2010) y psicológica (Elkonin, 1985; Sarlé & Rosas, 2012; Stein, Migdalek, & Sarlé, 2012; Vygotsky, 1967). Desde esta perspectiva, el juego es descrito tanto como una experiencia entre el niño y el entorno, ligado íntimamente a su nivel de desarrollo (Piaget, 1945), como una actividad que no ha logrado ser integrada a formas superiores de acción, así como una experiencia de aprendizaje privilegiada que permite el desarrollo del niño (Sallé, 2001,2008; White bread, Bingham, Grau, Pasternak, & Sangster, 2007). Al jugar con otros, el niño despliega su zona de desarrollo próximo, involucrándose en actividades más complejas de las que normalmente experimenta en la vida diaria (Vygotsky, 1967).

Al juego con propósito educativo se lo ha dado en llamar “juego serio”. Aunque la expresión no es nueva (ni su uso en aulas), lo cierto es que la expresión “juego serio” ha sido utilizada en diversos ámbitos, tales como el militar, negocios, salud y educación (Jarvinen, 2007; Miller, 2008) y más recientemente también se ha ido permeando a los juegos electrónicos (Abt, 1987; Annette, 2010; Barrett & Johnson, 2010; Graesser, Chipman, Leeming, & Biedenbach, 2009; Johnson, Vilhjalmsson, & Marsella, 2005; Wouters, van der Spek, & van Oostendorp, 2009). Se trata de juegos que han sido concebidos para el aprendizaje. En este sentido, Annetta (2010) afirma que es necesario distinguir entre juegos serios, juegos serios con propósito educativo (SEGs), simulaciones y mundos virtuales.

Es de notar que como requisito básico para que exista la posibilidad de integrar el juego en el diseño didáctico a nivel escolar pasa, precisamente por la motivación de los pedagogos por incorporar el juego en sus prácticas docentes. Este último aspecto cobra mayor importancia en

contextos educacionales, en investigaciones en Chile, toda vez que los patrones instruccionales aparecen como altamente rígidos. Prueba de ello es la descripción de tales patrones en las clases de Lenguaje y Matemáticas realizada por Preiss (2009) en el contexto de la Evaluación Docente. Ana, San Martín, Gaete, & Valdivia, (2011).

A pesar de aparecer como deseable, la incorporación del juego en el aula parece aún encontrar resistencia entre los profesores (Aizencang, 2005). Esta resistencia se encontraría sostenida por creencias sobre la utilidad de los juegos como recurso para el aprendizaje (cf. Gómez *et al.*, 2014; Kagan, 1992; Van Driel, Bulte, & Verloop, 2007) por las condiciones institucionales o personales de los niños con los que se trabaja (Aizencang, 2005). En este sentido, es posible pensar que la incorporación del juego pudiera verse dificultada o facilitada en función de las creencias que los docentes sostienen sobre el valor juego como facilitador del aprendizaje.

Existe evidencia de que el juego podría ser una vía natural de aprendizaje para los niños y niñas, un elemento que contribuya a ciertos aprendizajes (Gauntlett, Ackermann, Whitebread, Wolbers, & Wekstrom, 2010) sin embargo, y pese a que la mayoría de los profesores sostiene esto de manera declarativa, son pocos los que incluyen dentro de su diseño didáctico elementos lúdicos destinados al aprendizaje (Aizencang, 2005).

## 7. Aspectos Metodológicos

Teniendo en cuenta la construcción para esta investigación a partir de una realidad social e intersubjetiva, de comprensión crítica y con acción transformadora, en la población objeto de estudio, se trabaja desde un Paradigma socio-crítico que responde a fines estructurales. De acuerdo con Alvarado y García (2008), este modelo “*se fundamenta en la crítica social con un marcado carácter autor reflexivo y considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos*” (pág. 190).

### 7.1. Enfoque

El enfoque de investigación ejecutado es el mixto, visto como un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cualitativos y cuantitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema. Así será ejecutado desde cualitativo mixto, con preponderancia cuantitativo. Hernández Sampieri y Mendoza (en Hernández Sampieri, Fernández y Baptista, 2010) afirman que los métodos mixtos: “Representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio” (pág. 546).

### 7.2. Tipo de investigación

Se trabaja desde un tipo Investigación Acción (IA), ya que esta facilita explorar la relación entre la acción y la reflexión de la muestra seleccionada. Según Kemmis, S. (1989), define la I-A como una forma de indagación auto reflexiva realizada por quienes participan

(estudiantes y profesores), para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) Sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismas; y c) las situaciones de instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas). Comprendiendo su realidad en su contexto habitual, generando un nuevo conocimiento que deleve aquellas formas de enseñanza-aprendizaje, estrategias pedagógicas y factores psicosociales que inciden en la convivencia escolar de los estudiantes de la Institución educativa pública del municipio.

### **7.3. Población**

Los participantes, con la que se llevó a cabo el desarrollo de esta investigación, son los 12 docentes, una psicopedagoga y un coordinador al igual que adolescentes del grado sexto de ambos géneros, que oscilan entre los diez (10), a doce (12), años de edad, y cuyo espacio de socialización es el plantel educativo al cual asisten por ser estudiantes de básica de una Institución educativa (I.E.) pública del municipio de Chaparral. La I.E. Cuenta con un total de 125 estudiantes con estas características, finalmente se optó por una muestra representativa para el proceso de selección de estudio, fueron los 22 estudiantes del grado sexto A.

Para escoger esta muestra se trabajó el muestreo por conveniencia, definido como una técnica de muestreo no probabilístico donde los sujetos son seleccionados dada la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador.

Con lo anterior se determinó la muestra representativa (ver cuadro 1 y 2).

*Cuadro 1 Distribución por docentes, psicopedagoga y coordinador*

<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total, Docentes</b>
10	2	12

Datos tomados de los registros de la I.E. Camacho Angarita del municipio de Chaparral.

Vereda el Limón.

Cuadro 2 Distribución por estudiantes

Hombres	Mujeres	Total, Estudiantes
13	9	22

Datos tomados del observador del estudiante de la I.E. Camacho Angarita del municipio de Chaparral. Vereda el Limón

#### 7.4. Técnicas e instrumentos

Para el cumplimiento de los objetivos del presente proyecto se hizo necesario la utilización de las siguientes técnicas e instrumentos: En primera instancia una ficha sociodemográfica, está conformada por cinco (05) preguntas que recogen elementos de la población encuestada: Edad, genero grado de escolaridad, con quien vive y estrato.

##### a. Ficha sociodemográfica

Tabla 1 Formato de recolección datos socio demográficos

Nombre Completo							
Genero:	Femenino: <input type="radio"/>			Masculino: <input type="radio"/>			
Edad:	10 <input type="radio"/>	11 <input type="radio"/>	12 <input type="radio"/>	13 <input type="radio"/>			
Zona:	Rural <input type="radio"/>	Urbana <input type="radio"/>		Intermedia <input type="radio"/>			
Con quien vive:	Ambos Padres <input type="radio"/>		Solo un padre <input type="radio"/>		Cuidadores <input type="radio"/>		
Como cree que se relaciona con los demás	Positivamente <input type="radio"/>		Termino medio <input type="radio"/>		Negativamente <input type="radio"/>		

Fuente: Elaborado por los investigadores

### ***b. Grupo focal***

Otro instrumento utilizado es el grupo focal, definido como una técnica de recolección de datos mediante una entrevista grupal semiestructurada, la cual gira alrededor de una temática propuesta por el investigador. Se han dado diferentes definiciones de grupo focal; sin embargo, son muchos los autores que convergen en que este es un grupo de discusión, guiado por un conjunto de preguntas diseñadas cuidadosamente con un objetivo particular (Aigner, 2006, Beck, Bryman y Futing 2004).

El propósito principal del grupo focal es hacer surgir las actitudes, sentimientos, creencias, experiencias y reacciones en los participantes. Para el grupo focal se trabajará con 20 estudiantes de la institución educativa del grado sexto y se plantearon los siguientes interrogantes, Ver cuadro 3 y 4.

#### *Cuadro 3 Preguntas orientadoras para docentes*

<b>PREGUNTAS ORIENTADORAS</b>
¿Para usted como docente cuales son los principales problemas de convivencia que se presentan en su Institución educativa?
¿Cómo se puede participar en la potencialización de la convivencia escolar?
¿Cómo trabaja la convivencia escolar en la Institución educativa? ¿Qué estrategias ludo-pedagógicas aplica para la potencialización de convivencia?
Fuente: Elaborado por los investigadores

#### *Cuadro 4 Preguntas orientadoras para estudiantes*

<b>PREGUNTAS ORIENTADORAS</b>
¿Para usted como estudiante, cuales son los principales problemas de convivencia que se presentan en su Institución educativa?
¿Cómo se puede participar en la potencialización de la convivencia escolar?
¿De qué forma le gustaría que se trabajara la convivencia escolar en la Institución educativa?
Fuente: Elaborado por los investigadores

### *c. Escala de Motivación por el juego*

Otro instrumento importante en la investigación Escala de Motivación por el juego (en): Estudio del uso del juego en contextos educativos (Ver tabla 2. Ficha técnica), la escala ha sido construida a partir del Modelo de Expectativa y Valor de Eccles y Wigfield (2002) y busca establecer el grado en que la persona se siente competente para implementar dispositivos lúdicos dentro del diseño didáctico (expectativa) y el valor que asigna a los 4 componentes del valor de la tarea (Utilidad, Importancia, Interés y costo). En cuanto a la validez del instrumento correspondiente, se realizaron cinco análisis factoriales de componentes principales, Los resultados del test de esfericidad de Bartlett son significativos en todos los casos ( $p < .001$ ), obteniéndose además altos Índices de Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) en todos los casos, evidenciando de esta manera lo adecuado del análisis. Los resultados muestran en todos los casos un solo factor, apoyando con esto la validez de la medida.

*Tabla 2 Ficha técnica escala de motivación por el juego (EMJ): estudio del uso del juego en contextos educativos*

<b>Ficha Técnica</b>	
<b>Nombre:</b>	ESCALA DE MOTIVACIÓN POR EL JUEGO (EMJ): ESTUDIO DEL USO DEL JUEGO EN CONTEXTOS EDUCATIVOS
<b>Autor:</b>	Muñoz, Carla & Valenzuela, Jorge (2014). Escala de Motivación por el Juego (EMJ): estudio del uso del juego en contextos educativos. RELIEVE, 20 (1), art. 4. DOI: 10.7203/relieve.20.1.3878
<b>Aplicación:</b>	Individual o colectiva
<b>Duración:</b>	Quince minutos
<b>Finalidad:</b>	Presentar una escala que puede ayudar al estudio de la motivación por el uso del juego, necesitamos un instrumento que pueda describir cómo distintas variables motivacionales inciden en la disposición a implementar el juego como recurso dentro de la sala de clase.
<b>Material:</b>	Hoja de respuesta y lápiz

Fuente: Elaborado por los investigadores

De igual manera, presenta los niveles de confiabilidad para cada una de los componentes evaluados a través del alfa de Cron Bach (Cortina, 1993; Streiner, 2003), respetando de esta forma el criterio de unidimensionalidad de las escalas requerido para este tipo de análisis. En este análisis los índices de confiabilidad resultantes fueron en todos los casos muy altos, siendo el más alto, la confiabilidad de la escala de utilidad ( $\alpha = .940$ ) y el más bajo, el de la escala de costo ( $\alpha = .832$ ). (Ver apéndice A)

Un último instrumento útil en la investigación es la ficha de observación, la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o de la conducta manifiesta, la cual puede utilizarse en muy diversas circunstancias (Hernández et al, 2003). Con los métodos o técnicas de observación el investigador participa mirando, registrando y analizando los hechos de interés (Baxter et al, 2000). Su objetivo primario es registrar el comportamiento sin interferirlo. Como observador se debe hacer todo lo posible para mantenerse al margen de la conducta que se está observando para no estorbar ni interferirla (Salkind, 1999). La ficha de observación cumple el objetivo de encontrar cuales serían las dimensiones presentes en la convivencia escolar en la institución educativa. (Ver apéndice B)

### *7.5. Procedimiento*

La presente investigación se llevó a cabo a través de 6 fases:

7.5.1. La primera fase de Acercamiento, en la cual se hizo el acercamiento con el director de la institución educativa y el coordinador, seguido de la entrega de carta para formalizar la investigación

7.5.2. La segunda fase de Reconocimiento, en la que se hizo la observación del área de la Institución educativa y del entorno aledaño.

7.5.3. La tercera fase la elaboración de los diferentes instrumentos, revisión de la escala Likert a utilizar técnicas a utilizar.

7.5.4. En la cuarta fase Sensibilización, aplicación, análisis y resultados; en esta fase se informó a las directivas y estudiantes sobre el objetivo de la investigación, los instrumentos y técnicas a aplicar y la confidencialidad de la misma; se resaltó que el estudio y análisis de resultados era con fines investigativos, se llevó a cabo la aplicación de instrumentos y se procedió al análisis y organización de resultados. Es importante en esta fase recalcar que se hizo firmar los consentimientos informados (Ver apéndice C)

7.5.5. Quinta fase se elabora y se presenta una Propuesta de Convivencia escolar, teniendo en cuenta los resultados de los instrumentos y técnicas aplicados en la investigación.

7.5.6. Finalmente, en la sexta fase de Expectativas, se hará la Socialización de los resultados del Proyecto De Investigación, a los directivos, administrativos y estudiantes de la Institución educativa y ante los jurados expertos de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia “UNAD”, en la Especialización de Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo.

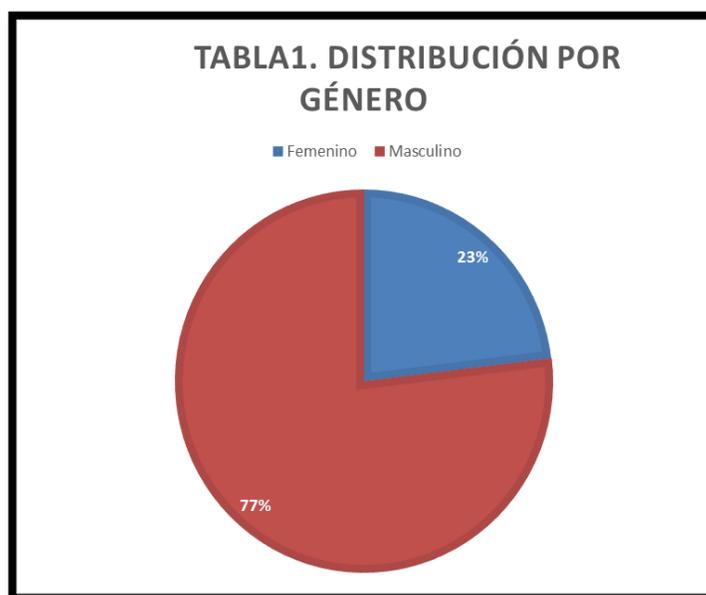
## 8. Análisis de Resultados

De acuerdo a la aplicación de los instrumentos diseñados y como producto de la recopilación de la información obtenida de los docentes y estudiantes del grado sexto de la institución educativa, que tuvo como objetivo diseñar estrategias ludo-pedagógicas para la potencialización de la convivencia escolar estudiantes grado sexto. Se obtuvieron los siguientes resultados:

### 8.1. La ficha de sociodemográfica

Aplicada a los docentes presenta a continuación los siguientes hallazgos:

*Gráfica 1. Distribución por género*



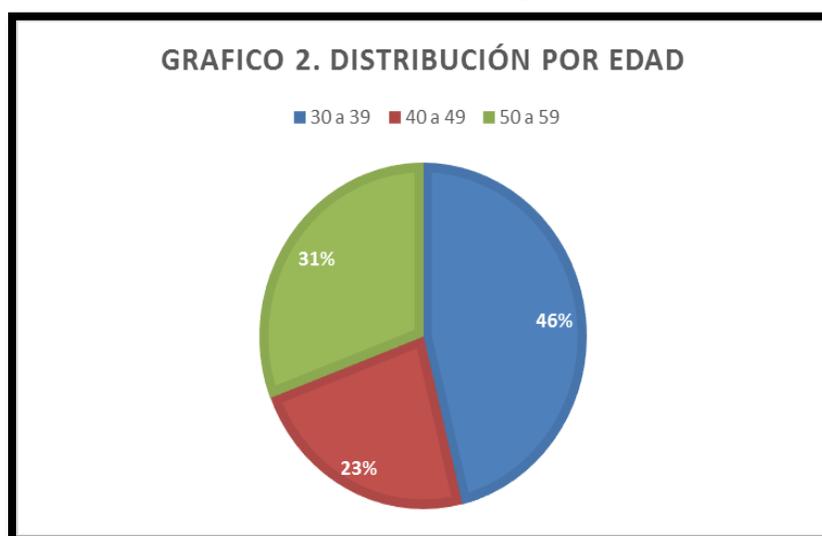
Fuente:

investigadores

Elaborado por los

El 77 % de los docentes consultados son del género masculino y solo el 23 % corresponde al género femenino.

*Gráfica 2. Distribución por edad*



Fuente: Elaborado por los investigadores

El rango de edad de los docentes con más relevancia en la Institución Educativa es el de 30 a 39 años con un 46%, seguido del rango de 50 a 59 años con un 31%.

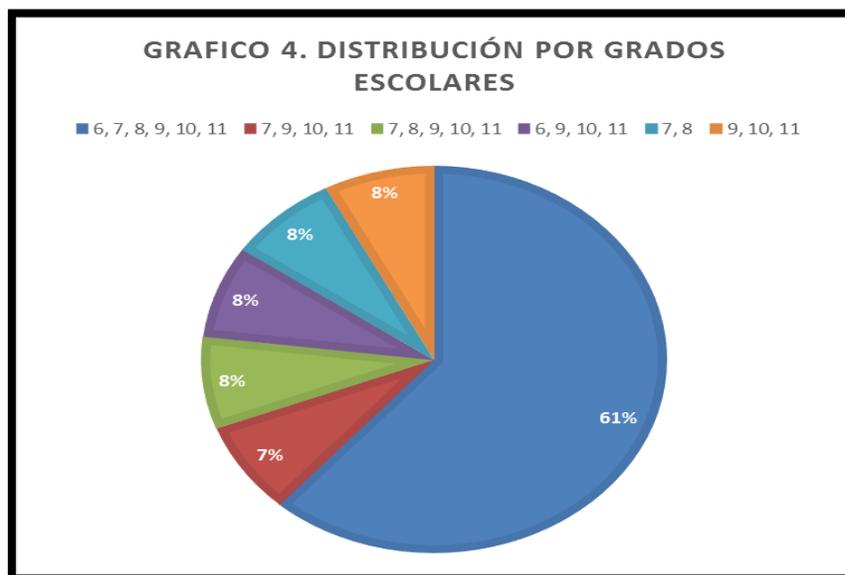
*Gráfica 3. Distribución por Área en la I.E*



Fuente: Elaborado por los investigadores

Se presenta un 15% en la distribución que el área de mayor nombramiento de docentes es la matemática

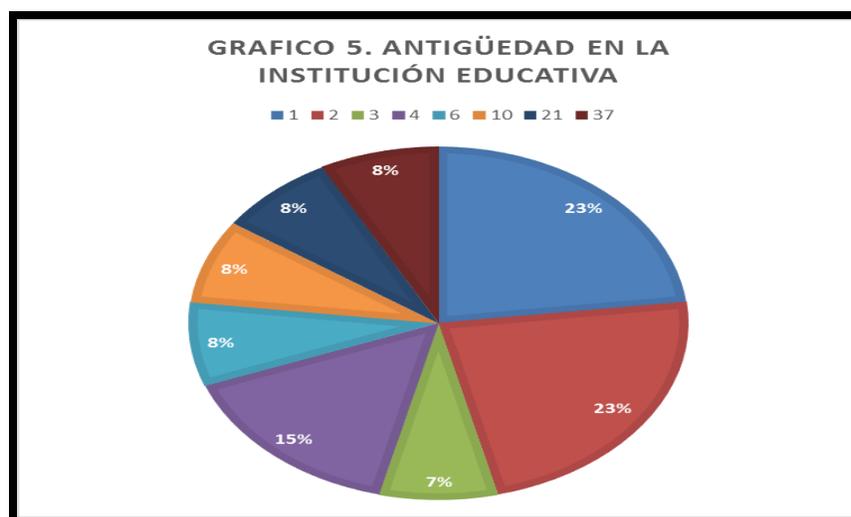
*Gráfica 4. Distribución por grados*



Fuente: Elaborado por los investigadores

La distribución de docentes y su rotación en las aulas se evidencia en un 61% de docentes rota por todos los grados. Es de notar como en esta institución educativa los estudiantes son los que rotan y los docentes tienen un aula fija de acuerdo al área.

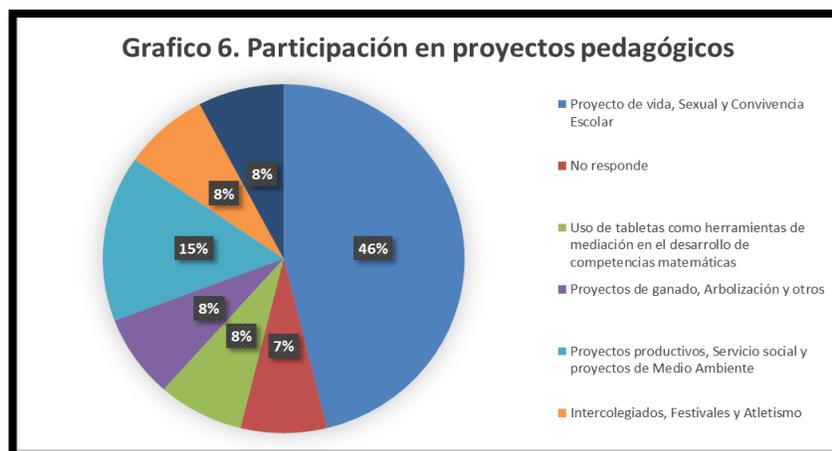
*Gráfica 5. Antigüedad en la I.E*



Fuente: Elaborado por los investigadores

Es de resaltar, aunque no es representativo docentes que tienen 37 y 21 años en la docencia y en el apoyo educativo.

Gráfica 6. Participación en proyectos pedagógicos



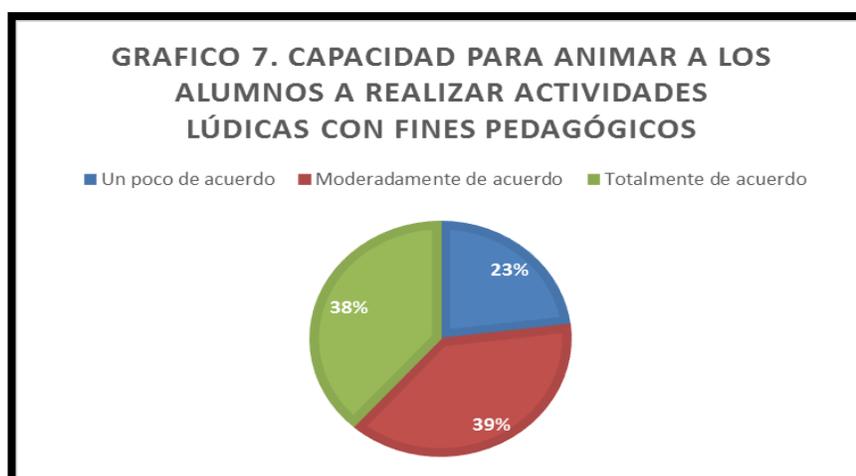
Fuente: Elaborado por los investigadores

El proyecto pedagógico que mayor participación tiene por parte de los docentes es el de Proyecto de vida, Sexual y Convivencia Escolar, con un 46%.

## 8.2. Escala de Motivación al juego

Otro instrumento aplicado es la Escala de motivación por el juego (EMJ) que arroja los siguientes resultados:

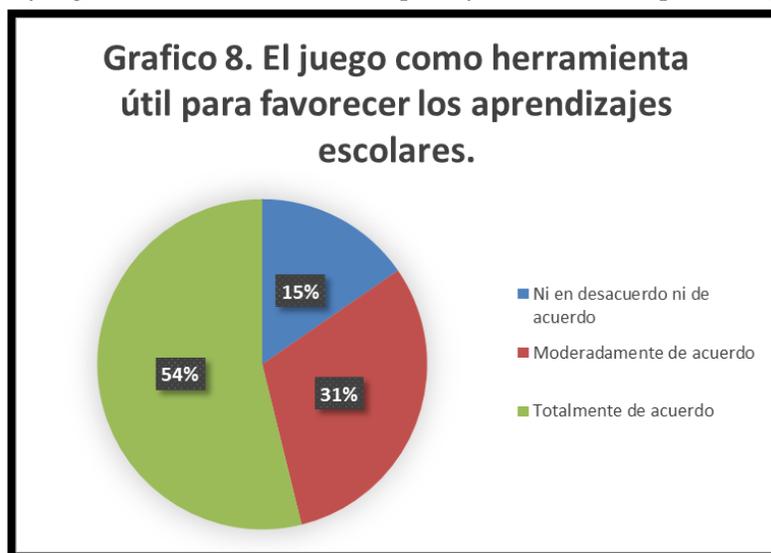
Gráfica 7. Capacidad para animar a los estudiantes a realizar actividades lúdicas con fines pedagógicos



Fuente: Elaborado por los investigadores

La mayoría de los docentes consultados manifiestan sentirse capaz de animar a sus estudiantes en actividades lúdicas con fines pedagógicos, un 39 % están moderadamente de acuerdo con esta práctica al igual que totalmente de acuerdo.

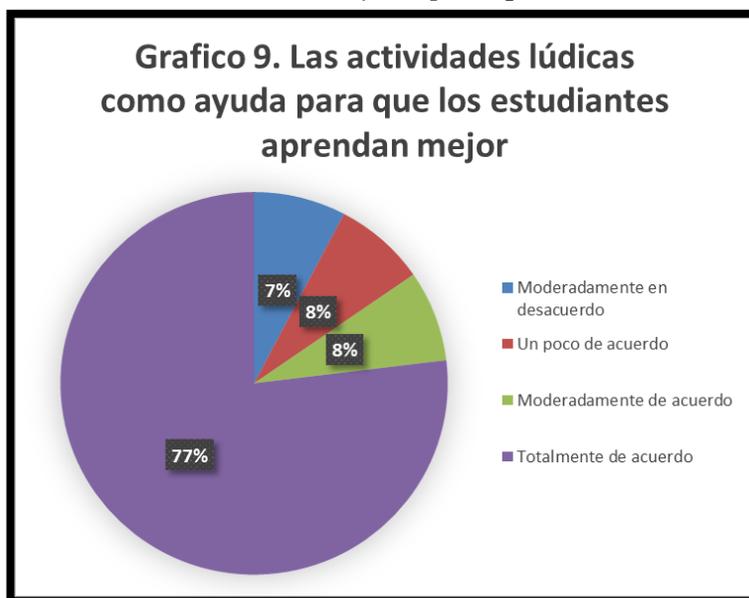
Gráfica 8. El juego como herramienta útil para favorecer los aprendizajes escolares.



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 85 % de los docentes coinciden en estar de acuerdo con que el juego es una herramienta útil para favorecer los aprendizajes escolares.

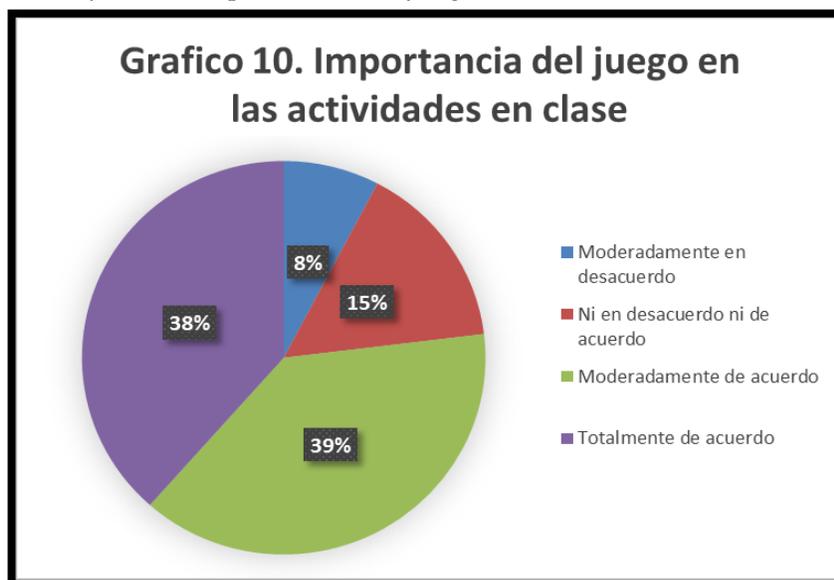
Gráfica 9. Las actividades lúdicas como ayuda para que los estudiantes aprendan mejor



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 85 % de los participantes se encuentran de acuerdo con que las actividades lúdicas ayudan a que los estudiantes aprendan mejor.

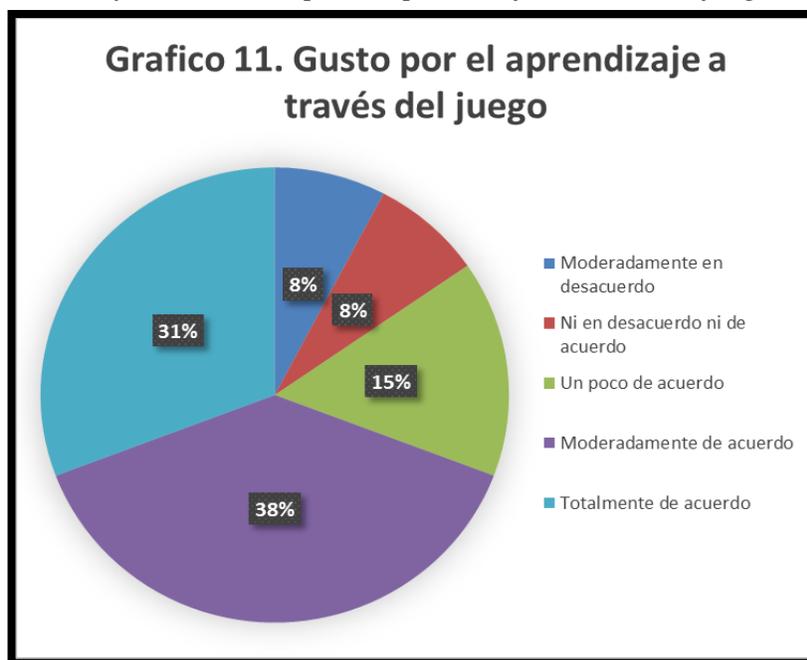
Gráfica 10. Importancia del juego en las actividades en clase



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 77 % de los docentes afirman encontrarse de acuerdo en la importancia que tiene considerar en la clase actividades de juego.

Gráfica 11. Gusto por el aprendizaje a través del juego



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 69 % de los participantes se encuentran de acuerdo en cuanto al gusto que sienten cuando en sus clases los estudiantes aprenden jugando

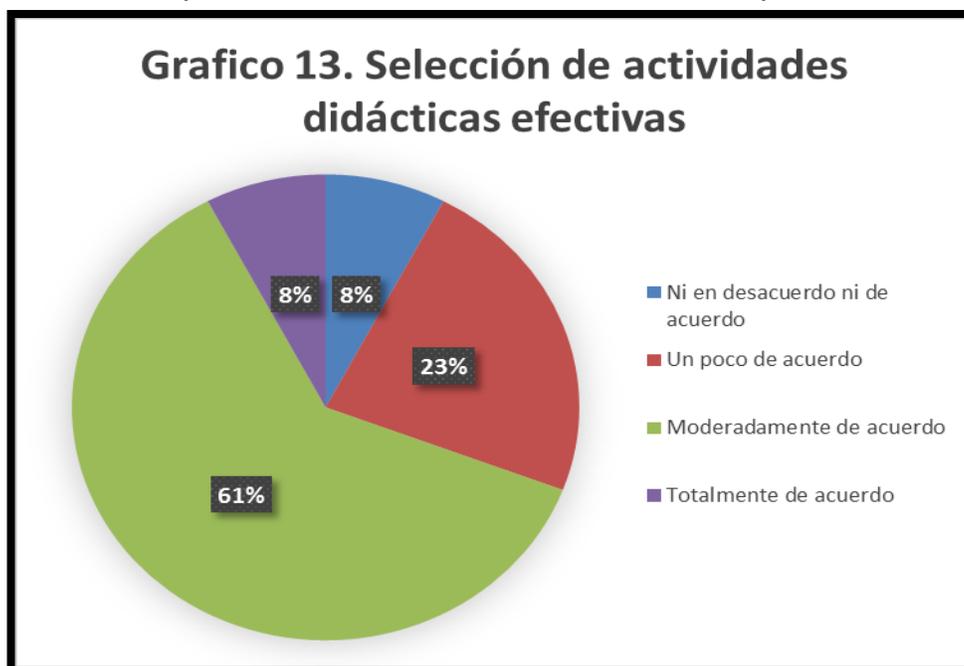
Gráfica 12. Disposición para invertir tiempo en actividades lúdicas



Fuente: Elaborado por los investigadores

La mayoría de los docentes, con un 77% están de acuerdo en manifestar su disposición para invertir tiempo en actividades lúdicas para el aprendizaje de sus estudiantes.

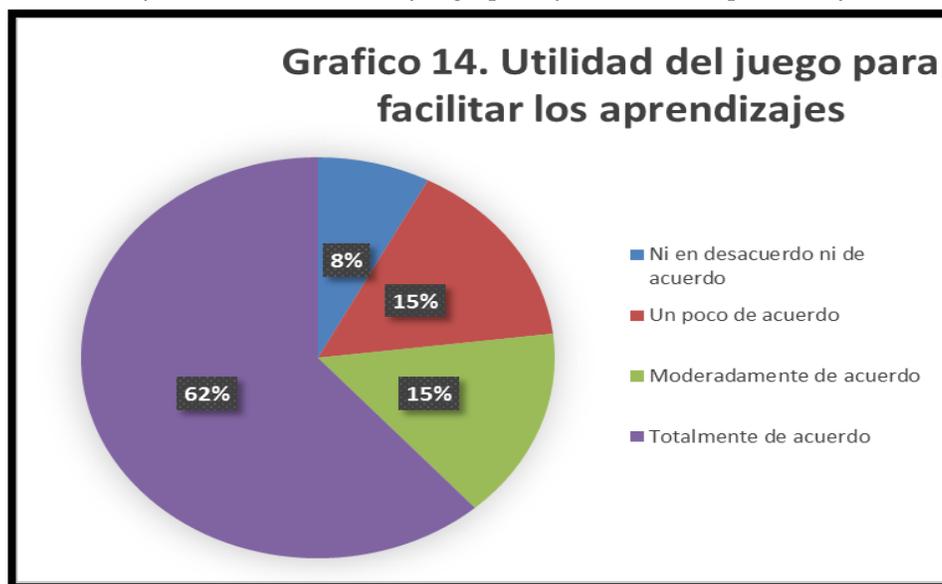
Gráfica 13. Selección de actividades didácticas efectivas



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 69% de los docentes participantes consideran que seleccionan actividades didácticas efectivas.

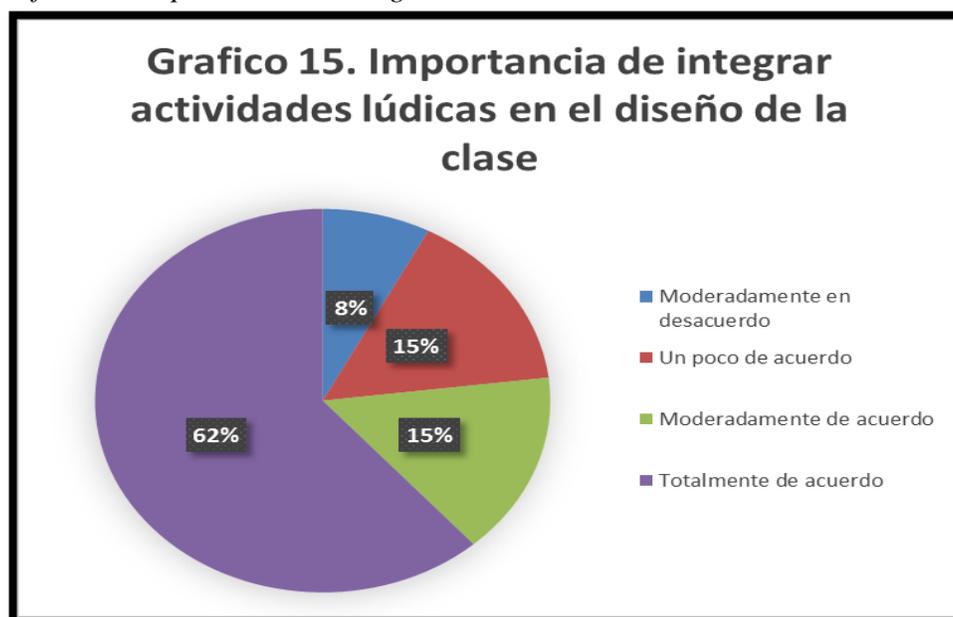
Gráfica 14. Utilidad del juego para facilitar los aprendizajes



Fuente: Elaborado por los investigadores

La mayoría de docentes con un 77% manifiestan que están de acuerdo con que el juego es útil para facilitar los aprendizajes.

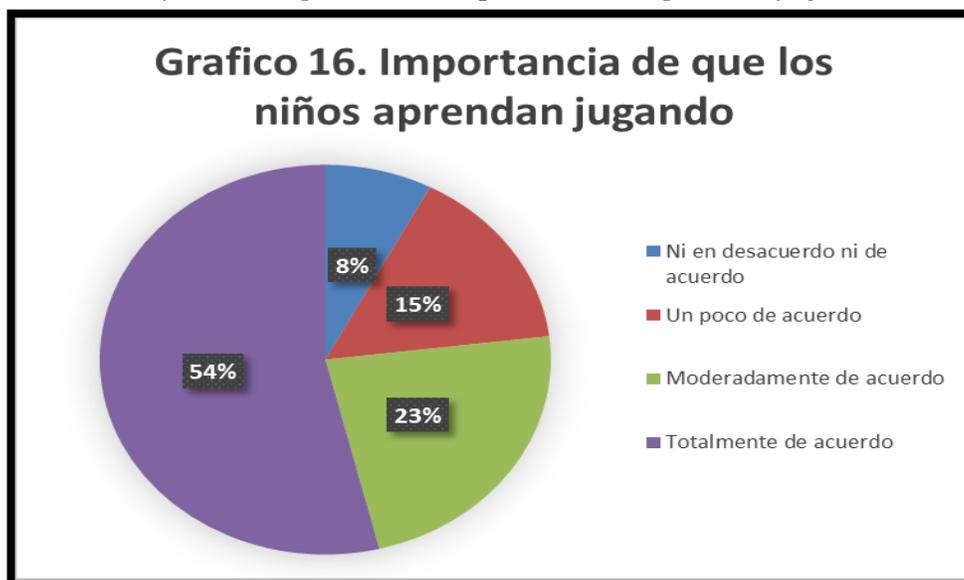
Gráfica 15. Importancia de integrar actividades lúdicas en el diseño de la clase



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 77% de los docentes reconoce la importancia de integrar actividades lúdicas en el diseño de la clase.

Gráfica 16. Importancia de que los niños aprendan jugando



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 77% de los participantes están de acuerdo en la importancia que tiene que los niños aprendan jugando.

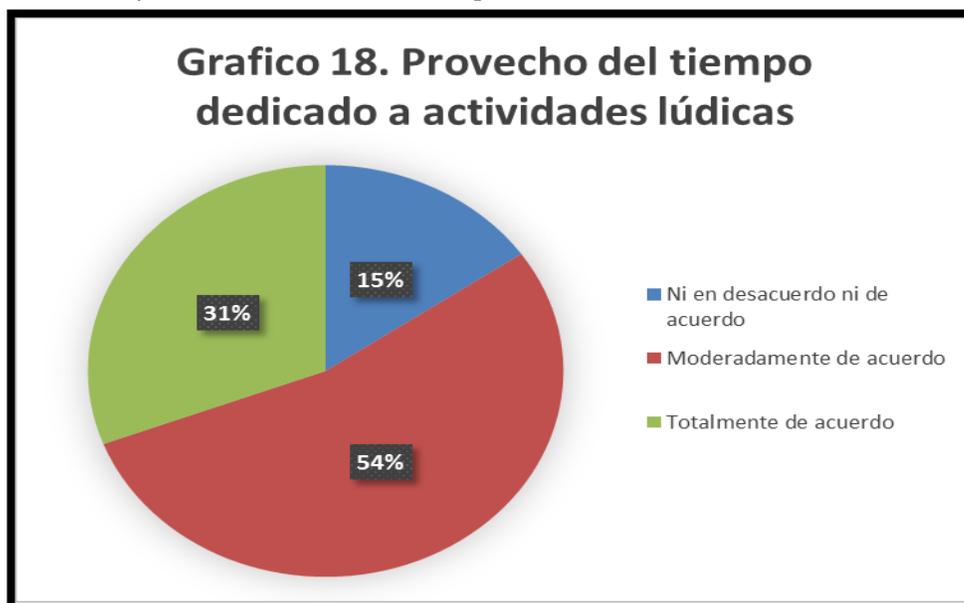
Gráfica 17. Disfrute cuando los estudiantes hacen de la materia un juego



Fuente: Elaborado por los investigadores

La mayoría de docentes, con un 69% manifiestan disfrutar cuando los estudiantes hacen de la materia un juego.

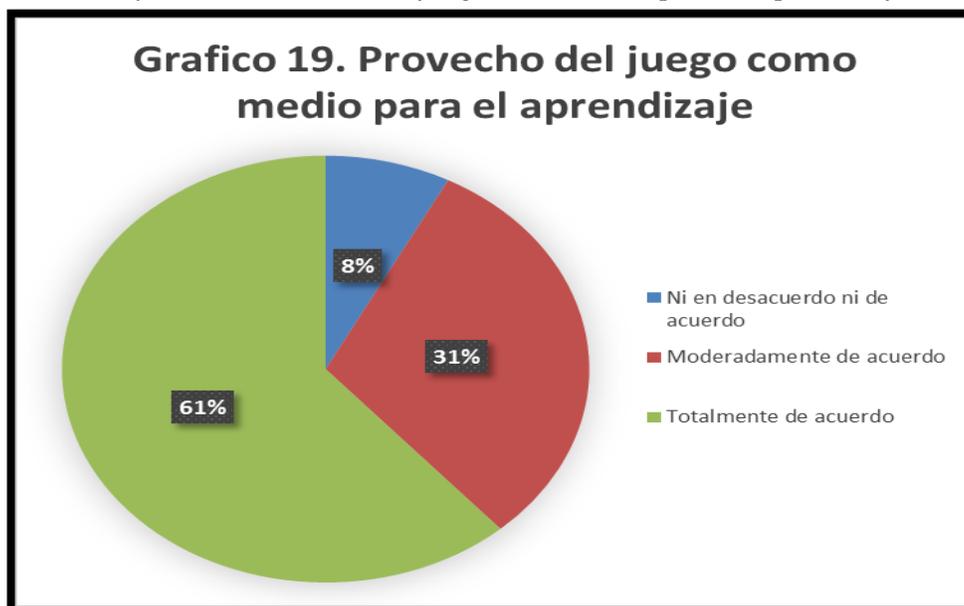
Gráfica 18. Provecho del tiempo dedicado a actividades lúdicas



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 85 % de los docentes están de acuerdo en que el tiempo que dedican de sus clases a actividades lúdicas es provechoso.

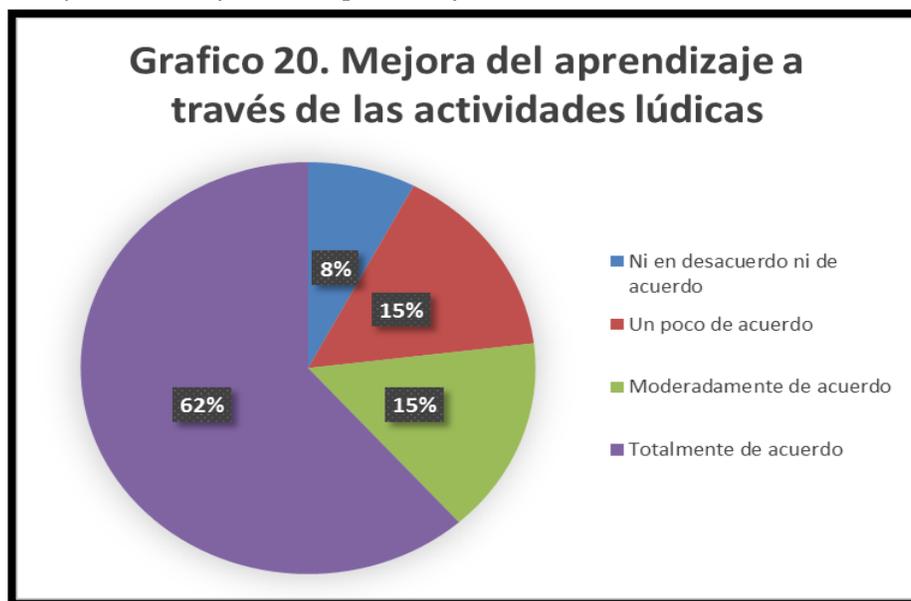
Gráfica 19. Provecho del juego como medio para el aprendizaje



Fuente: Elaborado por los investigadores

Un alto porcentaje de docentes, correspondientes al 92% de docentes aseguran que si se lo proponen pueden hacer que sus estudiantes aprovechen el juego como medio para el aprendizaje.

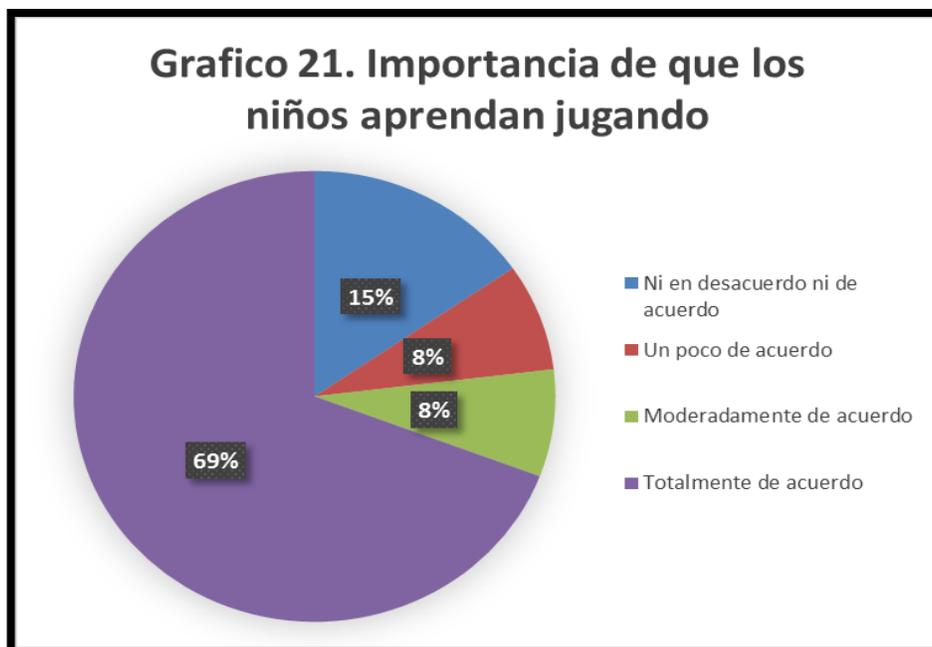
Gráfica 20. Mejora del aprendizaje a través de las actividades lúdicas



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 77 % de los participantes consideran que las actividades lúdicas ayudan a mejorar los aprendizajes.

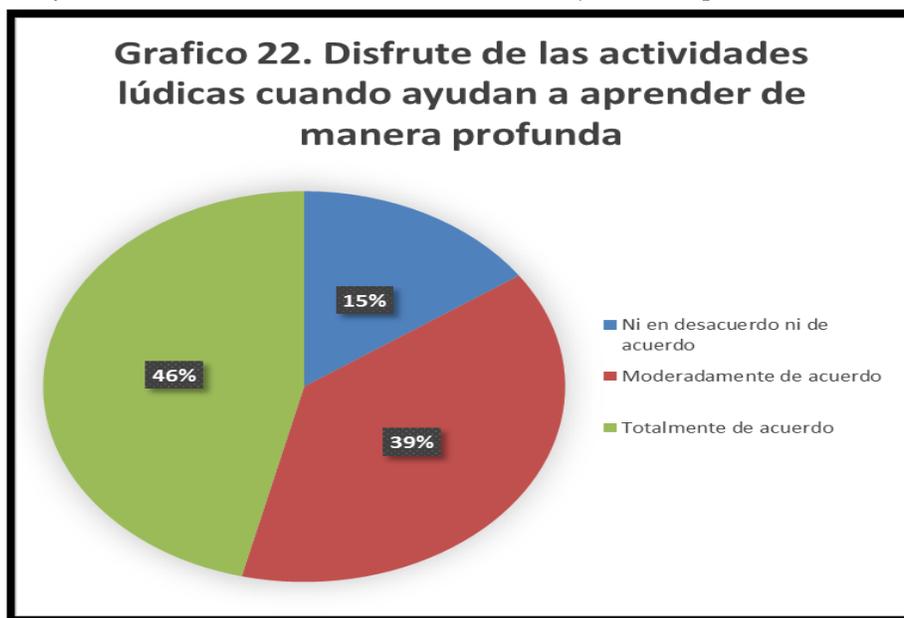
Gráfica 21. Importancia de que los niños aprendan jugando



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 77 % de los docentes coinciden en que es muy importante que los niños aprendan jugando.

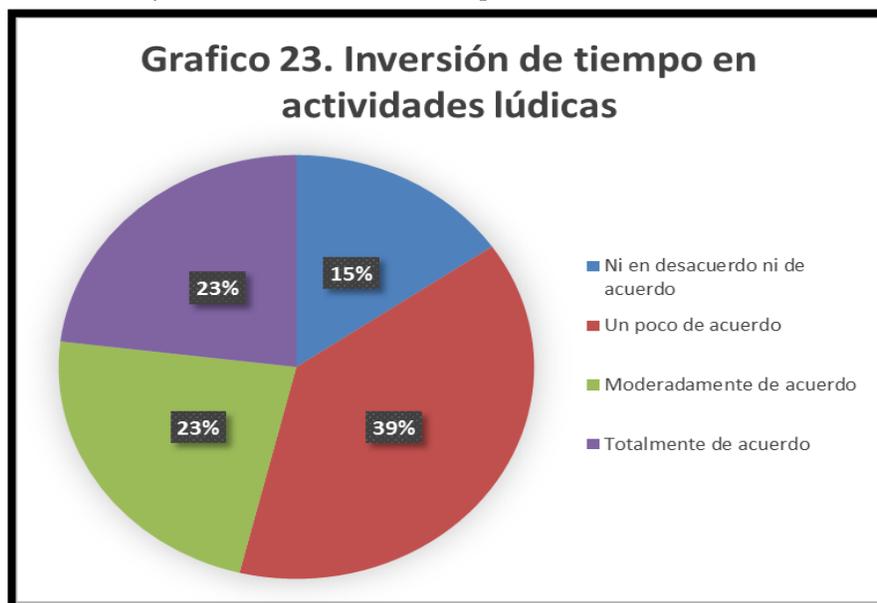
Gráfica 22. Disfrute de las actividades lúdicas cuando ayudan a aprender de manera profunda



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 85 % de los docentes manifiestan que disfrutan cuando sus actividades lúdicas ayudan a que sus estudiantes aprendan de manera profunda

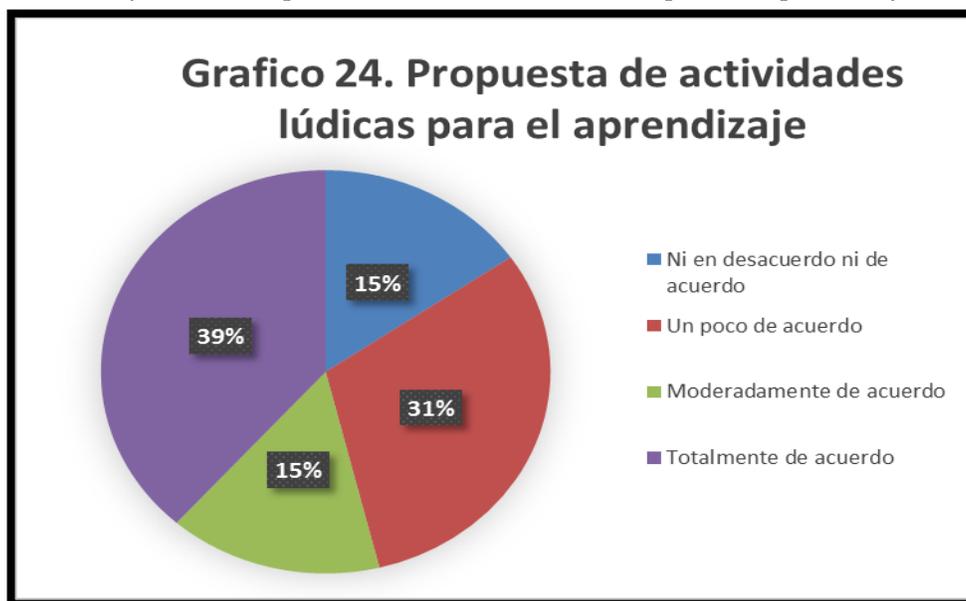
Gráfica 23. Inversión de tiempo en actividades lúdicas



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 46 % de los docentes asegura que, para lograr un buen aprendizaje de las materias, invierte un tiempo importante en actividades lúdicas.

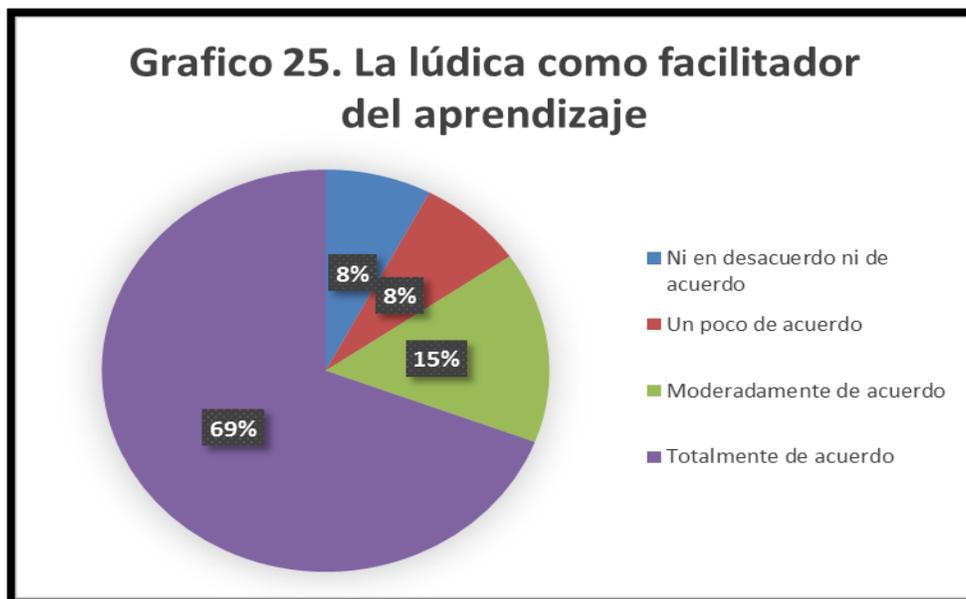
Gráfica 24. Propuesta de actividades lúdicas para el aprendizaje



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 54 % de los participantes se consideran capaces de proponer actividades lúdicas para el aprendizaje cuando sea necesario.

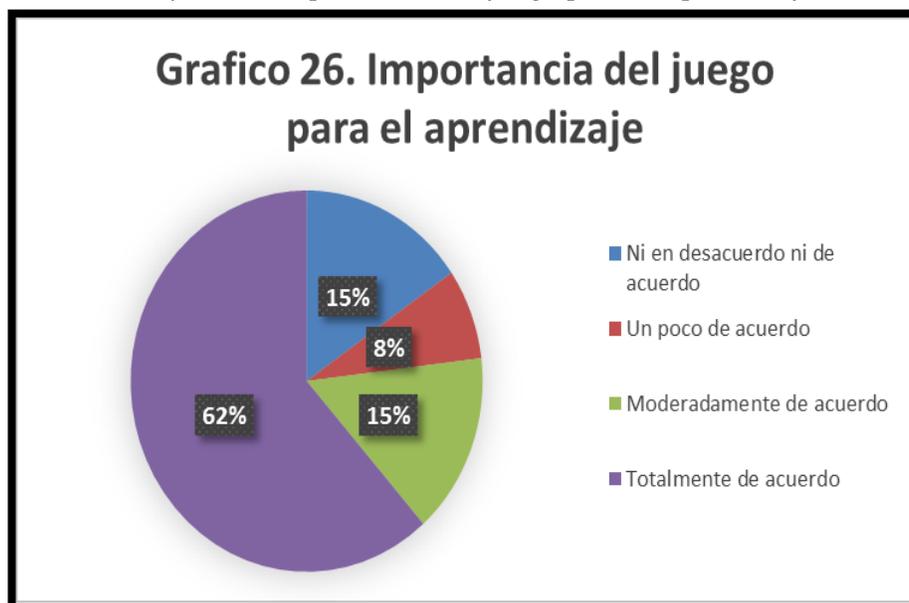
Gráfica 25. La lúdica como facilitador del aprendizaje



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 84 % de los docentes opinan que las actividades lúdicas facilitan el aprendizaje haciéndolo entretenido

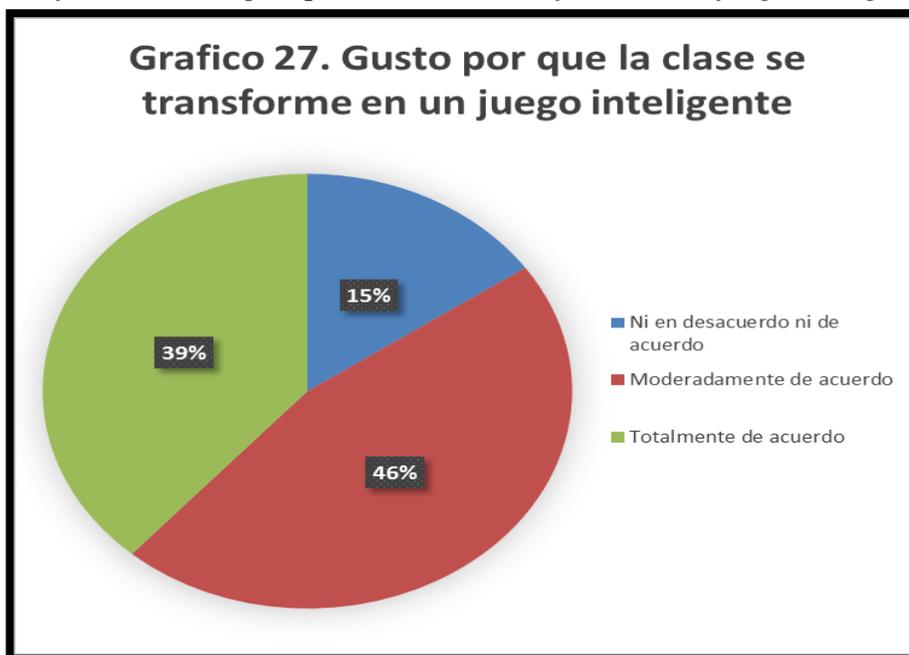
Gráfica 26. Importancia del juego para el aprendizaje



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 77 % de los docentes considera muy importante el juego para el aprendizaje.

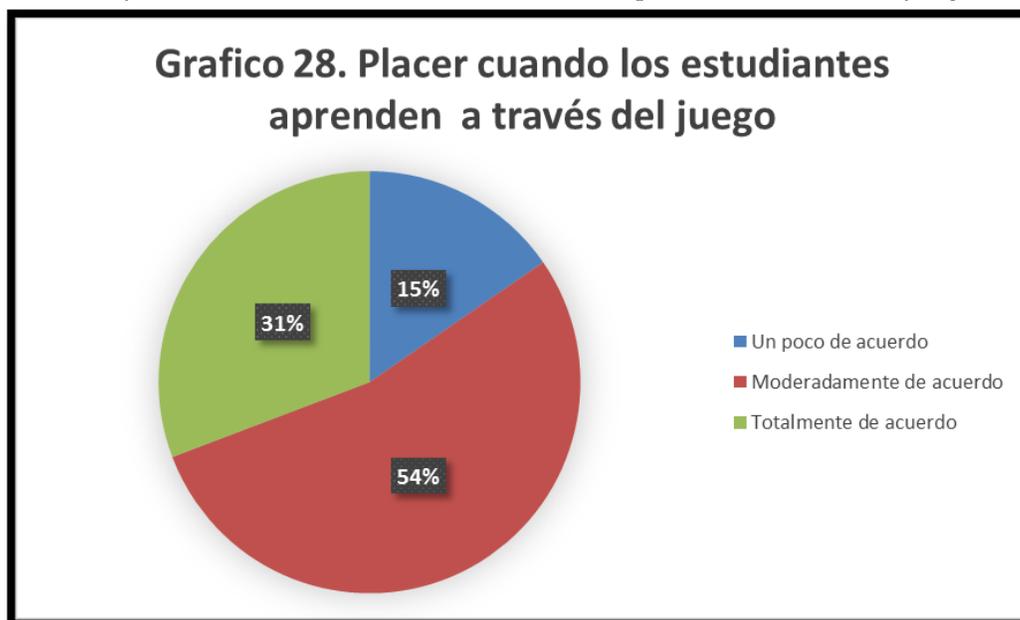
Gráfica 27. Gusto por que la clase se transforme en un juego inteligente



Fuente: Elaborado por los investigadores

La mayoría de los docentes, con un 85% coinciden en que les encanta que la clase se transforme en un juego inteligente que ayude a aprender.

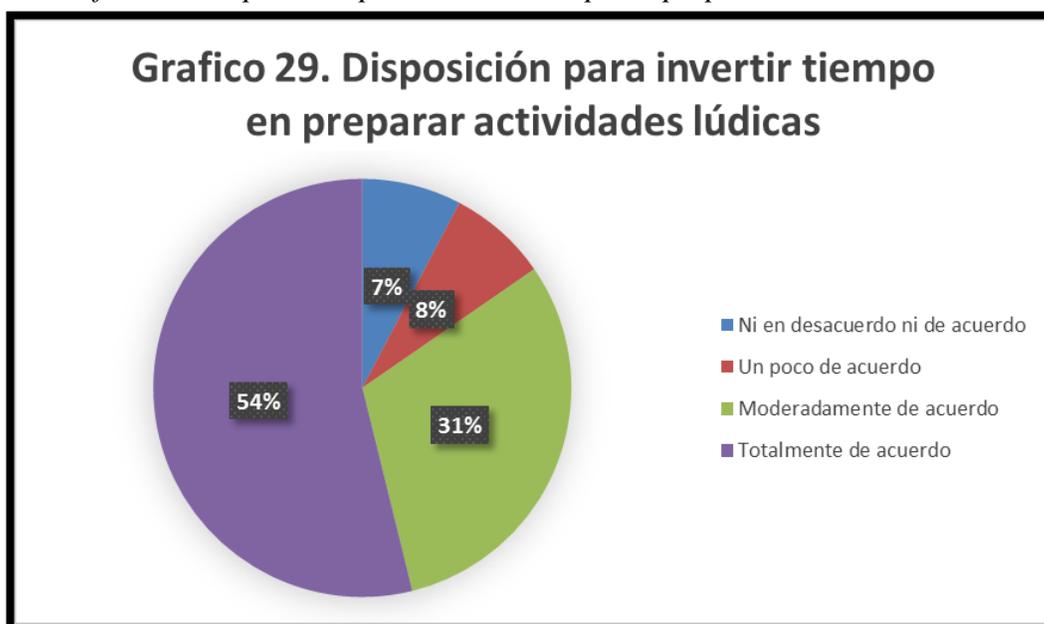
Gráfica 28. Placer cuando los estudiantes aprenden a través del juego



Fuente: Elaborado por los investigadores

Al 85 % de los docentes les causa placer cuando sus estudiantes aprenden a través del juego.

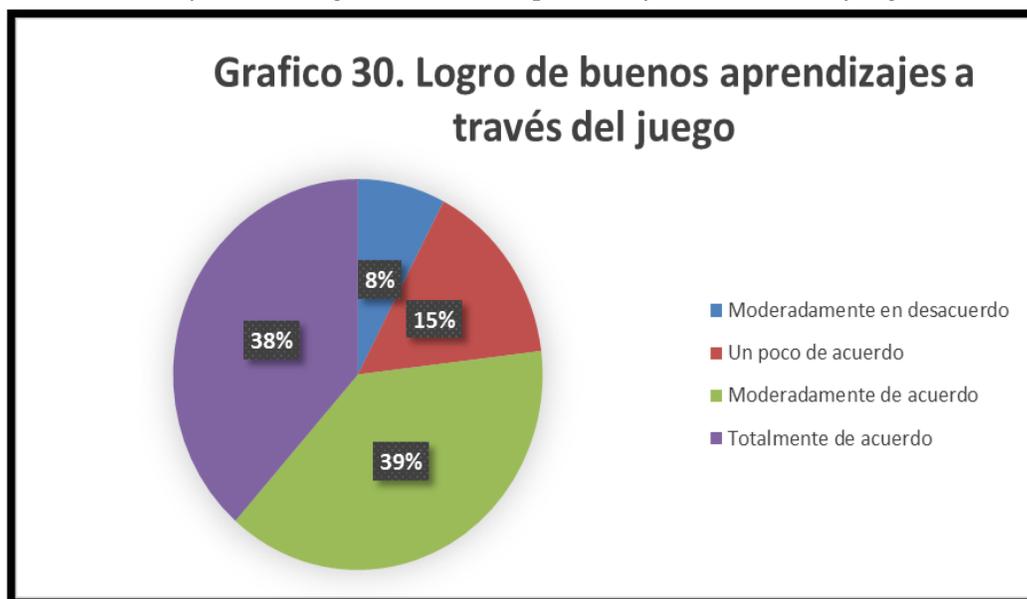
Gráfica 29. Disposición para invertir tiempo en preparar actividades lúdicas



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 85% de los participantes está dispuestos a invertir tiempo en preparar material y/o actividades lúdicas para el aprendizaje de sus estudiantes.

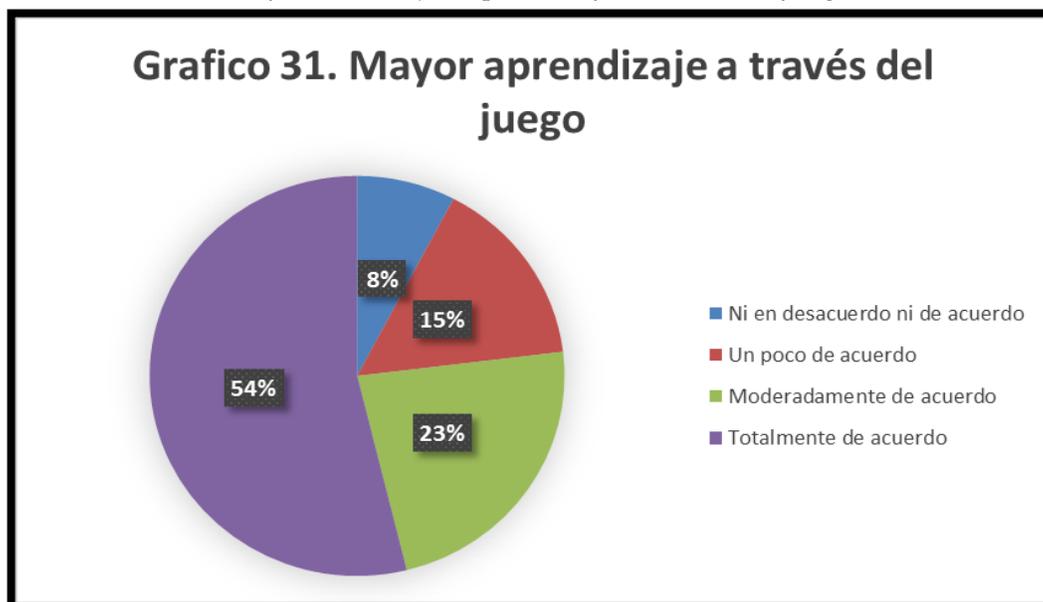
Gráfica 30. Logro de buenos aprendizajes a través del juego



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 77 % de los docentes manifiestan que a pesar de lo complejo que es enseñar a través del juego, son capaces de lograr buenos aprendizajes a través de este medio.

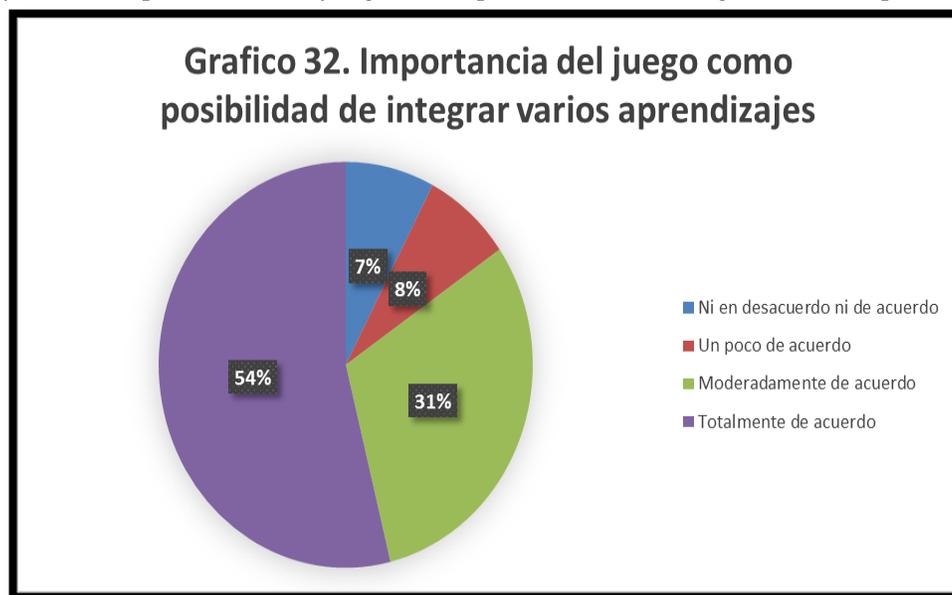
Gráfica 31. Mayor aprendizaje a través del juego



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 77 % de los docentes están de acuerdo en que el juego ayuda a que los estudiantes aprendan más.

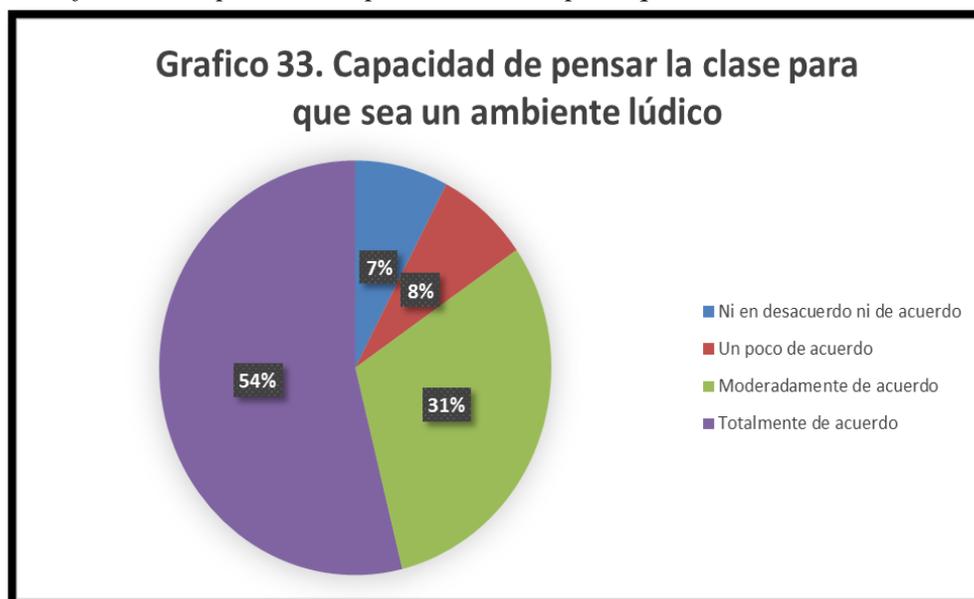
Gráfica 32. Importancia del juego como posibilidad de integrar varios aprendizajes



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 85% de los docentes consultados manifiesta que se encuentran de acuerdo en cuanto a la importancia del juego como posibilidad de integrar varios aprendizajes.

Gráfica 33. Capacidad de pensar la clase para que sea un ambiente lúdico



Fuente: Elaborado por los investigadores

La mayoría de los docentes con un 54 %, se encuentran totalmente de acuerdo en que son capaces de pensar la clase para que sea un ambiente lúdico.

### *Análisis factorial*

Se aplicó el Análisis factorial, el cual es un método que intenta explicar según el modelo lineal un conjunto extenso de variables observables mediante un número reducido de variables hipotéticas llamadas factores.

El objetivo del presente análisis que fue aplicado es establecer el grado en que la persona, en este caso el docente, se siente competente para implementar dispositivos lúdicos dentro del diseño didáctico (expectativa) y el valor que asigna a los componentes utilidad, Importancia, Interés y costo.

Para aplicar el análisis Factorial, la matriz de correlación de esta sección tiene que ser factorizable, se utilizó el criterio estadístico de Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) (Ver Tabla 3) que compara los coeficientes de correlación de Pearson con los coeficientes de correlación entre variables, y se utiliza para conocer si las variables comparten factores comunes; y la prueba de esfericidad de Bartlett se utiliza para comprobar si la matriz de correlaciones obtenidas es una matriz identidad, es decir, si todos los coeficientes de la diagonal son iguales a la unidad y los extremos de la diagonal iguales a 0.

*Tabla 3. Prueba de KMO y Bartlett*

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de		,7
muestreo		63
Prueba de	Aprox. Chi-	64
esfericidad de Bartlett	cuadrado	,684
	gl	15
	Sig.	,0
		00

*Fuente: Autores de la investigación.*

Las pruebas de Medida de adecuación muestral de Kaiser-Meyer-Olkin ( $>0.6$ ), y de esfericidad de Bartlett (Sig.  $<0.001$ ), Mostraron niveles adecuados para realizar un análisis factorial.

La solución inicial mostró 3 factores que explican el 85,876 % de la varianza explicada, que se considera aceptable para la explicación de la varianza en un instrumento psicométrico. (Ver Tabla 4).

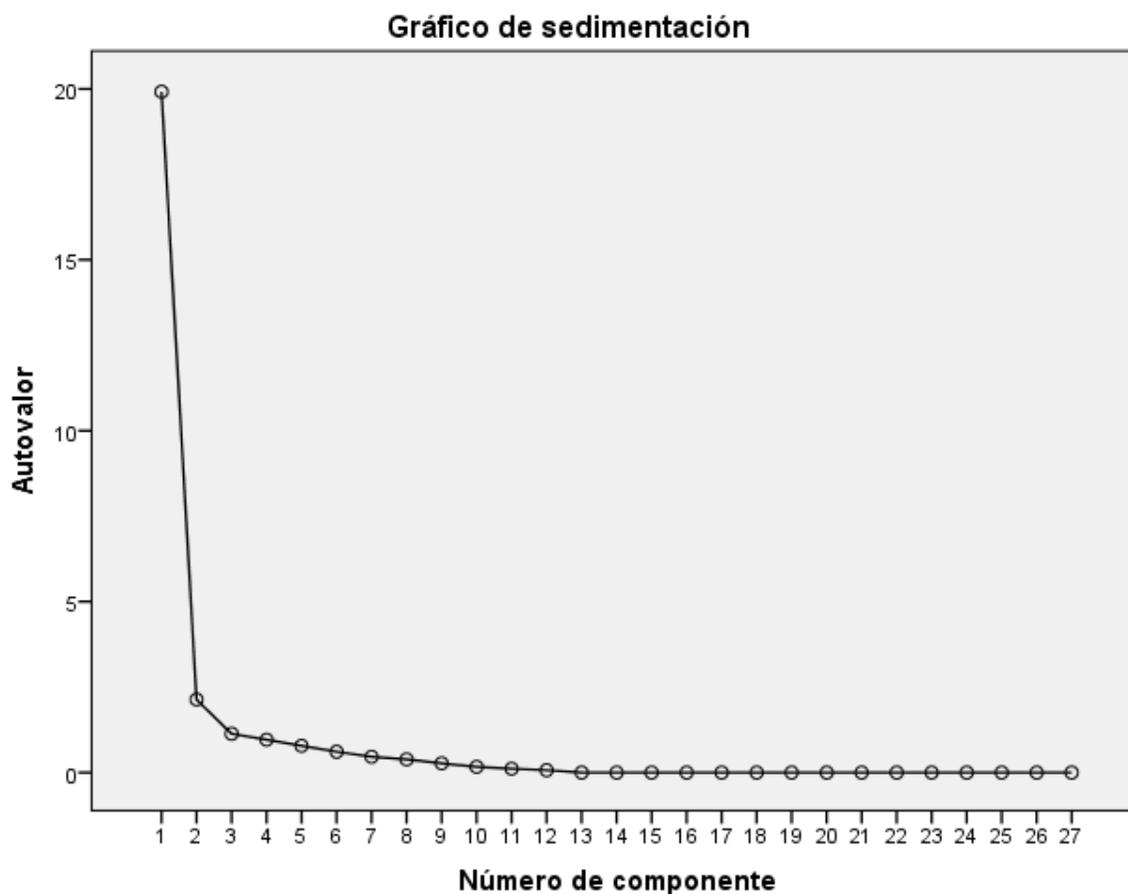
*Tabla 4. Varianza total explicada*

Componente	Sumas de extracción de cargas al cuadrado	Sumas de rotación de cargas al cuadrado		
	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	73,769	10,038	37,176	37,176
2	81,673	8,251	30,558	67,735
3	85,876	4,898	18,142	85,876
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				

*Fuente Autores de la investigación*

Método de extracción: análisis de componentes principales

Gráfica 34. Sedimentación de la escala EMJ

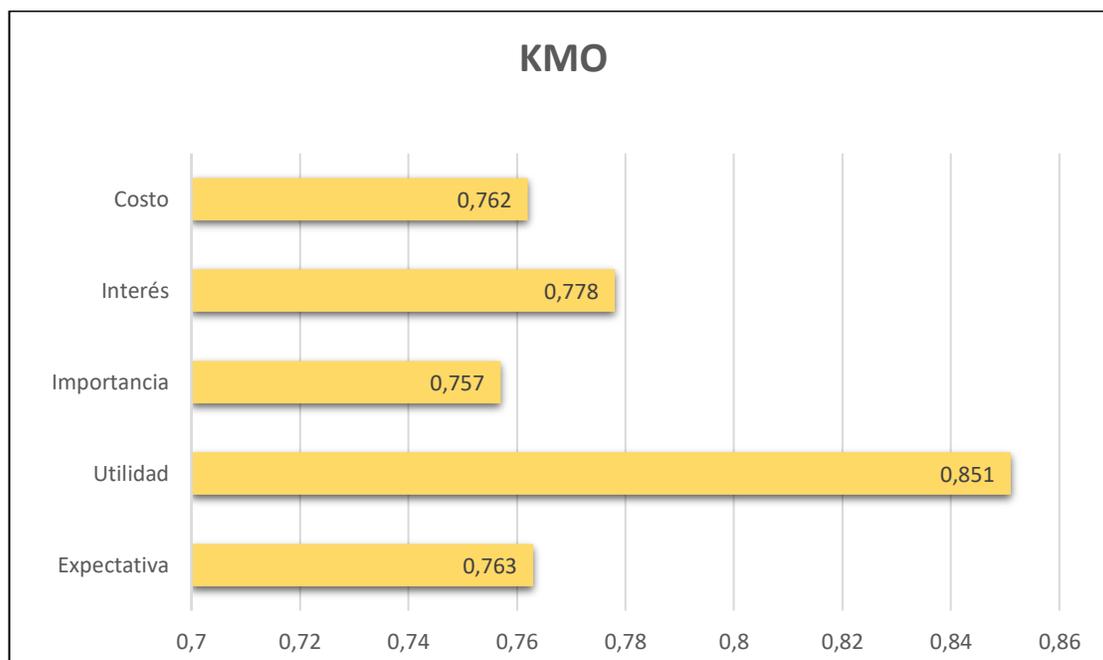


El análisis del gráfico 34 muestra un punto de inflexión entre el segundo y tercer factor, con una reducción de verticalidad a partir del cuarto factor. Por esta razón se consideraría conveniente seleccionar los 27 factores. (Ver Tabla 5)

Tabla 5. Prueba de KMO y Bartlett Dimensión de la escala

KMO	Puntaje
EXPECTATIVA	<b>,763</b>
UTILIDAD	<b>,851</b>
IMPORTANCIA	<b>,757</b>
INTERES	<b>,778</b>
COSTO	<b>,762</b>

Gráfica 35. KMO por dimensiones de la Escala EMJ

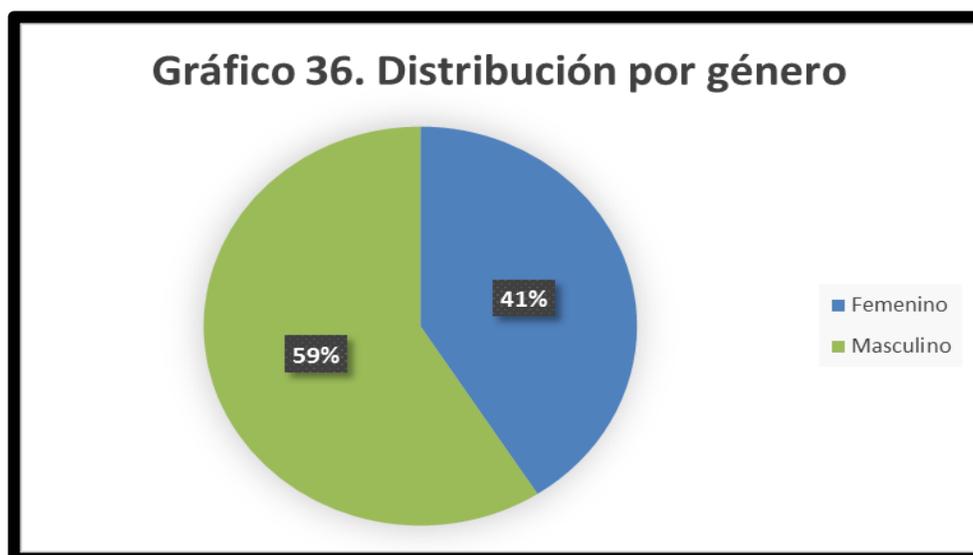


Dado el carácter descriptivo de esta escala, donde lo importante es que cada una de los componentes evaluados sean unidimensionales, y mida válidamente el componente correspondiente, se realizaron cinco análisis factoriales de componentes principales, Los resultados del test de esfericidad de Bartlett son significativos en todos los casos ( $p < .001$ ), obteniéndose además altos Índices de Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) en todos los casos, evidenciando de esta manera lo adecuado del análisis. Los resultados muestran en todos los casos un solo factor, apoyando con esto la validez de la medida. Se destaca la utilidad con un 0,851 y la inferior con 0,757.

### 8.3. Fichas sociodemográficas de los estudiantes

La ficha sociodemográfica, aplicada a los estudiantes refleja los siguientes datos que se presentan a continuación:

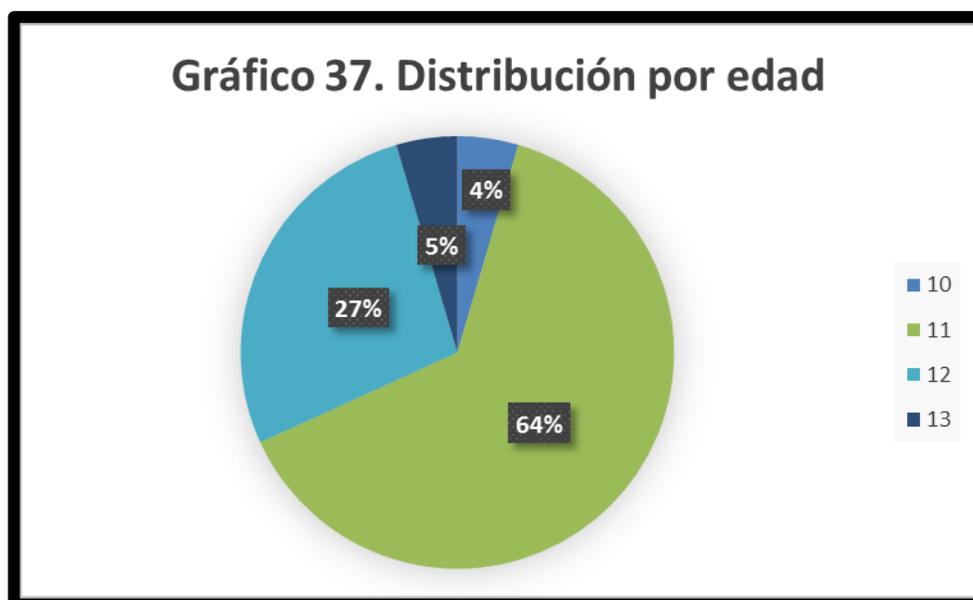
*Gráfica 36. Distribución por género*



Fuente: Elaborado por los investigadores

Se puede observar que el 41% de los niños que estuvieron en el proceso de investigación son del género femenino y el 59% son del género masculino.

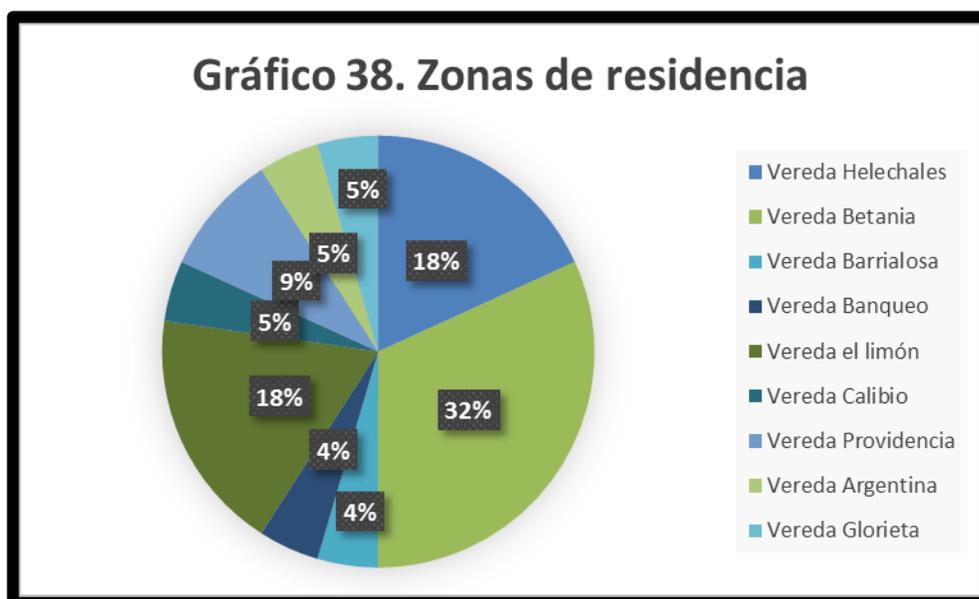
*Gráfica 37. Distribución por edad*



Fuente: Elaborado por los investigadores

De acuerdo a la información suministrada por los estudiantes, su rango de edad se encuentra entre 10 y 13 años, la edad predominante en el grupo de estudiantes es 11 años con un 64%.

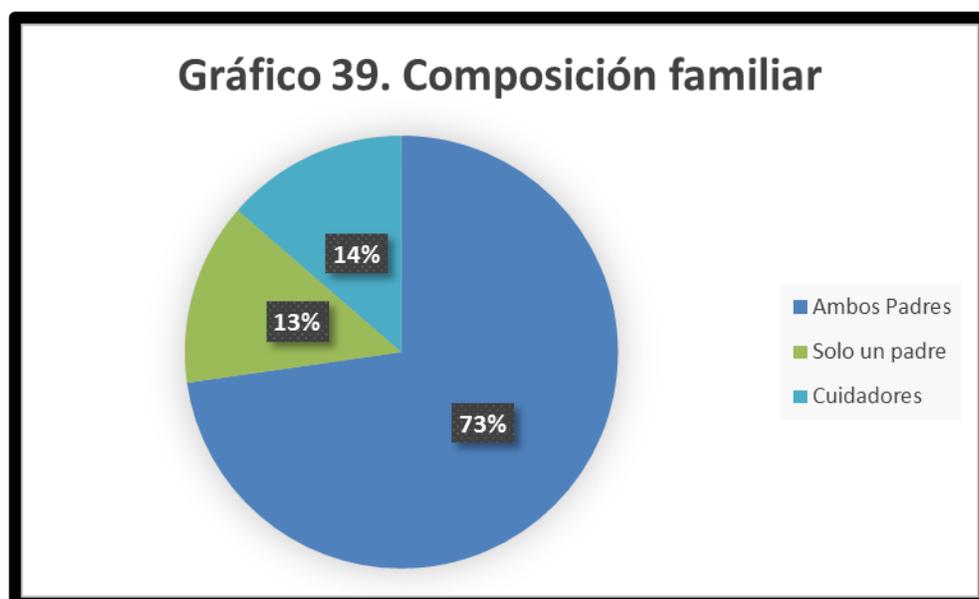
Gráfica 38. Zonas de residencia



Fuente: Elaborado por los investigadores

El 100% viven en la zona rural en veredas cercanas a la institución educativa con una distancia mínima de 20 minutos.

Gráfica 39. Composición familiar



Fuente: Elaborado por los investigadores

Resulta positivo para el bienestar de los estudiantes que el 73% vive con los dos padres.

Gráfica 40. Percepción de relación con los demás



Fuente: Elaborado por los investigadores

La totalidad de los estudiantes no manifiesta dificultades en cuanto a las relaciones interpersonales con los demás miembros de la comunidad académica, por el contrario, el 50 % coincide en relacionarse de manera positiva y el otro 50 % califica sus relaciones como término medio.

Una vez realizado y aplicado el instrumento anterior el grupo focal arrojó los siguientes datos:

Tabla 6. Matriz de doble entrada Grupo focal Reactivo por Actor estudiante

Pregunta Orientadora	Análisis
¿Cómo es el Trabajo con la convivencia escolar?	En la aplicación del instrumento, se evidencia como importancia la confianza y expectativa que tienen frente a la labor de su docente como el líder, orientador o guía académico, de igual forma se evidencia la necesidad de mejorar el trabajo en equipo compartido dentro del aula y en los espacios libres por medio de juegos lúdicos resaltando la piscina y talleres de convivencia, esto lo ven como una salida a mejorar y crecer cada día desde su propio interior dejando a un lado los problemas en que se ven involucrados.

Pregunta Orientadora	Análisis
¿Cómo participa para una sana convivencia??	Es de resaltar las diferentes formas de expresión y ejemplo ante las personas que los rodean como sus padres, hermanos mayores, vecinos y profesores, además los compañeros de estudio en grados superiores, ya que su participación es velar por la buena convivencia en estos entornos manifestando siempre con prevención y evitando ser partícipes de actos que estén en contra de la unión familiar, el trabajo en equipo y el compartir con otras personas de la sociedad.

Fuente: Elaborado por los investigadores

*Tabla 7. Matriz de doble entrada Grupo focal Reactivo por Actor docente*

Pregunta Orientadora	Análisis
¿Para usted como docente cuales son los principales problemas de convivencia que se presentan en su institución educativa?	<p>Luego del estudio realizado a través de la aplicación del presente instrumento podemos decir que los problemas de mayor relevancia son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Falta de comunicación.</li> <li>• Bajo poder de liderazgo.</li> <li>• Problemas intrafamiliares.</li> <li>• Confianza y respeto por los demás.</li> <li>• No existe la unión, cooperación, participación y trabajo en equipo dentro de la institución educativa.</li> <li>• Se nota bastante la falta de intervención por parte de la psi orientadora por mejorar la problemática estudiantil.</li> <li>• No hay una confianza de acercamiento entre el estudiante hacia el profesor, en cuanto a saber escuchar y entender el porqué de su actitud y comportamiento en las actividades académicas</li> </ul>

¿Cómo se puede participar en la potencialización de la convivencia escolar?	<p>Como resultado en la aplicación del instrumento y luego de realizado el análisis podemos evidenciar el interés que existe por mejorar en cuanto a los comportamientos.</p> <p>Actitudes, participaciones para convertirse en una institución ejemplar en convivencia escolar, por medio de la aplicación del manual de convivencia, presentación de charlas en diferentes temas para socializar el trabajo en equipo y la unión entre pares.</p> <p>Se busca de igual forma el asertividad y el aprender a escuchar y entender al otro en su problemática buscando los mecanismos de ayuda mutua y comprensión.</p>
¿Cómo trabaja la convivencia escolar en la institución educativa? ¿Qué estrategias ludo-pedagógicas aplica para la potencialización de la convivencia?	<p>Se puede evidenciar el interés y la motivación por querer mejorar cada día para sacar adelante la institución y por ende la preparación de los estudiantes y el profesionalismo de los profesores en cada una de sus áreas a enseñar.</p> <p>Algunas estrategias que aplicarían son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de nuevos proyectos académicos.</li> <li>• Implementación de la lectura pedagógica y talleres dinámicos lúdicos.</li> <li>• Actividades para mejorar la sociabilidad, la convivencia escolar, el respeto dentro y fuera de la institución.</li> <li>• Buscar la cooperación interinstitucional con las entidades afines para que realicen encuentros académicos y actividades lúdicas con profesionales más preparados que ayuden a la solución de la problemática interna de convivencia</li> </ul>

Fuente: Elaborado por los investigadores

Teniendo presente el análisis de los resultados obtenidos después de la aplicación de los instrumentos, la ficha sociodemográfica, la escala de motivación por el juego y los grupos focales con estudiantes y docentes, se presentan las siguientes observaciones:

Al analizar los resultados obtenidos en la escala de motivación por el juego y compararlos con los obtenidos en el grupo focal, específicamente en la respuesta al interrogante “¿Cómo trabaja la convivencia escolar en la institución educativa?¿qué estrategias ludo-pedagógicas aplica para la potencialización de la convivencia?”, se hace evidente la diferencia en las respuesta

de los instrumentos, mientras en la escala de motivación por el juego la mayoría de docentes expresan sentirse totalmente comprometidos con los proceso de aprendizaje de sus estudiantes mediante la creación e implementación de herramientas ludo-pedagógicas, en la respuesta al interrogante en mención del grupo focal, no se evidencia dicho compromiso por parte de la mayoría de los participantes, al contradecirse porque no se evidencia las estrategias utilizadas o de qué manera integran la lúdica y el juego en sus clases.

Al comparar las respuestas brindadas por los estudiantes y los docentes en el grupo focal, en los ítems que tienden a determinar los principales problemas de convivencia que se presentan en la Institución Educativa, encontramos gran similitud, ya que tanto docentes como estudiantes coinciden en que los principales problemas son falta de tolerancia entre los estudiantes, problemas intrafamiliares, arraigos culturales, cierta inclinación machista, falta de comunicación, Agresión verbal hacia docentes y entre estudiantes, dificultad para trabajar en equipo, poco respeto por la naturaleza.

En los instrumentos se concuerda frente al trabajo que hacen en torno a la convivencia escolar los estudiantes y los docentes, los dos grupos poblacionales coinciden que trabajan en temas como la tolerancia y el respeto, tratan de generar espacios para compartir, generar espacio de dialogo entre los estudiantes y entre los docentes y estudiantes, además de desarrollar actividades conjuntas como la lectura.

Partiendo de que la escala de motivación por el juego que comprende las dimensiones: Expectativa, Utilidad, Importancia, Interés y Costo; al analizar los porcentajes de docentes que manifiestan sentirse de acuerdo frente a las afirmaciones que se muestran en cada ítem, encontramos que las dimensiones más destacadas por los docentes son las de utilidad, importancia, interés y de estas tres dimensiones la que obtiene los mayores porcentajes de

aprobación por parte de los docentes es la de Importancia, esto es significativo porque los docentes tienen muy presente la gran relevancia que tiene el juego para lograr un proceso de aprendizaje significativo por parte de sus estudiantes, esto con miras a favorecer un verdadero desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

## 9. Discusión

En esta investigación se tuvo presente la teoría comprobada o corroborada en el trabajo in situ, se presenta a continuación:

El Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) (1990) promueve el concepto de desarrollo humano definido como el proceso de ampliación de las posibilidades de elegir de los individuos que tiene como objetivo expandir la gama de oportunidades abiertas a las personas para vivir una vida saludable, creativa y con los medios adecuados para desenvolverse en su entorno social. «La verdadera riqueza de una nación está en su gente». Es así como en los hallazgos en la comunidad educativa se visibiliza el desarrollo humano en busca de ese bienestar integral para todos.

Delors, J. (1996), identifica cuatro direcciones básicas, cuatro pilares de la educación actual: Aprender a hacer, aprender a conocer; aprender a ser y aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás. Los docentes enfatizan que se debe interactuar e interrelacionar docente-docente, docente estudiante y estudiante-estudiante, al igual que esta relación, trascienda a su entorno físico y su medio ambiente. Se entiende así que se debe vivir en convivencia consigo mismo, con el otro, con su espacio físico y la naturaleza.

Los temas de convivencia de acuerdo a Habermas, J. (1987), tienen que ver con la comunicación y se ubican en la perspectiva de la lógica de la acción comunicativa y, por tanto, de la construcción de acuerdos. Se visibiliza en lo investigado el cómo al crear conciencia de la importancia de la convivencia en el escenario escolar mediante el diálogo y la participación activa de la comunidad educativa en general.

En la convivencia escolar se da la prevalencia de conductas violentas, las causas y el origen, el clima escolar y el estudio de programas de prevención e intervención, y la enseñanza

de habilidades y entrenamiento en resolución de conflictos (Pérez-Fuentes *et al.*, 2011). Es de notar como en la Institución educativa, se halló problemáticas en la convivencia como la agresión verbal, falta de respeto entre compañeros, problemas intrafamiliares, inadecuada comunicación, pocas habilidades sociales, intolerancia, inadecuado manejo de problemas personales y escolares, falta de cultura ambiental, mal uso de la planta física de la institución; lo que nos aporta al manejo de esta situación frente al trabajo de la convivencia desde la prevención primaria, desde estrategias para prevenir que ocurra el problema antes de que aparezcan los síntomas del desorden, la prevención secundaria, implica estrategias diseñadas para individuos que muestran primeras señales del desorden, para prevenir el desarrollo de problemas más severos y la prevención terciaria, son medidas centradas en individuos con problemas, establecidas y diseñadas para remediar ese problema, disminuir la duración y minimizar los efectos negativos.

Es de notar que como requisito básico para que exista la posibilidad de integrar el juego en el diseño didáctico a nivel escolar pasa, precisamente por la motivación de los pedagogos por incorporar el juego en sus prácticas docentes, en el contexto de la Evaluación Docente. San Martín, Gaete, & Valdivia, (2011). Coincide con la posición que asumen los docentes frente cada una de las dimensiones consultadas. Indicando que desde las estrategias se puede trabajar la lúdica para la potencialización de la convivencia.

Sin embargo, y pese a que la mayoría de los profesores sostiene que es necesario integrar en sus clases la lúdicas como estrategia pedagógica, esto de manera declarativa, son pocos los que incluyen dentro de su diseño didáctico elementos lúdicos destinados al aprendizaje (Aizencang,2005). Siendo consecuente esta aseveración con lo expresado por los niños que aducen que las clases en ocasiones se tornan rutinarias. Esto demuestra que se hace necesario la integración de las estrategias lúdicas para un mayor aprendizaje.

Basados en la información de las dimensiones aplicadas para la integración de estrategias lúdicas para la potencialización de la convivencia, se corroboraron estos constructos; el constructo *expectativo*, tiene su equivalente en el de *autoeficacia* (Bandura, 1997,2012) y refiere al sentimiento de competencia que tendrá o tiene la persona de realizar una actividad de manera satisfactoria. Coincide esta información con lo expresado por La mayoría de los docentes consultados los cuales aseguran que si se lo proponen pueden hacer que sus estudiantes aprovechen el juego como medio para el aprendizaje, se sienten capaces de animar a sus estudiantes en actividades lúdicas con fines pedagógicos, consideran que seleccionan actividades didácticas efectivas y que a pesar de lo complejo que es enseñar a través del juego, son capaces de lograr buenos aprendizajes a través de este medio.

El constructo utilidad (*utilita value*) (Cf. Schiefele, 1991; Silvia, 2006; Wigfield & Cambria, 2010b) refiere en qué medida una tarea se adecua a los planes futuros de la persona y tiene una dimensión más instrumental. Los docentes coinciden en estar de acuerdo con que el juego es una herramienta útil para favorecer los aprendizajes escolares, que las actividades lúdicas ayudan a que los estudiantes aprendan mejor y facilitan el aprendizaje.

Los autores (Eccles et al., 1983; Eccles & Wigfield, 2002; Neuville et al., 2007; Wigfield & Cambria, 2010a) comentan que la importancia (*attainment value*) corresponde a cuán relevante es para el sujeto realizar una determinada tarea. Este componente tiene que ver con la persona misma, con su identidad o la forma en que desea ser. Los docentes concuerdan que se encuentran de acuerdo en cuanto a la importancia del juego como posibilidad de integrar varios aprendizajes, consideran que en la clase se de actividades desde juego y que así el niño aprenda jugando.

El constructo *interés (intrínseca value)*, por su parte, corresponde al disfrute o gusto (*enjoyment*) por hacer la tarea. Este componente retoma los aportes de Deci y Ryan (Deci & Ryan, 1985, 1999; Deci et al., 1991a; Vansteenkiste, Lens, & Deci, 2006) que ponen de relieve que cuando la tarea es valorada intrínsecamente existen importantes consecuencias psicológicas que repercuten positivamente en el desempeño. Los docentes manifiestan disfrutar cuando los estudiantes hacen de la materia un juego inteligente, pero de esta manera aprendan de forma profunda.

El constructo *costo (costa)* refiere a la percepción del sujeto respecto de cuánto deberá sacrificar o invertir para realizar la actividad. (Eccles, Neuville, Bourgeois y Frenay (2004). Los docentes manifiestan que el tiempo que dedican de sus clases a actividades lúdicas es provechoso e invierten tiempo y disposición en preparar material y/o actividades lúdicas para el aprendizaje de sus estudiantes.

Finalmente, las estrategias ludo-pedagógicas para la convivencia estarán orientadas a la prevención y a acciones para la potencialización de la convivencia en procura de minimizar el impacto negativo de las situaciones presentes con las que se comprueban las teorías planteadas.

## 10. Conclusiones

En la institución educativa se encontró problemáticas de convivencia como irrespeto verbal entre compañeros, malas relaciones interpersonales, el machismo marcado entre los estudiantes producto de los grupos familiar provenientes y la cultura regional, en la relación docente estudiante se visibiliza crisis de ser niño a adolescente dándose el irrespeto, el no obedecer norma y ser irreverente al no reconocer el rol orientador del docente. En cuanto a la convivencia en el entorno se entrevé falta de conciencia ambiental, de la preservación de recursos naturales y mayor sentido de pertenencia con los objetos, inmuebles e instalaciones de la institución educativa. Aunque se puede afirmar que se realizan esfuerzos institucionales y de los niños, niña y adolescentes por mejorar este ambiente escolar.

La comunidad educativa refiere que frente a estas estrategias respecto a la gestión del personal se deben tratar aspectos para la mejora de la convivencia en todas aquellas cuestiones relativas a la formación del personal, es decir, formación del personal en mediación pacífica de conflictos, formación del personal en habilidades sociales e inteligencia emocional, formación del personal en organización y programación de la convivencia y formación del personal en aprendizaje dialógico.

Se evidencia que los docentes tienen el conocimiento sobre el tema de convivencia y estrategias ludo-pedagógicas y como estas serían el soporte para el cambio en la vida escolar, pero se hace necesario desde esta investigación y sus hallazgos hacer más visible y aplicable las herramientas pedagógicas que ellos tienen y así poner en marcha un plan de estrategias que genere un impacto positivo en el ambiente escolar, donde la lúdica sea descrito tanto como una experiencia entre el niño y el entorno, ligado íntimamente a su nivel de desarrollo físico, psicológico, social y cultural.

Se demuestra que para los docentes las estrategias ludo-pedagógicas empleadas son el juego tradicional, los talleres, charlas, jornadas de convivencia, programa radial, salidas pedagógicas, integración a través de actividades deportivas, culturales y sociales. Influyendo estas en el desarrollo integral del niño, niña y adolescentes.

La institución educativa cuenta con una planta física y un entorno campestre favorecedor de espacios de relajación, de juego, de contacto con la naturaleza lo que facilitara el desarrollo de las estrategias a implementar de forma transversal en el proyecto educativo institucional.

Mediante la cogestión en la comunidad educativa se logró el diseño de estrategias ludo-pedagógicas para la potencialización de la convivencia.

## 11. Recomendaciones

Implementar las estrategias ludo-pedagógicas para la potencialización de la convivencia escolar en el grupo de estudiantes de la institución educativa, sugiriendo que esté sea transversal al proyecto educativo institucional, realizando seguimiento y evaluación constante para el desarrollo integral de la comunidad educativa.

Incluir en las estrategias planteadas de intervención a los padres de familia y comunidad en general de forma más participativa, en busca de mejorar la relación de los docentes, estudiantes, padre de familia y comunidad en general.

Se recomienda integrar dinámicas lúdicas que favorezcan el aprendizaje y validen las estrategias planteadas en el cual se conjuga el sentimiento de competencia para implementar el juego en aula y una valoración de la tarea donde, posiblemente, las dimensiones de utilidad e importancia sean muy valoradas, acompañadas de la voluntad de invertir esfuerzo y tiempo.

Se sugiere el trabajar la cartilla “El arte del juego de la vida para la Convivencia pacífica por un mundo mejor.” Creada por los investigadores con las temáticas Aprendizaje dialógico, habilidades sociales, liderazgo escolar y aula de convivencia.

## Bibliografía

- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial.
- Alonso Tapia, J. (1997). *Motivar para el aprendizaje. Teoría y estrategias* Barcelona: Edebé.
- Alvarado, L., García, M. (2008). *Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas*. *Sapiens*, 9(2), 187-202. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3070760.pdf>
- Amartya K. Sen (2000): *Desarrollo y libertad*, pág. 19.
- Amartya K Sen (2009): “*Foreword*”, en *Handbook of Human Development*, S. Fukuda-Parr y A.K. Shiva Kumar (Eds.), Nueva Delhi: Oxford University Press.
- Bravo, I. y Herrera, L. (2012). *Convivencia escolar en Educación Primaria. Las habilidades sociales del alumnado como variable moduladora*. *Dedica. Revista de educação e humanidades*, 1, 173-212.
- Casamayor, G. (2002). *Cómo dar respuesta a los conflictos*. Barcelona: Grao.
- Cajiao, F. (2004). *La concertación de la educación en Colombia*. *Revista Iberoamericana de Educación*. No. 34. Recuperado de <http://rieoei.org/rie34a02.htm>.
- Cruz Roja de la Juventud Colombiana (1998). *Programa Nacional de Recreación*, Cruz Roja Colombiana, Medellín.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. París: UNESCO Santillana.
- Eccles, J. & Wigfield, A. (2002). *Motivational beliefs, Values and Goals*. In S. T. Fiske, D. L. Schacter & C. Sahn-Waxler (Eds.), *Annual Review of Psychology* (pp. 109-132). Palo Alto, CA: Annual Reviews.

Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, P. (2010) (5ª ed.).

Metodología de la investigación. Bogotá D.C.: Mc Graw Hill.

Jiménez Vélez, C. A. (2001). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica, emociones, inteligencia y habilidades secretas*; Colección Mesa Redonda, Magisterio, Bogotá.

Kemmis, S (1989). Investigación en la acción. En HUSEN, T. y POSTLETHWAITE, T.N.

Enciclopedia Internacional de la Educación. Barcelona, Vicens Vives-M.E.C.: 3330-3337.

Luzuriaga, L. (1960). *Diccionario de pedagogía*. Buenos Aires: Losada.

Martorell, C., Gonzalez, R., Rasal, P. y Estelles, R. (2009). Convivencia e inteligencia emocional en niños en edad escolar. *European Journal of Education and Psychology*, 2, 69-78.

Ministerio de educación nacional, *Ley N° 1620* Bogotá, Colombia, 15 de Marzo de 2013.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) (1990): Informe sobre Desarrollo Humano 1990. Concepto y medición del desarrollo humano, Oxford University Press, Nueva York. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) (1997): Informe sobre Desarrollo Humano 1997. Desarrollo humano para erradicar la pobreza, Oxford University Press, Nueva York.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) (2010b): Informe Regional sobre Desarrollo Humano para América Latina y el Caribe 2010. Actuar sobre el futuro: romper la transmisión intergeneracional de la desigualdad, Editorama, Costa Rica.

Proyecto Educativo Institucional. (s.f). Institución educativa técnica Camacho Angarita.

Pineda, M. A. C., Burciaga, M. O. U. M., Salvador, M. M., & Chávez, M. A. Q. (2007).

Indicadores para la elaboración y evaluación de proyectos de investigación. Recuperado de <http://www.upd.edu.mx/ARCHIVOS/proyreq.pd>

Sampieri, R., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2008). Metodología de la investigación. Editorial Mc Graw Hill, 1, 998. Recuperado de

[http://competenciashg.files.wordpress.com/2012/10/sampieri-et-al-metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006\\_ocr.pdf](http://competenciashg.files.wordpress.com/2012/10/sampieri-et-al-metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006_ocr.pdf)

Vygotsky, L. (1967). Play and its role in the mental development of the child. Soviet

Psychology, 5, 6-18. Recuperado de <https://epress.anu.edu.au/archive/vygotsky/works/1933/play.htm>

Zubirí, X. (1982). *Siete ensayos de antropología filosófica*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.

Zubirí, X. (1986). *Sobre el hombre*. Madrid: Alianza; Sociedad de Estudios y Publicaciones.

Zubirí, X. (2006). *Tres dimensiones del ser humano: Individual, social, histórica*. Madrid: Alianza.

## Apéndices

### Apéndice A. Escala de motivación por el Juego (EMJ) (Muñoz & Valenzuela, 2013)

A continuación, usted encontrará una escala que consta de 27 preguntas la cual busca medir la motivación por el juego

Por favor diligenciar la información general de forma completa.

Nombre Completo					
Genero:	Femenino: <input type="radio"/>	Masculino: <input type="radio"/>			
Edad:	20 a 29 <input type="radio"/>	30 a 39 <input type="radio"/>	40 a 49 <input type="radio"/>	50 a 59 <input type="radio"/>	
A qué área pertenece:			Que cursos orienta		
Cuanto año lleva en la institución como docente			¿En qué proyectos pedagógicos ha participado?		

Tenga en cuenta al realizar la escala:

- Conteste absolutamente todas las preguntas evitando hacerlo al azar.
- La presente prueba se realizará con fines investigativos. El tiempo de duración de la escala es de 20 minutos
- Agradecemos su colaboración y honestidad en el desarrollo de la prueba.

Expresa tu acuerdo o desacuerdo con las siguientes afirmaciones encerrando en un círculo la opción que mejor refleje tu opinión, teniendo en cuenta que 1 significa total desacuerdo y 6 total acuerdo.

Total, desacuerdo 1 2 3 4 5 6 Total Acuerdo

1	Me siento capaz de animar a mis estudiantes en actividades lúdicas con fines pedagógicos.	1 2 3 4 5 6
2	El juego es una herramienta útil para favorecer los aprendizajes escolares.	1 2 3 4 5 6
3	Las actividades lúdicas ayudan a que los estudiantes aprendan mejor.	1 2 3 4 5 6
4	Para mi es importante que las actividades de clases consideren el juego.	1 2 3 4 5 6
5	Me gusta que en mis clases se aprenda jugando.	1 2 3 4 5 6
6	Estoy dispuesto a invertir tiempo en actividades lúdicas para el aprendizaje de mis estudiantes.	1 2 3 4 5 6
7	Considero que selecciono actividades didácticas efectivas que consideran, entre otras, el juego.	1 2 3 4 5 6
8	El juego es útil para facilitar los aprendizajes.	1 2 3 4 5 6
9	Para mi es importante integrar actividades lúdicas en mi diseño de la clase.	1 2 3 4 5 6
10	Para mi es importante que los niños aprendan jugando.	1 2 3 4 5 6
11	Disfruto cuando los estudiantes hacen de la materia un juego.	1 2 3 4 5 6
12	El tiempo que dedico en mis clases a actividades lúdicas es provechoso.	1 2 3 4 5 6
13	Si me lo propongo puedo hacer que mis estudiantes aprovechen el juego como medio para el aprendizaje.	1 2 3 4 5 6
14	Considero que las actividades lúdicas ayudan a mejorar los aprendizajes.	1 2 3 4 5 6
15	Considero que es muy importante que los niños aprendan jugando.	1 2 3 4 5 6
16	Disfruto cuando las actividades lúdicas ayudan a aprender de manera profunda.	1 2 3 4 5 6
17	Para lograr un buen aprendizaje de las materias, invierto un tiempo importante en actividades lúdicas.	1 2 3 4 5 6
18	Soy capaz de proponer actividades lúdicas para el aprendizaje, cuando es necesario.	1 2 3 4 5 6
19	La actividad lúdica facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido.	1 2 3 4 5 6
20	Considero muy importante el juego para el aprendizaje.	1 2 3 4 5 6
21	Me encanta que la clase se transforme en un juego inteligente que ayude a aprender.	1 2 3 4 5 6
22	Me causa placer cuando mis estudiantes aprenden a través del juego.	1 2 3 4 5 6
23	Estoy dispuesto a invertir tiempo en preparar material y/o actividades lúdicas para el aprendizaje de mis estudiantes.	1 2 3 4 5 6

24	A pesar de lo complejo que es enseñar a través del juego, soy capaz de lograr buenos aprendizajes a través de este medio,	1 2 3 4 5 6
25	El juego ayuda a que los estudiantes aprendan más.	1 2 3 4 5 6
26	Considero muy importante el juego como posibilidad de integrar varios aprendizajes.	1 2 3 4 5 6
27	Soy capaz de pensar mi clase para que sea un ambiente lúdico	1 2 3 4 5 6

*Fuente: Elaborado por los investigadores*

Gracias por su aporte a esta construcción entre todos del bienestar de nuestra comunidad educativa

*Apéndice B. Ficha de Observación***Ficha de Observación**

<b>Tema:</b> Convivencia escolar			
<b>Objetivo:</b> Reconocer componentes de la convivencia en diferentes momentos educativos			
<b>Momento de la observación:</b> DD MM AA <b>Hora:</b> DE _____ A _____			
<b>ASPECTOS A OBSERVAR</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	<b>LO QUE REVELA LA OBSERVACIÓN</b>	<b>EXPECTATIVAS DEL OBSERVADOR</b>
<b>Saludo</b>			
<b>Normas de entrada</b>			
<b>Relaciones con el otro</b>			
<b>Relación con el profesor</b>			
<b>Relación con el directivo o administrativo</b>			
<b>Relación con la naturaleza</b>			

<b>Relación con el ambiente físico</b>			
<b>Observaciones generales</b>			

Fuente: Elaborado por los investigadores

## Apéndice C. Consentimiento Informado



### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estrategia Lúdica pedagógica para la potencialización de la convivencia escolar en el grupo de estudiantes grado 6° de la Institución Educativa Técnica Camacho Angarita del municipio de chaparral.

INVESTIGADORES: Adriana Romero Lozano y Cipriano Atehortua Grajales

#### DESCRIPCIÓN DE LA PARTICIPACIÓN:

La presente investigación tiene como objetivo principal el diseño de estrategias Lúdico- pedagógicas para la potencialización de la convivencia escolar en un grupo de estudiantes grado 6° de la Institución Educativa Técnica Camacho Angarita del municipio de chaparral.

Este proyecto se fundamenta en diversos estudios que se han desarrollado en torno al tema de convivencia escolar en varios países del mundo, el tema ha tomado bastante fuerza durante los últimos años, de ahí en sinnúmero de estudios e investigaciones de orden nacional, regional e internacional derivadas del tema.

Teniendo en cuenta la construcción para esta investigación a partir de una realidad social e intersubjetiva, de comprensión crítica y con acción transformadora, en la población objeto de estudio, se trabaja desde un Paradigma socio-crítico que responde a fines estructurales, el enfoque de investigación ejecutado es el mixto, visto como un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cualitativos y cuantitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema. Así será ejecutado desde cualitativo mixto, con preponderancia cuantitativo.



### CONSENTIMIENTO INFORMADO

La investigación se llevará a cabo a través de 6 fases:

La primera fase de Acercamiento, en la cual se hizo el acercamiento con el director de la institución educativa y el coordinador, seguido de la entrega de carta para formalizar la investigación.

La segunda fase de Reconocimiento, en la que se hizo la observación del área de la Institución educativa y del entorno aledaño.

La tercera fase la elaboración de los diferentes instrumentos y técnicas a utilizar

En la cuarta fase Sensibilización, aplicación, análisis y resultados; en esta fase se informó a las directivas y estudiantes sobre el objetivo de la investigación, los instrumentos y técnicas a aplicar y la confidencialidad de la misma; se resaltó que el estudio y análisis de resultados era con fines investigativos, se llevó a cabo la aplicación de instrumentos y se procedió al análisis y organización de resultados. Es importante en esta fase recalcar que se hizo firmar los consentimientos informados Ver apéndice C

Quinta fase se elabora y se presenta una Propuesta de Convivencia escolar, teniendo en cuenta los resultados de los instrumentos y técnicas aplicados en la investigación.

Finalmente, en la sexta fase de Expectativas, se hará la Socialización de los resultados del Proyecto De Investigación, a los directivos, administrativos y estudiantes de la Institución educativa y ante los jurados expertos de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia "UNAD", en la Especialización de Pedagogía para el aprendizaje autónomo.



### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Para el cumplimiento de los objetivos del presente proyecto se hizo necesario la utilización de las siguientes técnicas e instrumentos: En primera instancia una ficha sociodemográfica, está conformada por cinco (05) preguntas que recogen elementos de la población encuestada: Edad, Sexo, grado de escolaridad, con quien vive y estrato.

Otro instrumento utilizado es el grupo focal, definido como una técnica de recolección de datos mediante una entrevista grupal semiestructurada, la cual gira alrededor de una temática propuesta por el investigador. Se han dado diferentes definiciones de grupo focal; sin embargo, son muchos los autores que convergen en que este es un grupo de discusión, guiado por un conjunto de preguntas diseñadas cuidadosamente con un objetivo particular (Aigner, 2006, Beck, Bryman y Futing 2004)

Otro instrumento importante en la investigación Escala de Motivación por el juego (emj): estudio del uso del juego en contextos educativos, la escala ha sido construida a partir del Modelo de Expectativa y Valor de Eccles y Wigfield (2002) y busca establecer el grado en que la persona se siente competente para implementar dispositivos lúdicos dentro del diseño didáctico (expectativa) y el valor que asigna a los 4 componentes del valor de la tarea (Utilidad, Importancia, Interés y costo). Un último instrumento útil en la investigación es la ficha de observación, la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o de la conducta manifiesta, la cual puede utilizarse en muy diversas circunstancias (Hernández et al, 2003).



### CONSENTIMIENTO INFORMADO

#### CONDICIONES ÉTICAS DE LA INVESTIGACIÓN:

Dentro de las condiciones éticas para este estudio se encuentran las siguientes:

- **Secreto Profesional:** la investigación garantiza el anonimato de los participantes debido a la importancia y respeto a la dignidad y valor del individuo, además el respeto por el derecho a la privacidad. Los investigadores se comprometen a no informar en su publicación ninguna de los nombres de los participantes ni otra información que permitiese su identificación.
- **Derecho a la no-participación:** los participantes, al estar informados de la investigación y el procedimiento, tienen plena libertad para abstenerse de responder total o parcialmente las preguntas que le sean formuladas y a prescindir de su colaboración cuando a bien lo consideren.
- **Derecho a la información:** los participantes podrán solicitar la información que consideren necesaria con relación a los propósitos, procedimientos, instrumentos de recopilación de datos y la proyección y/o socialización de la investigación, cuando lo estimen conveniente.
- **Remuneración:** los fines de la presente investigación son eminentemente formativos, académicos y profesionales y no tienen ninguna pretensión económica. Por tal motivo la colaboración de los participantes en ella es totalmente voluntaria y no tiene ningún tipo de contraprestación económica ni de otra índole.



### CONSENTIMIENTO INFORMADO

- **Divulgación:** la devolución de los resultados será presentada (por escrito u oralmente) a las instituciones participantes para que sean conocidos por la comunidad. Los resultados de la investigación serán divulgados al interior de la Universidad de San Buenaventura - Medellín y posiblemente en publicaciones. No obstante, en estos procesos el secreto profesional se mantendrá sin que se pudiera dar lugar al reconocimiento de la identidad.
- **Acompañamiento:** Los investigadores contarán con el acompañamiento permanente del grupo de docentes del nivel en las diferentes etapas del proceso de investigación, quienes brindarán la asesoría teórica, metodológica y ética pertinente para la realización del trabajo.

#### TITULO

Yo: \_\_\_\_\_

Certifico que he sido informado(a) con la claridad y veracidad debida respecto al curso y proceso de la investigación, sus objetivos y procedimientos. Que actúo consciente, libre y voluntariamente como participante de la presente investigación contribuyendo a la fase de recolección de la información. Soy conocedor (a) de la autonomía suficiente que poseo para abstenerme de responder total o parcialmente



### CONSENTIMIENTO INFORMADO

las preguntas que me sean formuladas y a prescindir de mi colaboración cuando a bien lo considere y sin necesidad de justificación alguna.

Que se respetará la buena fe, la confidencialidad e intimidad de la información por mí suministrada, lo mismo que mi seguridad física y psicológica.

\_\_\_\_\_  
FIRMA PARTICIPANTE  
INVESTIGADOR<sup>1</sup>  
C.C.

\_\_\_\_\_  
FIRMA  
C.C.

<sup>1</sup> Deben firmar todos los investigadores, con No de C.C.

### Apéndice D. Evidencias Fotográficas



*Grupo Focal estudiantes*



*Grupo Focal Docentes*



*Observación a estudiantes*