

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR

LUDIC AS A PEDAGOGICAL STRATEGY FOR STRENGTHENING SCHOOL COEXISTENCE

Patricia Posso Restrepo¹
 Miriam Sepúlveda Gutiérrez²
 Nemesio Navarro Caro³
 Carlos Egidio Laguna Moreno⁴

Resumen

En el presente artículo se plantea la lúdica como una opción pedagógica que fortalece la convivencia pacífica entre los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Distrital Brasilia Bosa jornada tarde. En este documento se evidencia la importancia que tuvo el juego en el desarrollo social de los niños, además del uso de estrategias prácticas de convivencia que fueron encaminadas a la conciliación, a la apropiación del juego triádico y al respeto de los derechos humanos.

El estudio se inserta en la modalidad de investigación de campo, de carácter cualitativo, descriptivo-interpretativo, cuya población comprende 120 niños entre 8 y 10 años y de la cual se tomó una muestra de 40 estudiantes teniendo en cuenta aquellos que presentan dificultades a nivel de convivencia. Como instrumentos para la recolección de datos se utilizó el revelador del cociente mental triádico, la encuesta a estudiantes y padres de familia y las entrevistas directas con los docentes que laboran en dicho grado. Los resultados obtenidos evidencian que la lúdica contribuye de manera efectiva en el mejoramiento del comportamiento de los estudiantes, fortaleciendo a su vez las relaciones interpersonales para lograr una convivencia pacífica en la escuela.

Palabras claves: Lúdica, estrategia, convivencia, juego, conciliación.

Abstract

In this paper, playful poses as an educational option that strengthens peaceful coexistence among Third grade students of School District Brasilia Bosa, in the afternoon shift. In this document the importance of playing in the social development of children, and the use of practical coexistence strategies that were aimed at reconciliation, the appropriation of triadic playing and respect for human rights is evident.

The study is inserted in the form of field research, qualitative, descriptive-interpretive, and the population includes 120 children between 8 and 10 years and from which a sample of 40 students was made taking into account those who have coexistence issues. As instruments for data collection, a developer of triadic mental quotient was used, the survey of students and parents, and direct interviews with teachers working in that grade. The results show that the playful contribute effectively in improving student behavior, in turn strengthening relationships to achieve peaceful coexistence in school.

Keywords: Ludic, strategy, connivance, game, conciliation.

Fecha de recepción: 11 de octubre de 2014

Fecha de aprobación: 20 de marzo de 2015

Para citar este artículo:

Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C.E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, (21), 163-174.

1 Magíster en Ciencias Políticas. Docente investigadora Maestría en Educación Universidad Cooperativa de Colombia. Correo electrónico: patricia.posso@campusucc.edu.co

2 Magíster en Educación. Docente área de inglés en el Colegio Distrital Brasilia Bosa. Correo electrónico: miriam.sepulveda@yahoo.es

3 Magíster en Educación. Docente de Español en el Instituto Técnico Industrial de Zipaquirá. Correo electrónico: nemesionavarrocaro@yahoo.es

4 Magíster en Educación. Docente de Educación Física, de La I.E.D. La Estancia. Correo electrónico: charlymag14@gmail.com

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación “La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia pacífica entre estudiantes del grado tercero del Colegio Brasilia Bosa, jornada tarde” surge como una necesidad sentida frente a la violencia en las relaciones interpersonales, falta de tolerancia y respeto, agresiones físicas y verbales, matoneo entre niños y niñas de la institución, específicamente en el ciclo II de la jornada tarde. Es por esta razón que una de las muchas responsabilidades de los docentes es contribuir a la construcción de bases fuertes de respeto, amor, perdón y compañerismo entre estudiantes implementando estrategias lúdicas para la convivencia que propicien cambios actitudinales y donde se actúe a la vez como agentes socializadores e intermediarios entre la cultura de violencia y la cultura de la paz.

Por consiguiente, se hace necesario crear una estrategia que fortalezca la cultura del buen trato entre estudiantes, especialmente del grado tercero, pues es en esta etapa en la que los niños se agreden por situaciones sencillas de manera verbal y físicamente, en vez de recurrir al diálogo o la conciliación. Esta situación se refleja en los observadores de estudiantes que contienen en su mayoría escritos, compromisos, llamados de atención y descripciones de situaciones de conflicto en clase y en las horas de recreo.

De otra parte, continuamente se realizan citaciones a padres para solucionar situaciones de mal comportamiento e irrespeto, falta de seguimiento de normas e instrucciones y matoneo. En algunas ocasiones, se han encontrado armas que los estudiantes llevan en sus maletas para amenazar e intimidar a sus compañeros.

Ante esta situación, se requiere de una intervención pronta y eficaz que destaque la importancia de aprender a convivir, respetando el derecho a la diferencia y aprehendiendo herramientas para la resolución pacífica de los conflictos.

El proyecto busca desarrollar una intervención que establezca una línea de acción en torno a la solución de conflictos, donde participen los niños del grado tercero, maestros y padres de familia para hacer de la escuela un espacio donde prevalezca la convivencia pacífica. Que el salón de clase sea el espacio amable donde niños y niñas aprendan a reconocerse como seres individuales y se sientan con derecho a ser vistos,

escuchados, tratados y aceptados como cada uno es, con sus cualidades y defectos. Asimismo, el aula ha de servir como escenario de comunicación asertiva y efectiva donde maestros y estudiantes se desenvuelvan para encontrar la solución a los problemas que los afectan, a través de actividades lúdicas que fomenten diferentes formas de expresión, participación, discusión y concertación.

A pesar de la problemática descrita, es notable el cambio de actitud de los estudiantes cuando juegan o comparten en equipo, ya sea en clase o en horas de descanso. Esta situación condujo a plantear el problema de investigación desde la pregunta: ¿qué cambios genera la lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia pacífica entre los estudiantes de grado tercero del Colegio Brasilia Bosa Jornada Tarde? A partir del problema planteado, se realizaron consultas de diferentes investigaciones para determinar el estado del arte a nivel internacional, nacional y local, teniendo en cuenta tres grandes categorías: la lúdica, las estrategias pedagógicas y la convivencia pacífica. La triangulación de dichas categorías permitió, en primer lugar, determinar que las actividades lúdicas propician un ambiente placentero y constituyen un factor para enriquecer el desarrollo de niños y niñas, brindándoles mejores posibilidades de expresión y satisfacción en las que se entrelazan el goce, la actividad creativa y el conocimiento. En segundo lugar, se estableció que las estrategias pedagógicas propician en niños y niñas un conjunto de valores éticos y morales que se traducen en la formación de una personalidad estable, crítica, reflexiva, de solidaridad y cooperativismo, consciente de la realidad y capaz de promover y buscar alternativas de solución a los problemas que enfrenta, dando pasos hacia la convivencia pacífica.

Ante lo anterior, la investigación definió como objetivo general determinar los cambios que genera la aplicación de la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia pacífica en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Brasilia Bosa Jornada Tarde, y como objetivos específicos se siguieron los parámetros del CCT Mínimo, es decir, se exploraron las tres operaciones mentales, saber, hacer y crear, desde los cerebros izquierdo, central y derecho, respectivamente. Waldemar de Gregori (2002) plantea: “el Ciclo Cibernético busca regular y direccionar la marcha evolutiva-transformativa en que se mueve el

mundo” (p. 94). Así pues, se pudo diagnosticar el nivel de convivencia entre los estudiantes del grado tercero, con el fin de reconocer las prácticas individuales y colectivas que potencian u obstaculizan la convivencia pacífica; se establecieron los factores que generan conflicto entre los estudiantes; se diseñó una estrategia lúdica que permitiera intervenir en las prácticas de convivencia y contrarrestaran el conflicto escolar; se implementaron estrategias lúdicas para fortalecer las prácticas de convivencia pacífica en los estudiantes; se evaluaron los efectos que dichas estrategias surtían en los estudiantes y su impacto en las relaciones de convivencia. Teniendo en cuenta lo anterior, se tiene que la lúdica y la convivencia requieren de un escenario de aprendizaje constante.

Para adquirir una cultura de paz, habitar con otros, vivir en buena armonía, coexistir, cohabitar, el hecho de vivir en buena armonía unas personas con otras, es decir de convivir, requiere de un aprendizaje, que los niños y niñas, jóvenes y adultos tienen que adquirir (Betancourt, 2009, p. 51).

En cuanto a la fundamentación del marco teórico de la investigación, se partió de las conclusiones de estudios científicos que evidencian los beneficios de la lúdica para el desarrollo infantil. Igualmente, se tomaron en cuenta aspectos relacionados con las estrategias pedagógicas y su relevante papel en la construcción de conocimiento y desarrollo integral del niño; del mismo modo, se analizaron conclusiones de estudios que han ratificado los efectos positivos de las intervenciones dirigidas a promover la convivencia pacífica. Por ejemplo, Vigostky (1978) afirma que: “la forma más espontánea de pensamiento es el juego, o todo tipo de fantasías que nos permiten imaginar la realización inmediata de los deseos” (p. 16). Aduce también que el juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con los demás; que la naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y que a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Los componentes teóricos arriba señalados permitieron plantear el supuesto o hipótesis de la investigación: si se implementa la lúdica (específicamente el juego) como estrategia pedagógica en los estudiantes del grado tercero del Colegio Brasilia Bosa jornada tarde, se fortalecerá entre ellos la convivencia pacífica.

Metodológicamente, se desarrolló una investigación cualitativa con el fin de buscar un acercamiento a las relaciones culturales y sociales del entorno escolar y así poder conocer la realidad tal como la viven los estudiantes. Esto permitió indagar el porqué y el cómo de los conflictos y la violencia que se presenta en el aula de clase en la hora de recreo y a la salida de la institución.

Siguiendo a Tamayo y Tamayo (2002), se describió, analizó, interpretó y registró cada una de las distintas situaciones que rodean el contexto escolar, específicamente los conflictos y la violencia entre los niños y las niñas del grado tercero de la Institución Educativa Brasilia Bosa. Se delineó una investigación basada en el trabajo de campo, con observaciones directas, revisión de observadores de estudiantes, descripción de situaciones de conflicto a través del diario de campo, encuestas a estudiantes y entrevistas a docentes del grado tercero, coordinadora de convivencia y orientadora y aplicación del revelador del cociente mental tríadico a una muestra representativa de estudiantes del grado tercero. Esto permitió encontrar las razones o causas que fundamentan la argumentación del proyecto y ha permitido implementar la lúdica como estrategia que promueve ambientes de convivencia pacífica.

Se pudo determinar, por medio del Revelador del Cociente Mental Tríadico (RMCT) de De Gregori (2002), la dominancia cerebral de los grupos para fortalecer y ensamblar esos tres cerebros para hacerlos más competitivos en el pensar, el sentir y el actuar. Esto permitió establecer un balance mental, es decir, evitar que haya una desproporción tríadica.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El proyecto se fundamentó teóricamente en las conclusiones de los estudios que han evidenciado la lúdica como una dimensión del desarrollo humano, la cual fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruzan el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute,

goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, amor, afecto) que se producen cuando se interactúa con otros, sin más recompensa que la gratitud que generan dichos eventos (Jiménez, 2002, p. 42).

La lúdica es una actividad complementaria del desarrollo del ser humano que le da sentido a la vida y la enriquece diariamente.

La lúdica adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, valor expresivo, y las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra como función cultural (Huizinga, 2005, p. 26).

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, de sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Motta (2004) plantea: “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas”. (p. 23). La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

En opinión de Waichman (2000), es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para Torres (2004), lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido, el docente debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

La lúdica hace referencia al disfrute que produce el juego docente, es decir, trabajar con personas cuya

actividad educativa les significa una permanente confrontación con sus sentidos de la vida, la educación, la escuela, las diferentes maneras de asumir el amor, por su profesión y lo cotidiano, como también las mismas contradicciones que estas nos producen. El juego se vive desde la guerra y para el disfrute. En este sentido, la lúdica es igualmente “la capacidad de disfrutar plenamente todos los momentos de la guerra o más concretamente del encuentro con el otro” (Velandia, 2006, p. 2).

Es claro que con los planteamientos anteriores se tiene que empezar a conjugar el verbo *ludear* en todos los tiempos y con todas las personas para que produzca el efecto deseado. De otra parte, hay un aspecto pedagógico importante ligado a la lúdica y es la convivencia pacífica. Se sabe que a través del juego los estudiantes aprenden a expresar y a controlar sus emociones, a relacionarse; Betancourt (2009) esboza que en la actividad lúdica se desarrolla una verdadera integración socioemocional; es decir, se ponen en escena el manejo adecuado de las relaciones intrapersonales, interpersonales y sociales, que evidencian la existencia o no de conflictos.

Es importante resaltar que los seres humanos son emocionales y que actúan según el contexto o la situación que vivan; por consiguiente, se hace necesario aprender a manejar esas emociones al momento de abordar situaciones de conflicto, de expresar sentimientos de amor, odio, tristeza, alegría, entre otros, y de proyectarse como un ser social.

La emoción funda lo social: sin la aceptación del otro en la convivencia, no hay fenómeno social. El amor es la emoción que constituye el dominio de acciones en que nuestras interacciones recurrentes con otro hacen al otro un legítimo otro en la convivencia. En cambio, las interacciones recurrentes en la agresión interfieren y rompen la convivencia” (Velandia, 2006, p. 48).

Para llegar a una convivencia pacífica, hay que definir reglas comunes, de respeto y tolerancia con los demás; saber que cohabitamos en un pluriuniverso y cada uno de nosotros es un verso más que siempre va a estar coexistiendo con otros. Giménez (2005) plantea: “la convivencia exige tolerancia en el sentido no de concesión graciosa paternalista, y misericorde al otro, al que se domina, sino en el sentido de aceptar aquello que es diferente” (p.10). Es así como la convivencia requiere el

establecimiento de unas normas colectivas, las llamadas precisamente *normas de convivencia* en el lenguaje coloquial. La relación de convivencia no pone el acento solo en el respeto y tolerancia de lo particular, distinto u opuesto del otro, sino también en lo que une, en lo que se converge: un espacio, una regulación social del tiempo, unas responsabilidades, el uso de determinados recursos y herramientas. Todo ello exige acordar y convenir reglas del juego aceptadas y cumplidas por todos.

El conflicto forma parte de la vida, es el motor de nuestro progreso. Sin embargo, en determinadas condiciones puede conducir a la violencia, incluso en contextos, como la escuela, en los que por su naturaleza educativa resulta más sorprendente su existencia. (Díaz-Aguado, 2002).

Para contrarrestar este fenómeno, es preciso enseñar a resolver conflictos (incluidos los relacionados con procedimientos de disciplina) de forma constructiva (pensando, dialogando, negociando, a través de la mediación, de la colaboración, etc.). Se deben crear contextos normalizados, asambleas de aula donde prime la democracia y se generen espacios que permitan la resolución de conflictos.

Finalmente, Kreidler (1984), quien planteó la resolución creativa de conflictos, expresaba que este mecanismo no intenta eliminar los conflictos del aula. Dice que ello no es posible ni deseable. Pero que, en cambio, en esta línea se apunta a reducir los conflictos y a brindar herramientas que sirven para enfrentar los conflictos de manera más eficaz y constructiva con las diferencias que ocurran en el aula.

METODOLOGÍA

La metodología utilizada para la consecución de los resultados que se evidencian en este artículo fue de tipo cualitativo, cuyo propósito fue explorar las relaciones sociales y describir la realidad tal como la evidencian los estudiantes de la institución en mención. Permitted investigar el porqué y el cómo de los conflictos y la violencia que se presenta en el aula de clase y en la hora de recreo. A la vez, se tomó el modelo descriptivo-interpretativo, y se basó en la rigurosidad de la investigación científica. Tamayo y Tamayo (2002) afirma: “la investigación científica es un proceso que, mediante la aplicación del método científico, procura

obtener información relevante y fidedigna para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento” (p. 37). En este caso, la investigación se basó en la conflictividad presente en niños y niñas del grado tercero de la Institución Educativa Brasilia Bosa para luego tomar las medidas adecuadas de corrección de esas conductas.

Asimismo, se desarrolló un proceso investigativo, el cual se caracterizó por ser una investigación aplicada de campo, con base en observaciones directas, revisión de observadores de estudiantes, descripción de situaciones de conflicto a través del diario de campo, encuestas a estudiantes y padres, además de entrevistas a docentes del grado tercero, coordinadora de convivencia y orientadora y aplicación del revelador del cociente mental triádico en 120 estudiantes del grado tercero. Los hechos u observaciones fueron analizados para encontrar las razones o causas que fundamenten la argumentación del proyecto y permitieron implementar la lúdica como estrategia que promueve ambientes de convivencia pacífica. Los datos recolectados luego de la aplicación del revelador permitieron identificar la dominancia cerebral de los grupos y determinar el porqué de los comportamientos y actuaciones de los estudiantes en determinadas situaciones de convivencia.

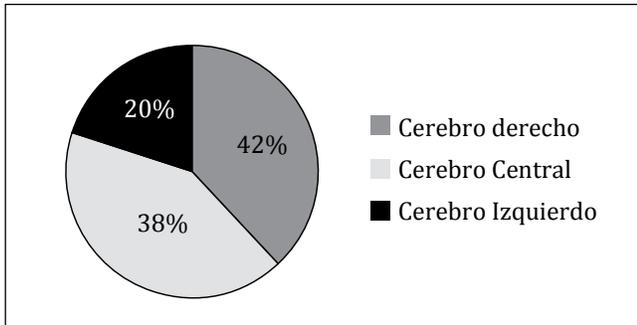
Este proceso se llevó a cabo por medio del Revelador del Cociente Mental Triádico (RMCT), que, según De Gregori (2002), puede diagnosticar las manifestaciones del cerebro triuno o triádico en cuanto al comportamiento proporcional o desproporcional que inciden en el desempeño educativo y social del estudiante, las cuales son necesarias conocer e identificar en cada uno, con el objeto de incidir conscientemente en el desarrollo de las operaciones, habilidades y facultades mentales, en especial las relacionadas con pensar, crear-imaginar-sentir y concretar-actuar.

RESULTADOS

Revelador del cociente mental triádico de los estudiantes del ciclo II del Colegio Brasilia Bosa

El revelador del cociente mental triádico fue aplicado a una muestra de 40 estudiantes (20 niños y 20 niñas), donde un 42% muestra un cerebro derecho dominante (emocionales), seguidos de un cerebro central (operativo) con el 38% y, finalmente, el cerebro izquierdo (lógicos) con un 20% (figura 1).

Figura 1. Revelador del cociente mental trádico.



Fuente: los autores.

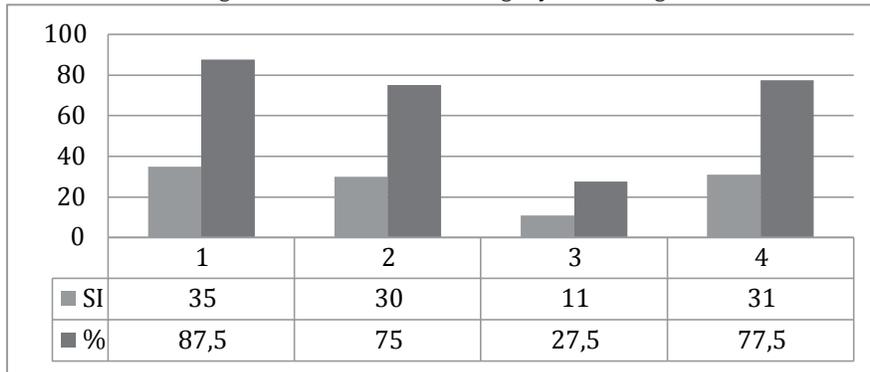
El 42% de los estudiantes son más emocionales, con predominancia del cerebro derecho. Este resultado refleja que a la hora de enfrentar alguna situación conflictiva, los estudiantes presentan una actitud

deliberada, es decir, actúan por meros impulsos, mostrando su parte emocional del cerebro derecho, seguidos de una acción práctica que desemboca en agresiones verbales y físicas que se reflejan en su cerebro central, y dejando poco espacio a la reflexión, el diálogo, la conciliación, la lógica concertada de los problemas que está inserta en su cerebro izquierdo.

ENCUESTA ESTUDIANTES GRADO TERCERO

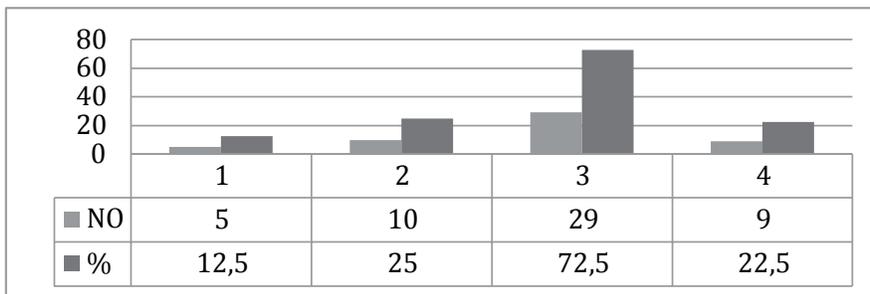
Se seleccionaron cuarenta estudiantes de los cuatro grupos del grado tercero, teniendo en cuenta aquellos que presentaban mayores dificultades a nivel de convivencia. A continuación se presenta el resultado obtenido en la aplicación de este instrumento a través de las siguientes figuras:

Figura 2. Convivencia en el hogar y en el Colegio.



Fuente: los autores.

Figura 3. Convivencia en el hogar y en el Colegio.



Fuente: los autores.

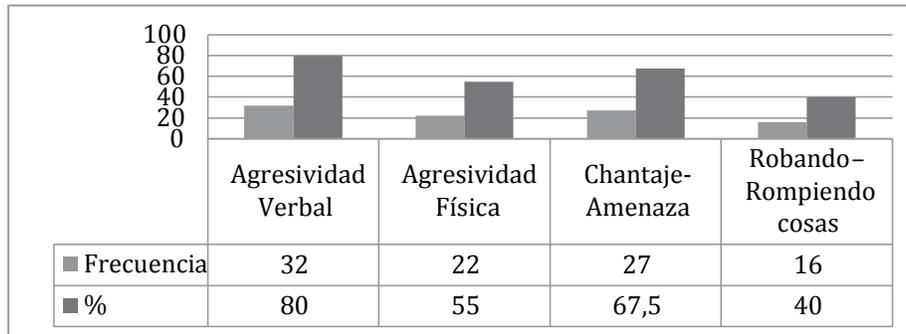
Ante la pregunta ¿consideras que la convivencia en tu hogar es buena? El 87,5% de los estudiantes manifiesta que en sus hogares prevalece una buena convivencia, se sienten a gusto con sus familias y no son frecuentes los conflictos. Sin embargo, un 12,5% evidencia que en sus hogares hay deficiencias en la convivencia, pues muchos de ellos viven en medio de familias disfuncionales, violencia intrafamiliar y dificultades económicas que desatan conflicto y confusión.

Para la segunda pregunta, en tu casa, ¿hay diálogo para solucionar los conflictos?, el 75% evidenció que el diálogo es la mejor opción que tienen sus familias para solucionar las dificultades en paz, respeto y comprensión; pero solo el 25% manifiesta que falta acudir al diálogo cuando se presentan conflictos en casa, pues en algunas ocasiones se recurre a la violencia, las malas palabras y el irrespeto.

En la tercera pregunta, la mayor parte de los estudiantes encuestados (72,5%), se considera que la convivencia en el Colegio Brasilia Bosa no es buena. Lo anterior da a entender que allí se dan situaciones en las que los niños se agreden física y verbalmente, se irrespetan y afectan la convivencia pacífica. Por otro lado, solo un 27,5% refleja estar feliz en la institución, pues consideran que la convivencia es buena.

En la cuarta pregunta, ¿crees que hay muchos conflictos en el Colegio?, el 77,5% de los estudiantes seleccionó sí como respuesta. Esto demuestra que hay deficiencias en las relaciones interpersonales entre los niños de la institución debido a los conflictos que allí se presentan. Por el contrario, un 22,5% manifiesta que en la institución no se presentan conflictos y hay sana convivencia.

Figura 4. Tipos de conflictos en el colegio.

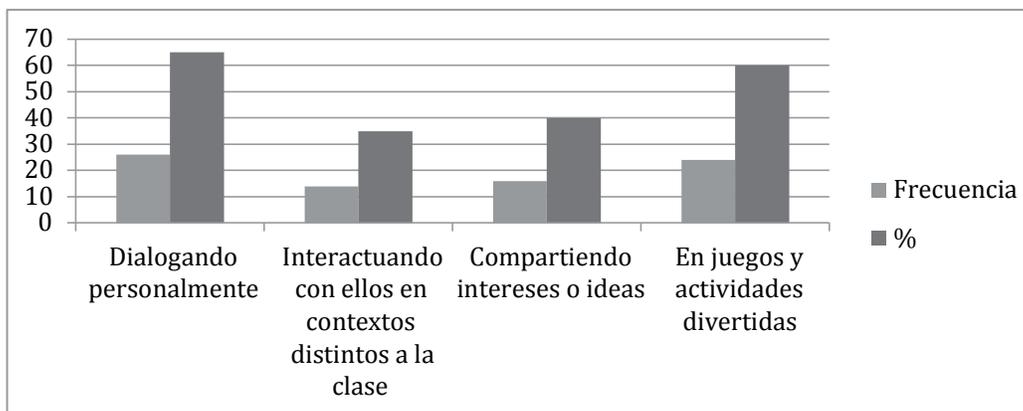


En esta pregunta, los estudiantes podían elegir una o varias opciones de respuesta. Por tal razón, los porcentajes de cada respuesta se mantienen en un rango de 0% a 100%.

Al observar la figura 4, se evidencia que el 80% de los conflictos se presenta por agresividad verbal. Es evidente que el mal vocabulario predomina en los estudiantes de grado tercero, es común escuchar apodos, malas palabras, específicamente groserías que ofenden y humillan a los demás, haciéndoles sentir inferiores

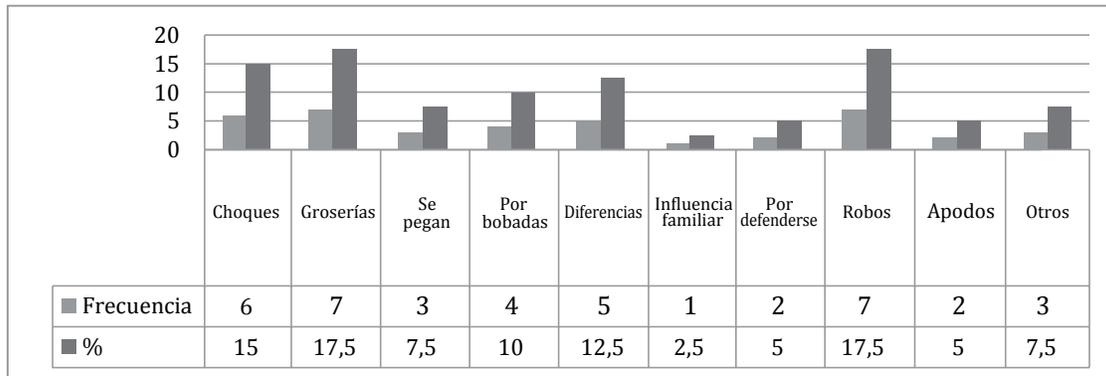
e irrespetados, generando así los conflictos. Seguidamente, con un 67,5%, los chantajes y amenazas que utilizan los estudiantes como mecanismo para intimidar a los compañeros y conseguir sus propósitos. Un 55% que recurre a la agresividad física soluciona los problemas a golpes, dejándose llevar por el enojo y la falta de control de sus impulsos. En menor porcentaje, los estudiantes consideran que se presentan los conflictos por robos y romper cosas.

Figura 5. Maneras de solucionar conflictos con compañeros.



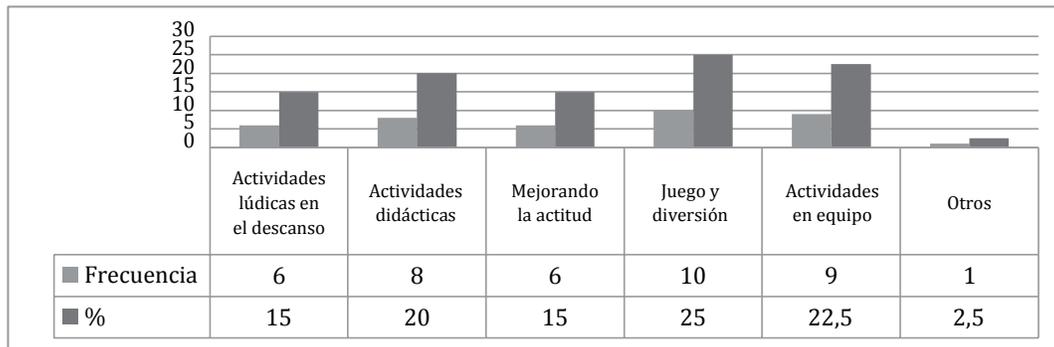
Un 65% de los niños del grado tercero que fueron encuestados coincidieron en que la mejor forma de solucionar los conflictos es a través del diálogo, mientras que un 60% manifestó que cuando compar- ten y participan en juegos y actividades divertidas se dejan de lado los conflictos y se fortalece la amistad.

Figura 6. Razones por las que se enfrentan los compañeros.



Muchas cosas mueven a los niños a enfrentarse y lastimarse, se puede verificar en la figura, pero teniendo en cuenta lo escrito por los niños, son las malas palabras, específicamente las groserías y los robos en mayor proporción, con un 17,5% cada una, las que alteran su comportamiento haciendo que reaccionen en forma negativa.

Figura 7. Estrategias para mejorar la convivencia.

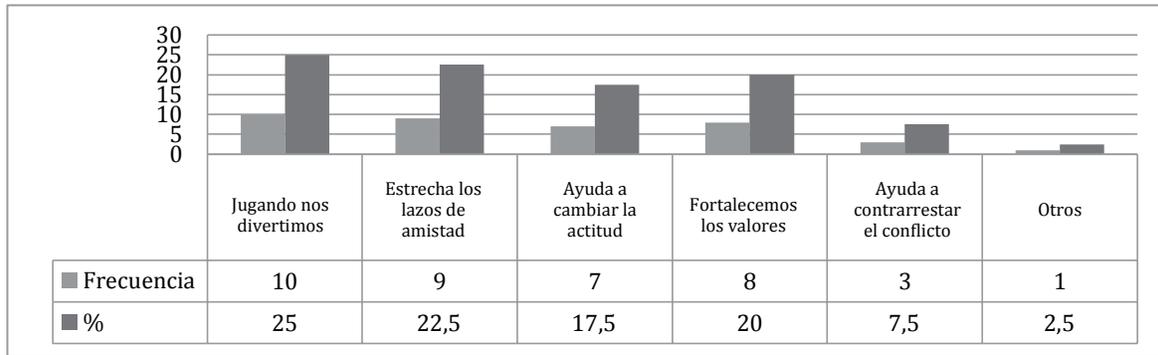


Los niños hacen varias propuestas que se visualizan en la figura, pero un 25% de las respuestas corresponden al juego y la diversión como una de las estrategias más efectivas para fortalecer la convivencia entre estudiantes. Es notorio también que un 22,5% resalta el trabajo en equipo como otra forma de contrarrestar el conflicto.

Figura 8. ¿El juego mejora la convivencia?



Figura 9. Razones por las que el juego mejora la convivencia.



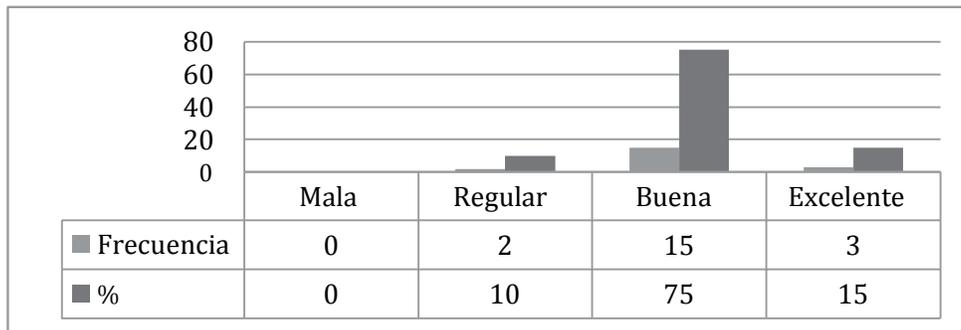
Un 95% de los niños encuestados considera que el juego ayuda a mejorar la convivencia entre compañeros porque es en ese momento en el que pueden aprender y divertirse, estrechan lazos de amistad, se

fortalecen los valores, lo cual permite cambiar de actitud en situaciones de conflicto ayudando así a contrarrestar el conflicto y fomentando una cultura de paz.

ANÁLISIS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DEL COLEGIO BOSÁ BRASÍLIA JORNADA TARDE

En relación con los padres de familia, se encontró:

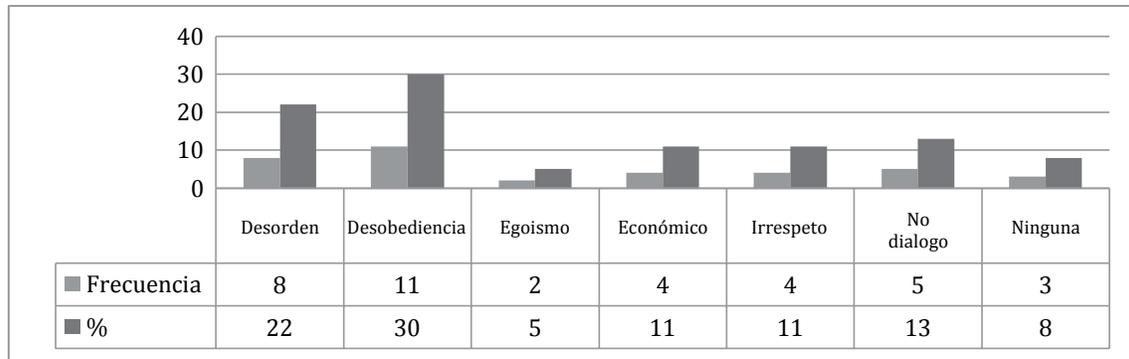
Figura 10. ¿Cómo considera usted la convivencia en su hogar?



El 75% de la población encuestada expresa tener una buena convivencia en su hogar, el 10%, regular y el 15%, excelente. El mayor porcentaje de los padres que está conforme con la convivencia general de sus hogares no expresa inconformidades y cree que es agradable su hogar en cuanto a convivencia compete. Otra interpretación es que están acostumbrados a las situaciones vividas en el hogar, ya que si estuvieran felices hubiesen declarado la opción de excelente. Los dos porcentajes menores están identificados con los casos

posiblemente extremos, ya que es difícil que un padre de familia reconozca públicamente que la convivencia en su hogar es mala, por esto la convivencia regular es el caso antagónico de la excelente, sin embargo, es preocupante que solo el 15% de las familias encuestadas expresen que gozan de una convivencia excelente, o sea, están a gusto en su hogar. El 10% restante es aún más preocupante, ya que para reconocer públicamente que se está viviendo una regular condición de convivencia debe haber una crisis al interior de la familia.

Figura 11. ¿Qué situaciones generan conflicto en su hogar?



La figura 11 responde al cuestionamiento sobre las situaciones que generan más conflicto en la casa, los porcentajes más altos son atribuidos a la desobediencia y el desorden, respectivamente. El factor económico, el irrespeto y la falta de diálogo gozan de porcentajes bajos y casi proporcionados, el egoísmo tiene el más bajo, y el 8% restante se le atribuye a las familias que expresan no tener dificultades convivenciales. Los porcentajes más altos revelan que las causas por las cuales existen más dificultades convivenciales en los hogares están directamente relacionadas con las relaciones verticales entre padres e hijos, ya que evidencian poco valor por la autoridad y las responsabilidades domésticas, contrastando con el egoísmo, que está más afín con las relaciones entre pares. Se puede interpretar que los niños tienen más diferencias con sus padres que con sus hermanos. Llama la atención que, aunque son familias de escasos recursos, el porcentaje de conflictos convivenciales por el factor económico es bajo.

Según lo anterior, se pudo observar que para los padres de familia las situaciones de conflicto como diferencias, discusiones (estas con todos los lenguajes corporales y las expresiones con el contenido emocional de las que están cargadas) son normales y hacen parte del diario vivir al interior de sus hogares, es decir, quienes imparten los estímulos convivenciales en casa lo hacen cargado de debilidades, obedeciendo a una condición sociocultural en las familias.

RESULTADOS DE LA ENTREVISTA A LOS DOCENTES

En relación con el cuerpo docente, se estableció que reconocen las fallas de indisciplina y poca convivencia que existe entre estudiantes, asociadas al mal manejo

que estos hacen de sus relaciones interpersonales y de la falta de acompañamiento por parte de sus padres, especialmente la ausencia de afecto y tolerancia.

Los docentes manifiestan que la problemática de convivencia en el grado tercero se ve reflejada en las reacciones explosivas de los estudiantes con sus pares, especialmente cuando están sin la presencia de un tutor o autoridad; igualmente, los docentes hacen énfasis en la necesidad de implementar una estrategia para controlar y mejorar la convivencia y por las características propias del juego, mencionadas con anterioridad, las actividades lúdicas son el elemento de mayor impacto en la aplicación de una nueva alternativa convivencial en la institución.

DISCUSIÓN

Los estudiantes del grado tercero de la IED Brasilia Bosa presentan dificultades convivenciales por diferentes causas, reflejadas en las encuestas de diagnóstico.

De acuerdo con Vygotsky (1978), el niño construye su aprendizaje por la influencia de su entorno social, es decir, los ambientes pacíficos o conflictivos influyen en él de una u otra manera. Es notable cómo el espacio escolar está nutrido por diversos conflictos de forma periódica, afectando la convivencia de los educandos, con el agravante que no existen recursos pertinentes y eficaces de conciliación. Los modelos de referencia son los que ofrecen los malos manejos en la resolución de conflictos, es así como la forma más natural y común de resolver sus diferencias es por las vías de hecho, aunque teóricamente se mencione el diálogo como la manera más racional y acertada. Este es solo un concepto que hasta el momento no se ha logrado llevar a la práctica.

Lo anterior evidencia la dominancia de los cerebros derecho y central en los estudiantes y, por consiguiente, sus reacciones son más intuitivas y emotivas, sin dar lugar a la reflexión de sus acciones, y aunque son conocedores de la herramienta del diálogo como una buena estrategia para la convivencia pacífica, no han dado el paso en esa dirección, reflejando así el desequilibrio de lo planteado por De Gregory (2002) sobre la necesidad de ensamblar mínimo las tres operaciones mentales saber, hacer y crear. En este caso se sabe, pero el hacer y el crear no son consecuentes con el saber.

Es aquí donde se evidencia la importancia de utilizar la lúdica como herramienta para transformar las reacciones violentas, agresivas, impulsivas y emotivas a conscientes, por la condicionalidad que el juego le propone. Las actividades dirigidas intencionalmente para fortalecer la convivencia promueven el buen trato, el respeto y la adquisición de los valores éticos en pro de una personalidad reflexiva, crítica y solidaria, ya que estos comportamientos se aprenden en actividades placenteras despojadas de ambientes hostiles. Así nace el aprendizaje de la coexistencia y la cohabitabilidad de la que habla Betancourt (2009).

Los juegos permiten las interacciones lúdicas consigo mismo y con el otro, lo cual lo convierte en un procedimiento pedagógico para promover las situaciones planeadas por el docente, ya que cuando se juega la vida adquiere un sentido, no importa que no haya una recompensa, esta será el disfrute de participar, así es posible conseguir las reflexiones pertinentes en la creación de la conciencia de los niños en sus relaciones convivenciales. En este punto se enfatiza la opinión de Waichman (2000), que expresa la importancia de modernizar el sistema educativo para que la lúdica deje de ser exclusiva del tiempo de ocio y sea un elemento efectivo incorporado al trabajo escolar.

El reto para la plataforma educativa es implementar la lúdica como esa alternativa seria en la transformación de los modelos pedagógicos, o por lo menos los proyectos de convivencia, transformando el escenario educativo reglamentado en condiciones legalista penitentes a un modelo donde el juego retoma su lugar de importancia en la consolidación de una sociedad que educa y prepara a través de las formas jugadas.

CONCLUSIONES

Por lo anterior, se concluye que el juego, además de tener un gran valor educativo para el niño desde el punto de vista pedagógico, constituye una actividad vital espontánea y permanente del niño, a partir del cual crea y fomenta normas de relaciones sociales, culturales y morales, convirtiéndose por demás en un agente de transmisión de ideas. Desde el juego se descubren en los niños valores, aptitudes físicas que posteriormente se pueden ir perfeccionando, pues desde los juegos simbólicos se realiza su identificación con el mundo externo.

Por otro lado, la implementación del Decálogo del Buen Trato de González (1998) titulado "La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia pacífica entre estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Distrital Brasilia Bosa, jornada tarde", enriqueció y fortaleció la investigación, ya que constituye una guía efectiva para enfrentar la violencia y el maltrato, reconociendo que es imperativo crear condiciones y desarrollar las estrategias necesarias para aumentar la cultura ciudadana con un lenguaje positivo, capaz de emprender acciones tendientes a favorecer y propiciar el crecimiento individual y cultural, y poder cortar la violencia enraizada en ellos desde el vientre. En la medida en que se adquieren nuevas herramientas de convivencia, entre ellas el manejo del conflicto a través de la lúdica y de la puesta en escena del juego triádico, de la conciliación, el trabajo en equipo y el manejo de las emociones, se puede construir la convivencia pacífica anhelada.

En este mismo orden, y siguiendo la teoría de Kreidler (1984), se ha propiciado un aula pacífica, implementando actividades más cooperativas donde los jóvenes aprenden a trabajar juntos y a confiar, ayudar y a compartir entre sí. Se han creado espacios reales de comunicación como charlas, cineforos, mesa redonda, entre otros, donde los estudiantes pueden aprender a expresar sus ideas y confrontarlas con sus compañeros, sin agresiones o peleas; asimismo, ellos adquieren agudeza visual y auditiva para comunicarse con precisión y escuchar de manera sensible y crítica. Igualmente, se han implementado talleres de sensibilización con el propósito de motivar la tolerancia y el respeto entre los niños para que valoren las diferencias de las personas y entiendan los prejuicios y cómo funcionan.

Por medio de actividades lúdicas, se ha logrado potenciar la expresión emocional positiva de los niños para que aprendan a expresar sus sentimientos, particularmente el enojo y la frustración, de maneras que no son agresivas o destructivas y aprenden autocontrol. Finalmente, apoyados en los juegos de aprendizaje y diversión, se ha incentivado la resolución de conflictos entre los niños con el fin que aprendan habilidades para responder creativamente ante los conflictos en el contexto de una comunidad que brinda apoyo y afecto. La tarea está encaminada a ser una sociedad más humana y feliz, apartada de la violencia como manifestación natural del ser humano.

PROPUESTA

Desde la escuela, específicamente desde el Colegio Brasilia Bosa, se quiere iniciar el proceso de cambio con aportes a través de la implementación de estrategias lúdicas que fortalezcan la convivencia pacífica entre estudiantes del grado tercero jornada tarde. Esta propuesta se fundamenta en el desarrollo integral de la persona como un ser que evoluciona y se desenvuelve

en diversos escenarios sociales en los cuales se evidencien conductas positivas que permitan resolver los conflictos mediante la conciliación.

El desarrollo del proyecto se implementará de manera proporcional orientado desde el Ciclo Cibernético de Transformación (CCT) desarrollado por De Gregori (2000), buscando mejorar los ambientes escolares por convencimiento de la importancia que estos tienen en la actuales y futuras generaciones, sin la presión de un entorno familiar o social, enfocándose hacia el descubrimiento del verdadero sentido que se tiene del aprendizaje en el aula escolar, dominados por los imaginarios obtenidos a lo largo de la vida. El CCT posibilita múltiples aplicaciones en la educación, algunos son el cultivo tricerebral, el diseño de un plan curricular basado en talleres lúdicos, implementación de objetos de aprendizaje en Moodle y eXeLearning y, sobre todo, un vínculo común con las metodologías activas de enseñanza para el aprendizaje: ciclo del aula dinámica, reunión de equipos, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje con método de casos y la investigación acción participativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Betancourt, S. (2009). *Tesis doctoral: estrategias de enseñanza y aprendizaje que desarrollan competencias socioemocionales*. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/60537835/estrategias-de-ensenanza-y-aprendizaje-que-desarrollan-competencias-socioemocionales-tesis-doctoral>
- De Gregori (2002). *Construcción familiar-escolar de los tres cerebros*. Bogotá: Kimpres.
- Díaz-Aguado, M. (2002). *Convivencia escolar y Prevención de la violencia*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Giménez, C. (2005). *Convivencia: conceptualización y sugerencias para la praxis*. Madrid:
- Cuadernos del Observatorio de las Migraciones y de la Convivencia Intercultural de la Ciudad de Madrid.
- González, M. (1998). Decálogo del Buen Trato. *El Tiempo*. Recuperado de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-837172>
- Huizinga J. (2005). *Homo Ludens: el juego y la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Jiménez, B. (2002) *Lúdica y recreación*. Bogotá: Editorial Magisterio.
- Kreidler, W. (1984). *Creative conflict resolution*. Estados Unidos: Ed. Scott, Foresman and Company.
- Motta, C. (2004). *Fundamentos de la educación*. Colombia: Cerlibre.
- Tamayo y Tamayo, M. (2002). *El proceso de la investigación científica*. México: Limusa Noriega Editores.
- Torres, L. (2004). *Tres enfoques teórico-prácticos*. México: Trillas.
- Velandia, M. (2006). *Estrategias para construir la convivencia solidaria en el aula universitaria. Trabajo en equipo y comunicación generadora de mundos*. Recuperado de http://www.academia.edu/1336646/ESTRATEGIAS_PARA_CONSTRUIR_LA_CONVIVENCIA_SOLIDARIA_EN_EL_AULA_UNIVERSITARIA_Trabajo_en_equipo_y_comunicaci%C3%B3n_generadora_de_mundos
- Vygotsky, L. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós.
- Waichman, A. (2000). *Herramientas de pensamiento*. Madrid: Siglo XXI.